1. About the Team

Permainan “AgoySoft the Naughty Boy” dibuat oleh Muntaha Ilmi (13512048), Khoirunnisa Afifah (13512077), Rakhmatullah Yoga (13512053), Jonathan Sudibya (13512) dan Diah Fauziah (13512049).

1. Background

Masalah yang diselesaikan pada permainan “AgoySoft the Nauhty Boy” ini yaitu usaha pemain untuk menjahili pemilik rumah sebanyak-banyaknya. Latar belakang kami memilih konsep ini karena permainan ini dapat memberikan hiburan sekaligus dapat mengasah logika pemain. Pada permainan ini Agoy menjadi pemeran utama permainan, pemain akan berperan sebagai Agoy. Agoy adalah anak yang dibayar untuk menjahili orang. Tugas Agoy menyelundup ke rumah targetnya dan menyiapkan jebakan disana. Misi sukses jika Agoy berhasil menyiapkan semua jebakan tanpa diketahui target. Rumah berbentuk maze. Maze dibangun dari tile. Pada dasarnya tile terdiri dari 2 jenis, yaitu tile yang bisa dilewati dan tidak. Tile bisa memiliki item yang dapat dimanfaatkan untuk mengerjai target atau melewati rintangan tertentu. Ada beberapa tile yang memiliki fungsi khusus misalnya memanggil anjing, membuka pintu tertentu, dan tempat meletakkan jebakan. Ada aktor lain (target, penjaga rumah, dll) yang selalu berkeliling rumah. Jika agoy bertemu dengan aktor ini, misi gagal dan permainan akan berakhir.

1. Skenario Testing
2. Deskripsi Sistem
3. Workflow Aplikasi
4. Non Functional Requirement
5. Extendable, artinya jika ditambah dengan fitur baru, perubahan yang harus dilakukan terhadap kode yang sudah ada dapat dilkakukan dengan mudah dan usahanya minimal.
6. Fleksibel, artinya kalau adaperubahan dapat diimplementasikan dengan mudah, misalnya fleksibel dari segi pelaku, algoritmanya mudah diubah dengan algoritma lain, perubahan dilakukan dengan mudah
7. Menerapkan minimal satu design pattern sesuai dengan yang diajarkan di kelas
8. Pengembangan menerapkan prinsip CI (automated testing, build dan deploy)
9. Pengembangannnya menerapkan satu design pattern sesuai dengan yang diajarkan di kelas
10. Memiliki rancangan parameterisasi
11. Aplikasi penyimpanan data dalam bentuk persisten dalam format XML atau turunannya
12. Dibangun berdasarkan kelas-kelas dan/atau package yang “reuseable” untuk minimal 2 aplikasi yang dibangun (textual desktop application, Swing). Jumlah kelas yang digunakan untuk kedua aplikasi dihitung
13. Menjalankan salah satu static analyser dan memprint hasilnya
14. Diagram Kelas (Analisis)
15. Platform dan Tools yang digunakan
16. Deskripsi singkat bagaimana software dibangun