

MILESTONE 1

Kelompok: DNDN

Kelas: K02

List Anggota Kelompok:

1. Novelya Putri Ramadhani - 13522096
2. Dean Hartono - 10821019
3. Nabila Shikoofa Muida - 13522069
4. Diana Tri Handayani - 13522104

PROGRESS

1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Merancang fakta	-
2.	Merancang rule	-

2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Map	13522069
2.	Initiating	13522096
3.	End Turn	13522104
4.	Draft	10821019
5.	Move	13522069
6.	Attack	13522096
7.	Risk	10821019
8.	Wilayah	13522069
9.	Player	13522104

10.	Main	10821019
-----	------	----------

3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Reinforcement	10821019
2.	World Leaders	13522069
3.	Win Probabilities	13522104
4.	Cheat	13522096

RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi
1.	player(X)	X adalah pemain
2.	min_player(2)	Jumlah pemain minimum adalah 2
3.	max_player(4)	Jumlah pemain maksimum adalah 4
4.	current_player(X)	X adalah pemain yang mendapat giliran
5.	wilayah(X)	X adalah wilayah
6.	benua(X)	X adalah benua
7.	wilayah_benua(X, Y)	X adalah wilayah pada benua Y
8.	total_wilayah_benua(X, Y)	Y adalah total wilayah di benua X
9.	tetangga(X, Y)	Wilayah X adalah tetangga dari wilayah Y
10.	nama(X)	X adalah nama
11.	nama_wilayah(X, Y)	Y adalah nama dari wilayah X
12.	wilayah_milik(X, Y)	Pemain X adalah pemilik wilayah Y
13.	jumlah_tentara_wilayah(X, Y)	Y adalah jumlah tentara di wilayah X
14.	jumlah_tentara_nganggur(X, Y)	Y adalah jumlah tentara pemain X yang

		belum diletakkan di wilayah manapun
15.	bonus_benua(X, Y)	Y adalah jumlah bonus tentara dari benua X
16.	action(X)	X adalah perintah yang dapat dipanggil dalam putaran permainan
17.	action_limit(X,Y)	Y adalah jumlah limit maksimal melakukan perintah X setiap putaran permainan
18.	jumlah_tentara_serang(X, Y)	Y adalah jumlah tentara yang dikirim untuk menyerang dari wilayah X, $0 \leq Y \leq$ jumlah tentara wilayah - 1
19.	risk_card(X)	X adalah risk card

RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi	Penurunan
MAP			
1.	displayMap	Tampilkan peta	wilayah(X), tetangga_wilayah(X, Y)
INITIATING			
2.	init_player	Meminta nama player dan melakukan inisiasi player	-
3.	rand_dice(X)	Random angka untuk dadu, $1 \leq X \leq 6$	-
4.	total_nilai_dadu(X, Y)	Y adalah jumlah nilai dadu untuk tentara dari player X	current_player(X), rand_dice(X)
5.	wilayah_kosong(X)	X adalah wilayah kosong	wilayah(X) /+ wilayah_milik(X, Y)
6.	rand_jumlah_tentara(X, Y)	Random angka untuk jumlah tentara, $1 \leq Y \leq$ tentara_nganggur pemain X	current_player(X), total_tentara_nganggur(X, Y)
7.	rand_wilayah(X, Y)	Random wilayah, Y adalah wilayah milik pemain X	current_player(X) wilayah_milik(X, Y)

8.	placeTroops(X, Y)	Meletakkan tentara di wilayah X sebanyak Y secara manual, $1 \leq Y \leq$ tentara_nganggur pemain	wilayah(X), jumlah_tentara_wilayah(X, Y)
9.	placeAutomatic	Meletakkan tentara secara acak	jumlah_tentara_pemain(X, Y), wilayah(Z)
TURN - END TURN			
10.	endTurn	Pemain mengakhiri giliran	current_player(X)
11.	total_tentara_tambahan(X, Y)	Y adalah total tentara tambahan dari player X	current_player(X)
TURN - DRAFT			
12.	draft(X,Y)	Meletakkan tentara di wilayah X sebanyak Y tentara	/+ wilayah_milik(X,Others)
TURN - MOVE			
13.	move(X1,X2,Y)	Memindahkan tentara dari wilayah X1 ke wilayah X2 sebanyak Y tentara	wilayah_milik(X1,Z) wilayah_milik(X2,Z)
TURN - ATTACK			
14.	attack	Pemain melakukan penyerangan kepada wilayah pemain lain	tetangga(X,Y) wilayah(X, Z) jumlah_tentara_wilayah(X, Y)
15.	takeLocation(X)	X adalah wilayah yang diambil pemain	current_player(Y), wilayah_milik(X, Y)
TURN - RISK			
16.	rand_risk_card(X)	Random risk card	risk_card(X)
17.	ceasifireOrder	Hingga giliran berikutnya, wilayah pemain tidak dapat diserang oleh lawan	player(X), wilayah_milik(X, Y), /+ attack
18.	superSoldierGun	Hingga giliran berikutnya, semua hasil lemparan dadu saat penyerangan dan	rand_dice(X)

		pertahanan akan bernilai 6	
19.	auxiliaryTroops	Pada giliran berikutnya, tentara tambahan yang didapatkan pemain akan bernilai 2 kali lipat	current_player(X), total_tentara_tambahan(X, Y)
20.	rebelliion	Salah satu wilayah acak pemain akan berpindah kekuasaan menjadi milik lawan (acak)	rand_wilayah(X, Y), wilayah_milik(X, Y)
21.	diseaseOutbreak	Semua hasil lemparan dadu saat penyerangan dan pertahanan hingga giliran berikutnya akan bernilai 1	rand_dice(X)
22.	supplyChainIssue	Pemain tidak mendapatkan tentara tambahan pada giliran berikutnya.	player(X), total_tentara_tambahan(X, Y)
WILAYAH			
23.	checkLocationDetail(X)	Menampilkan detail nama, pemilik, total tentara, dan tetangga dari suatu wilayah dengan kode X	nama_wilayah(X), wilayah_milik(X, Y), jumlah_tentara_wilayah(X, Y), tetangga(X, Y)
PLAYER			
24.	total_tentara_pemain(X, Y)	Y adalah total tentara yang dimiliki oleh pemain X (gabungan dari tentara aktif dengan tentara nganggur)	current_player(X), jumlah_tentara_aktif(X,Y), jumlah_tentara_nganggur(X,Y)
25.	jumlah_tentara_aktif(X, Y)	Y adalah jumlah tentara aktif dari player X	current_player(X), wilayah_milik(X, Y), jumlah_tentara_wilayah(X, Y),
26.	benua_player(X, Y)	Y adalah benua yang dimiliki oleh pemain X	current_player(X), wilayah_milik(X, Y), wilayah_benua(X, Y)
27.	jumlah_wilayah_benua_player(X, Y, Z)	Z adalah jumlah wilayah dari benua Y yang dimiliki oleh pemain X	current_player(X), wilayah_benua(X, Y) wilayah_milik(X, Y)

28.	total_wilayah_player(X, Y)	Y adalah total wilayah yang dimiliki oleh pemain X	current_player(X), wilayah_milik(X,Y)
29.	checkPlayerDetail(X)	Mengetahui kondisi pemain, meliputi nama pemain, benua yang dikuasai, total wilayah, total tentara aktif, dan total tentara tambahan	current_player(X), benua_player(X), total_wilayah_player(X), jumlah_tentara_aktif(X, Y), total_tentara_tambahan(X, Y)
30.	checkPlayerTerritories(X)	Melakukan highlight teritori yang dikuasai oleh seorang pemain	player(X), wilayah_milik(X, Y), wilayah_benua(Y, Z), nama_wilayah(Y, W), jumlah_tentara_wilayah(X, Y)
31.	checkIncomingTroops(X)	Memeriksa jumlah tentara yang akan masuk pada giliran selanjutnya	player(X), total_wilayah_player(X, Y), total_tentara_tambahan(X, Y)
32.	menang(X)	Pemain X menang	player(X), total_wilayah_player(X)
33.	kalah(X)	Pemain X kalah	player(X), total_wilayah_player(X)