

SPAKBOR HILLS

Kel. 2 - weh



A. Nurul Aqeela Amin
(182223019)



Arqila Surya Putra
(182223047)



Ali Syauqie
(182223045)



Daffa Athalla Rajasa
(182223053)



USER MANUAL



Game Description

Spakbor Hills adalah game simulasi pertanian yang terinspirasi dari game klasik seperti Stardew Valley. Pemain akan mengelola sebuah pertanian virtual, berinteraksi dengan penduduk desa (NPC), menanam tanaman, memancing, memasak, dan mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Game ini dikembangkan menggunakan bahasa Java dengan fokus pada penerapan prinsip-prinsip Pemrograman Berorientasi Objek (OOP)



How to Install

1. Pastikan Software Terinstal:

- JDK versi 23
- Git

2. Clone Repository:

```
git clone https://github.com/pablönification/repository-tugas-besar-oop-2025.git  
cd repository-tugas-besar-oop-2025
```



3. Import project ke IDE (misalnya VS Code) sebagai Gradle Project

4. Jalankan perintah gradlew build (Windows) atau ./gradlew build (Linux/macOS) di terminal untuk meng-compile dan membuat file JAR aplikasi

5. Gunakan perintah gradlew run (Windows) atau ./gradlew run (Linux/macOS) untuk menjalankan aplikasi langsung dari source kode



USER MANUAL



How to Play

Controls (In-Game)



- WASD/Arrows: Berpindah/bergerak
- E : Interact/Use Tool/Harvest
- F: Makan item yang dipilih
- T : Membuka Store (In-Game UI)
- B: Membuka Shipping bin
- 1,2 : cycle inventory
- X : berbicara dengan NPC
- G : memberikan item ke NPC
- L : Tidur
- K : Memasak
- V : Menonton TV
- J : Menampilkan informasi pemain
- I : Menampilkan inventory pemain
- O : Menampilkan Progress Saat ini
- C : Membuka Menu Cheat (In-Game)
- ESC : Pause/Open In-Game Menu

How to Play

Main Menu Controls

- UP/W : Navigate Up
- DOWN/S: Navigate Down
- ENTER/E : Select Option
- ESC: Exit Game
(from main menu)





GAME PLAY

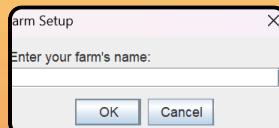
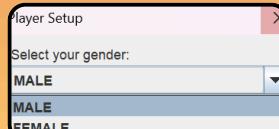
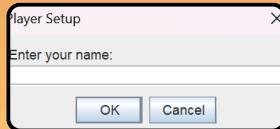


Main Menu



Setelah program dijalankan, pemain akan langsung masuk ke tampilan menu utama. pada menu tersedia beberapa opsi berupa *Start Game, Load Game, Help, Credit, Exit*

Player & Farm Setup



Saat menekan opsi *Start Game*, permainan dimulai. Pemain melakukan *setup* nama, gender, dan nama Farm

View Current Progress

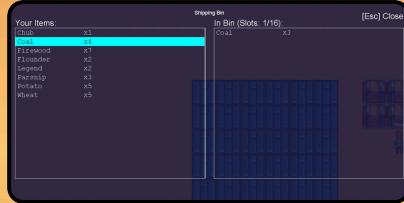


Pemain bisa melihat Current Progress/ Game Statistics Summary dengan menekan "O" pada keyboard



GAME PLAY

Shipping Bin



Shipping Bin adalah fitur untuk menjual produk ke pasar, terletak di sebelah kanan rumah pemain. Pemain hanya bisa menjual satu kali per hari, dengan maksimal 16 slot untuk item unik. Item yang dimasukkan tidak bisa dikembalikan ke inventory. Penjualan terjadi saat pemain tidur, dan uang hasil penjualan akan diterima keesokan harinya sesuai harga jual tiap item.

View player information



Pemain dapat melihat informasi pemain yang berisi nama, gender, jumlah energi, jumlah gold, dan status(berpartner atau tidak) dengan menekan tombol "J"

Inventory



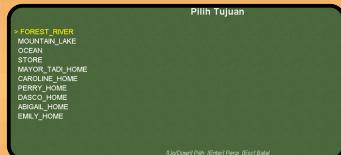
Inventory merupakan koleksi item yang dimiliki oleh Player. Tidak ada limitasi jumlah item yang dapat disimpan dalam Inventory. Di awal sebuah permainan, Inventory Player telah terisi dengan item-item sebagai berikut : Parsnips Seeds, Hoe, Watering, Can, Pickaxe, Fishing Rod



GAME PLAY



Visiting



Pemain bisa melakukan *visiting* ke berbagai area di luar Farm. Caranya dengan bergerak ke salah satu ujung map dan memilih area yang ingin dituju. *Visiting* menghabiskan waktu 15 menit dalam game dan membutuhkan 10 energi.

Tilling

Hoe



Tilling adalah proses mengubah land menjadi soil dengan menggunakan item Hoe. Setiap satu tile yang diolah akan menghabiskan 5 energi dan memakan waktu 5 menit dalam game.



Planting

Parsnip Seeds



Planting adalah proses menanam seed di soil dengan menggunakan item Seed yang hendak ditanam. Setiap satu seed yang ditanam akan menghabiskan 5 energi dan memakan waktu 5 menit dalam game.



Watering

Watering Can



Aksi Watering dilakukan dengan bergerak ke soil yang telah ditanami dan menyiramnya menggunakan Watering Can. Setiap satu soil yang disiram akan menghabiskan 5 energi dan memakan waktu 5 menit dalam game.



Harvesting

Parsnip Seeds



Aksi Harvesting dilakukan di area plant dan hanya bisa dilakukan pada harvestable plant. Setiap tanaman yang dipanen membutuhkan 5 energi dan memakan waktu 5 menit dalam game. Aksi ini tidak memerlukan item khusus.





GAME PLAY



Sleeping

End of Day

a tidur nyenyak.

No income from sales today.

Sekarang adalah Hari ke-3, Musim SPRING, Cuaca RAINY.

Press Enter to start the new day...



Aksi Sleeping dilakukan untuk melewati waktu hingga pagi dan mengisi ulang energi pemain. Jika pemain tidur dengan energi cukup, energinya akan pulih penuh. Namun, jika tidur dalam kondisi energi kurang dari 10% dari MAX_ENERGY, hanya setengah energi yang dipulihkan. Bila energi habis total, hanya akan terisi 10 poin. Jika pemain belum tidur hingga pukul 02.00, maka pemain akan otomatis tidur. Aksi ini membutuhkan lokasi House atau Beds (bonus) dan menyebabkan time skip ke pagi.

Cooking 🍔

Memasak

Pilih resep yang ingin dimasak:

Baguette

OK Cancel

Game Message

i Kamu mulai memasak 1 Baguette. Akan selesai dalam 1 jam.

OK

Game Message

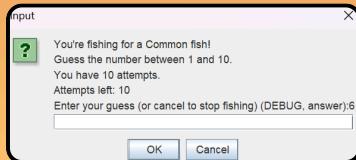
i 1 Baguette sudah matang!

OK

Cooking adalah aksi memasak makanan di dalam rumah. Jika bonus Stove diaktifkan, memasak hanya bisa dilakukan lewat Stove. Pemain harus menentukan resep, bahan, dan bahan bakar (Firewood atau Coal). Setiap masak membutuhkan 10 energi saat inisiasi dan berlangsung 1 jam dalam game. Meski pasif, makanan akan langsung masuk ke inventory setelah selesai.

GAME PLAY

Fishing



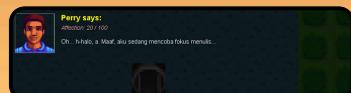
Fishing adalah aksi memancing yang bisa dilakukan di Pond (Farm), Forest River, Mountain Lake, dan Ocean. Player harus berada dekat lokasi untuk memancing. Saat memulai, waktu dunia dihentikan, +15 menit ditambahkan, dan energi -5. Ikan yang muncul ditentukan secara acak, dan Player harus menebak angka (1-10/100/500 tergantung jenis ikan) dalam jumlah percobaan tertentu. Jika benar, ikan masuk ke inventory. Setelah aksi selesai, waktu dunia dilanjutkan.

Watching



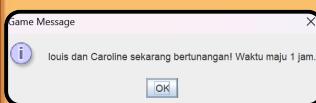
Watching adalah aksi menonton TV di rumah Player. Akan menampilkan cuaca saat ini Menghabiskan 5 energi dan memakan waktu 15 menit dalam game.

Chatting



Chatting adalah aksi berbicara dengan NPC, hanya bisa dilakukan di rumah NPC tersebut. Menghabiskan 10 energi, memakan waktu 10 menit, dan menambah 10 heartPoints untuk NPC tersebut.

Proposing



Proposing adalah aksi melamar NPC menjadi fiancé. Diperlukan 150 heartPoints agar lamaran diterima. Proposal Ring bersifat reusable. Lamaran membutuhkan 1 jam in-game, -10 energi jika diterima, dan -20 energi jika ditolak.

GAME PLAY

♥ Marry ♥

Game Message



Selamat! Kamu dan Caroline telah menikah! Waktu sekarang 22:00.

OK



Marry adalah aksi menikahi NPC yang telah menjadi fiancé, bisa dilakukan minimal 1 hari setelah lamaran diterima. Pada hari pernikahan, Player akan langsung menghabiskan waktu hingga pukul 22.00 (time skip) dan kehilangan 80 energi. Proposal Ring tidak hilang.

Gifting



Caroline says:

Affection: 150 / 150

Untukku? Sebuah Firewood? Terima kasih banyak, louis! Ini sangat berguna!



Aksi Gifting adalah proses memberikan item kepada NPC di rumahnya. Item yang diberikan akan hilang dari inventory dan berdampak pada heartPoints tergantung jenisnya: loved (+25), liked (+20), hated (-25), atau neutral (tidak berdampak). Aksi ini menghabiskan 5 energi dan 10 menit dalam game.

Eating

Energy: 50/100



Proses mengisi ulang energi dengan mengonsumsi edible item. Energi yang dipulihkan sesuai dengan deskripsi item yang dimakan dan memakan waktu 5 menit dalam game.

Help



Opsi Help menampilkan daftar tombol yang digunakan saat bermain game



Development Process

(Milestone 1)



Meet Perdana

Meet pertama kami dilakukan secara *online* menggunakan *google meet* pada tanggal 19 April 2025. Kami membahas mengenai spesifikasi tubes, mencoba menyatukan pemahaman, serta pembagian tugas



Project	Task	Description	Owner	Due Date	Status
1	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
2	Code Review	Code Review	Code Review	2025-04-20	In Progress
3	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
4	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
5	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
6	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
7	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
8	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
9	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
10	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
11	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
12	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
13	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
14	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
15	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
16	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
17	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
18	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
19	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
20	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
21	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
22	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
23	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
24	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
25	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
26	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
27	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
28	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
29	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
30	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
31	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
32	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
33	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
34	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
35	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
36	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
37	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
38	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
39	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
40	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
41	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
42	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
43	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
44	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
45	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
46	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
47	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
48	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
49	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
50	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
51	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
52	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
53	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
54	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
55	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
56	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
57	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
58	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
59	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
60	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
61	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
62	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
63	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
64	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
65	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
66	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
67	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
68	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
69	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
70	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
71	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
72	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
73	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
74	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
75	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
76	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
77	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
78	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
79	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
80	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
81	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
82	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
83	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
84	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
85	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
86	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
87	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
88	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
89	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
90	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
91	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress
92	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
93	Test	Test	Test	2025-04-20	In Progress
94	Report	Report	Report	2025-04-20	In Progress
95	Assessment	Assessment	Assessment	2025-04-20	In Progress
96	Implementation	Implementation	Implementation	2025-04-20	In Progress
97	Design	Design	Design	2025-04-20	In Progress
98	Planning	Planning	Planning	2025-04-20	In Progress
99	Meeting	Meeting	Meeting	2025-04-20	In Progress
100	Project	Project	Project	2025-04-20	In Progress

Inisialisasi Github

Pembuatan repo dilakukan pada tanggal 19 April 2025, setelah melakukan meet perdana



Pembuatan Class Diagram

Pembuatan Class Diagram dilakukan pada tanggal 22-25 April 2025. Dilakukan secara online dan offline. Untuk pertemuan offline perdana kami dilakukan pada tanggal 23 April. Pembuatan diagram dilakukan menggunakan platform *draw.io*.



Asistensi 1

Asistensi 1 dilakukan pada 25 April 2025 pukul 19.30 menggunakan platform Google Meet bersama kak Vincent



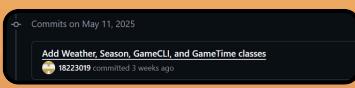
Development Process



(Milestone 2)

Mengerjakan masing-masing bagian

Setelah milestone 1, kami mulai mengerjakan milestone 2 sesuai dengan pembagian tugas yang dibuat sebelumnya. Kami mulai mengerjakan pada tanggal 1 Mei, kami menyetel target 8 Mei setidaknya sudah ada setengah dari tugas masing-masing yang selesai. Pada tanggal 5-11 Mei kami melakukan push ke GitHub pada kode yang telah jadi.



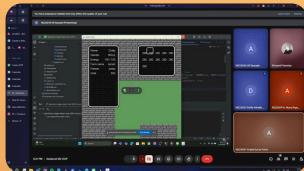
Meet-Up part 2

Kami melakukan meet secara offline pada tanggal 17 Mei 2025, untuk melanjutkan progress sebelumnya, menyempurnakan controller, membuat asset dan sprite. tapi sayangnya, kami lupa dokumentasi:(



Asistensi 2

Asistensi 2 dilakukan pada 25 Mei 2025 pukul 20.00 menggunakan platform Google Meet bersama kak Vincent.



Finishing

Setelah asistensi 2, kami melakukan finishing, melengkapi yang belum lengkap, menyelesaikan yang belum selesai, kami juga membuat booklet dan log activity.

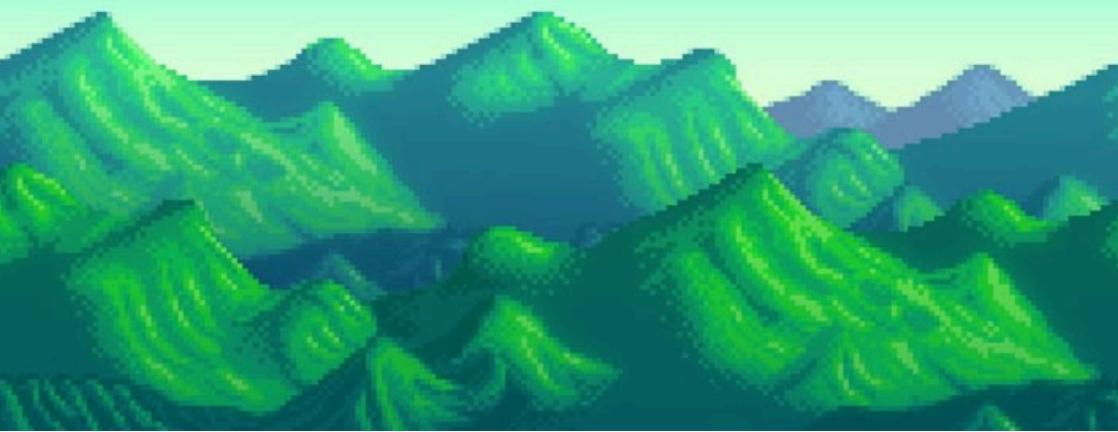


Log Activity



Pembagian tugas dan peran setiap anggota dapat dilihat di

- Log Activity
- Pembagian Tugas



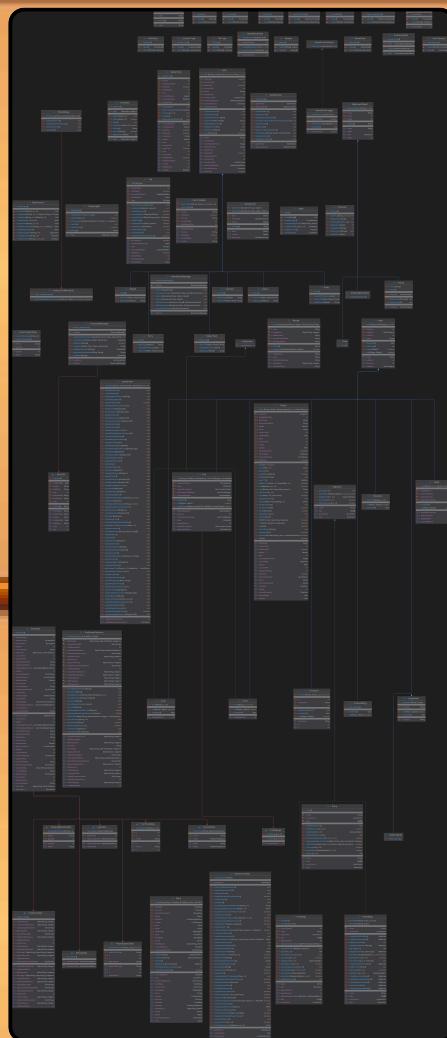
Class Diagram Awal



berikut adalah Class Diagram yang kami buat saat di Milestone 1. Untuk lebih jelasnya lihat di bit.ly/ClassDiagramOOP



Class Diagram Final



Berikut adalah Class Diagram Final dari Tugas Besar kami, untuk lebih jelasnya [disini](#)

