



# SimPlicity

Booklet

by oOps🤔 team



Khairunnisa Hurun I.

18221004



Richard Haris

18221006



Nurshafa Qanita

18221007



Justin Yusuf A.

18221016



Muhammad Mumtaz

18221029



Eleanora Felicia

18221032

# User Manual

## SimPlicity Description

SimPlicity merupakan permainan simulasi kehidupan yang dapat dimainkan oleh satu orang dan secara offline. Terdapat karakter yang dapat dikendalikan oleh pemain. Pemain akan mengendalikan kehidupan karakter tersebut seperti makan, tidur, bekerja, dan masih banyak lagi. Selain itu, pemain juga dapat menambah karakter untuk dimainkan. Pemain harus memastikan karakter tetap sejahtera dengan menjaga mood, kesehatan, serta kekenyangan karakter untuk menjaganya tetap hidup.



## Game Control

Gunakan **ASDW** pada keyboard untuk mengendalikan pergerakan permainan mulai dari karakter hingga tampilan lainnya.

## Help

Tekan **?** pada keyboard untuk melihat bantuan dalam game.



## How to Install SimPlicity

1. **Clone** repository pada github
2. Buatlah folder dalam TubesOOP\_K3\_01 dengan nama **bin** apabila belum tersedia
3. Buka folder **TubesOOP\_K3\_01** di terminal
4. Tuliskan **javac -d bin ./src/main/\*.java** dan jalankan
5. Setelah kompilasi berhasil dijalankan, tuliskan **java -cp bin src.main.Main**



## Gameplay



Saat program dijalankan, pemain akan diberi tampilan seperti di atas dan dapat memulai game dari awal dengan memilih **start**.



Pemain diminta **membuat sim** dengan mengisi nama sim, nama ruang, serta memilih warna rambut beserta pakaian sim.

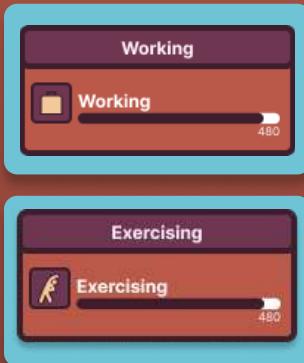
Selanjutnya pemain menerima **display utama game** yang terdiri dari ruangan yang ditempati oleh sim, data ringkas sim, serta data hari dan rumah.



## Gameplay



Diberikan beberapa pilihan pada menu untuk aktivitas sim, seperti **edit room**, **upgrade house**, **store**, **view sim**, dan **visit sim**.



Pemain dapat membuka **inventory** dan memasukkan barang ke dalam ruangan dengan menekan keyboard i.



Pemain juga dapat beraktivitas di luar ruangan dengan **bekerja** dan **olahraga**, keberlangsungan kegiatan tersebut ditampilkan di bagian kiri display game.



Untuk beraktivitas di luar ruangan, pemain dapat berinteraksi dengan pintu keluar, kemudian diberi pilihan **change of profession**, **go to work**, **go excersice**, dan **view other sim**.

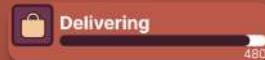
Terdapat berbagai **pilihan jenis pekerjaan** untuk dilakukan oleh sim yang dapat dipilih dengan memilih icon change of profession. Sim harus bekerja minimal selama 720 detik untuk mengganti pekerjaan.



## Gameplay



Untuk membeli keperluan sim, pemain dapat membuka **store** dengan memilih icon store yang menampilkan berbagai jenis objek dan makanan beserta jumlah yang diinginkan.



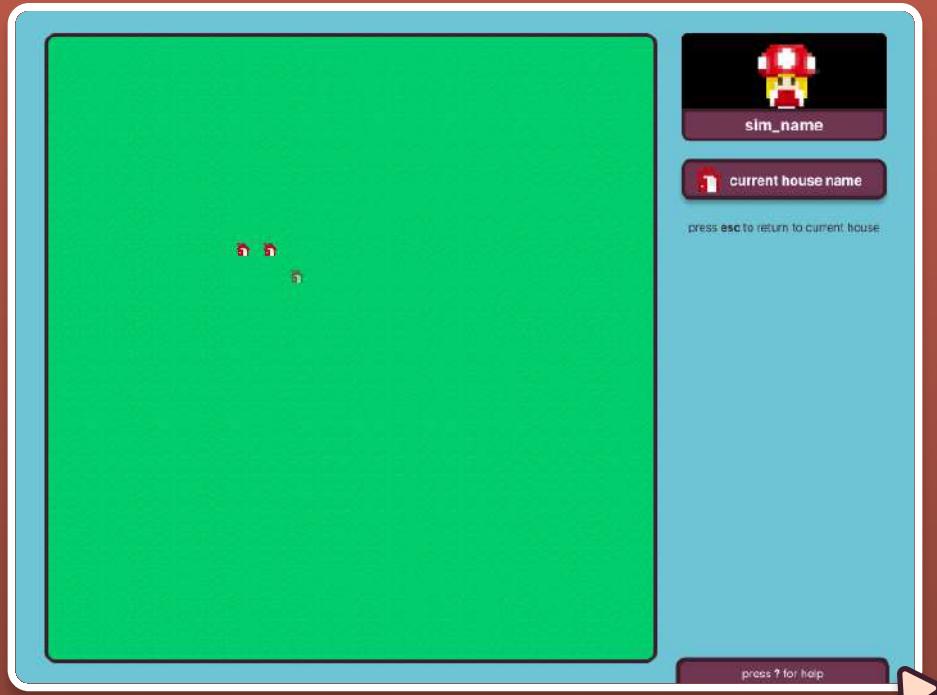
Pembelian barang membutuhkan waktu untuk pengiriman barang yang ditampilkan pada "time remaining" box di menu utama



Pemain dapat mengganti sim yang sedang dimainkan dengan memilih icon view sim yang akan menampilkan **display semua sim** yang terdiri atas data lengkap dari sim yang sedang digunakan dan daftar sim-sim yang telah dimiliki. Selain itu, pemain juga dapat membuat sim baru.



## Gameplay



Apabila pemain memilih icon visit sim, pemain akan dibawa menuju **world**. Pada world, pemain dapat mengunjungi rumah yang dimiliki sim lain serta menambah rumah baru.



Di dalam setiap rumah, pemain dapat **menambah ruangan** dengan memilih icon upgrade house. Menambah ruangan memakan biaya tertentu dan menentukan nama dari ruangan tersebut.



Untuk **memindahkan barang** yang berada di dalam ruangan sim, pemain dapat memilih icon edit room.

## Gameplay

Dalam ruangan, sim dapat melakukan **interaksi** dengan barang-barang yang dimilikinya dengan menekan tombol F di dekat barang tersebut. Salah satu contohnya ialah berinteraksi dengan meja dan kursi yang memberi pilihan untuk **membaca buku** atau **makan**.

**Eat**

**Read a Book**

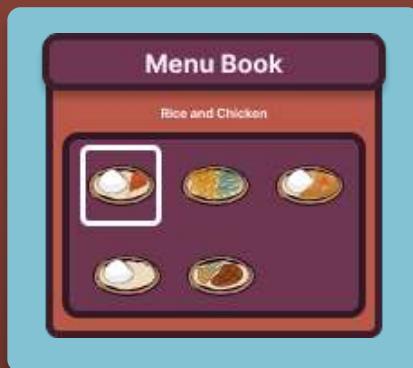


Saat memilih **makan**, pemain ditampilkan daftar makanan yang sedang dimiliki oleh sim. Jenis-jenis dari makanan sendiri terbagi menjadi dua kategori.

1. Bahan makanan
2. Masakan



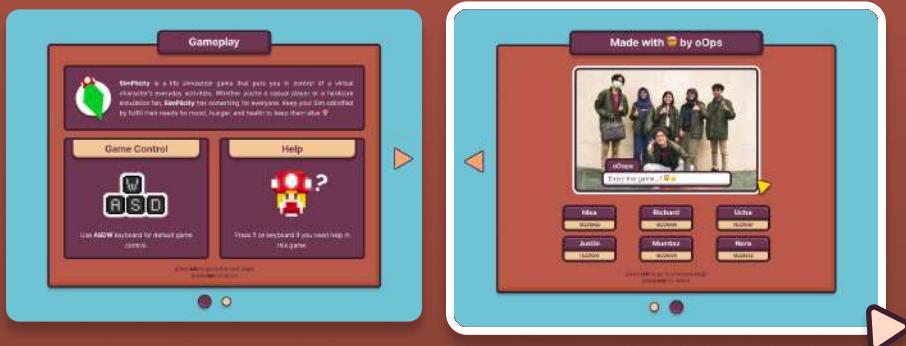
Untuk memiliki masakan, pemain dapat **memasak** dengan cara melakukan interaksi dengan kompor pada ruangan. Pemain akan menerima tampilan daftar menu yang dapat dimasak pada display game. Masakan-masakan tersebut membutuhkan jenis bahan makanan tertentu.



## Gameplay



Selain memulai game dari awal, pemain juga dapat mengakses data game yang telah dimainkan sebelumnya dengan memilih **load**.



Apabila pemain memilih **about**, pemain akan diberikan dua slides, dimana slide pertama berisi deskripsi dari game beserta instruksi singkat untuk memainkan game **Simplicity**, sedangkan slide kedua berisi informasi singkat dari **Kelompok 01 K03**

Jika pemain ingin keluar dari permainan dan menghentikan program, pemain dapat memilih **exit**.



Penuhi kesejahteraan sim Anda dan hindarilah **game over**.



# Log Activity

**Khairunnisa Hurun 'lin**

- Coder:
  - Item - Interactables
- Booklet
- Class Diagram
- Interface Design

18221004

**Richard Haris**

- Coder:
  - World
  - House
  - Item - Raw Food & Baked Food
  - Active Actions
- Booklet
- Class Diagram

18221006

**Nurshafa Qanita**

- Coder:
  - Inventory
  - Profession
  - Upgrade Actions
  - Non-Active Actions
- Booklet
- Class Diagram
- Interface Design

18221007



# Log Activity

Justin Yusuf Abidjoko

- Coder:
  - Sim
  - Game Time
  - Room
  - Item & Item - Interactables
  - Active Actions
  - Upgrade Actions
  - Non - Active Actions
  - Add Sim Action
  - User Interface
  - Main Program
- Booklet

18221016

Muhammad Mumtaz

- Coder:
  - Active Actions
  - User Interface
- Booklet
- Class Diagram

18221029

Eleanora Felicia

- Coder:
  - Item - Interactables
  - Active Actions
- Booklet
- Class Diagram

18221032

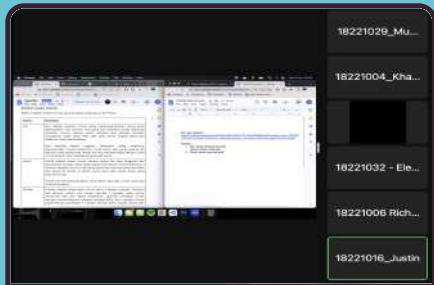


# Development Progress



## First Meeting

15/04/2023

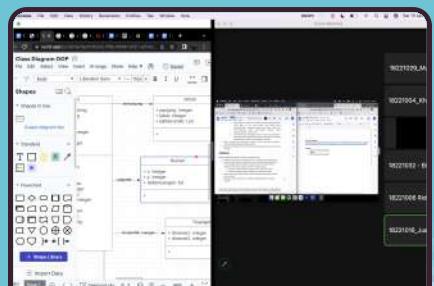


### Pembagian tugas



## Second Meeting

18/04/2023



### Pengerjaan Milestone 1 bersama



## Prototype

20/04/2023

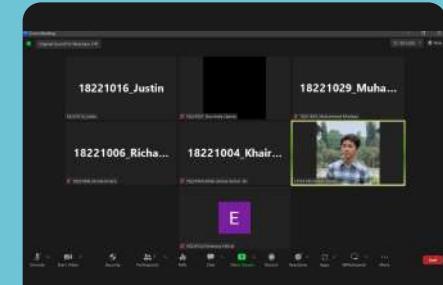


### Prototype awal game



## Asistensi 1

16/04/2023



### Tanya jawab tentang spek



## Mockup

19/04/2023



### Pembuatan mockup interface game



## Mockup Implementation

24/04/2023



### Penerapan mockup pada program



# Development Progress



Asistensi 2

28/04/2023



Progress update!!!



Finishing Display Game

29/04/2023



Penyelesaian desain display game



Final Meeting

01/05/2023



Tapi boong (DL jadi tanggal 6 Mei 🙌)



Testing Program

05/05/2023



Pengecekan spesifikasi program



Finishing Program

05/05/2023

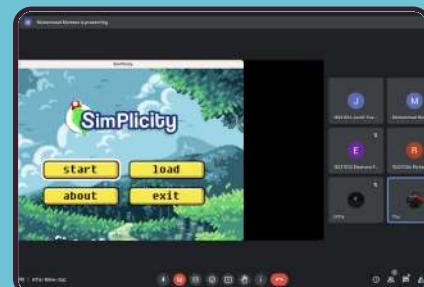


Penyelesaian spek dan debug



Final Meeting (Ril)

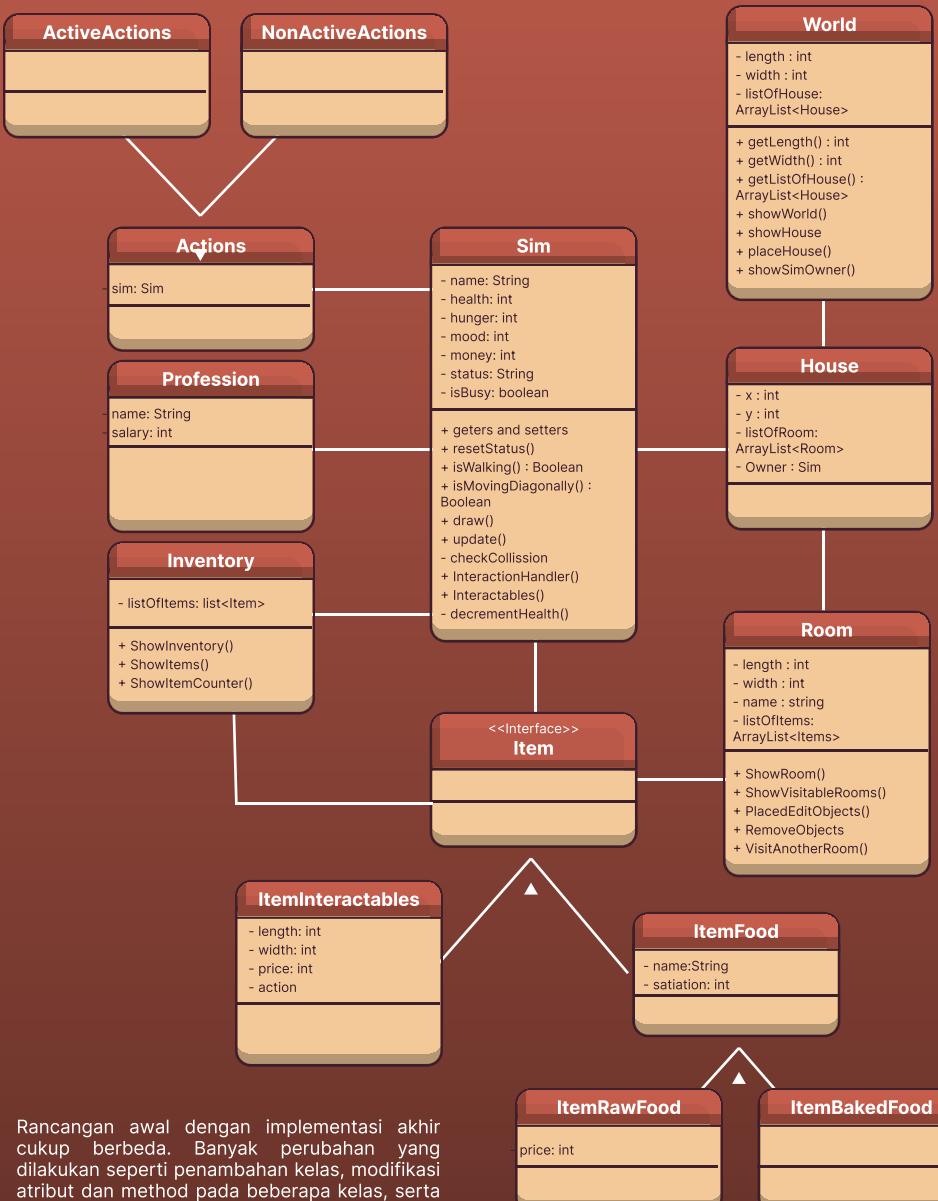
06/05/2023



Simulasi game dan pengumpulan



# Class Diagram Awal



Rancangan awal dengan implementasi akhir cukup berbeda. Banyak perubahan yang dilakukan seperti penambahan kelas, modifikasi atribut dan method pada beberapa kelas, serta penyesuaian antara kelas satu dengan kelas lainnya. Perubahan dilakukan untuk menyesuaikan program dengan GUI dan membuat program lebih rapuh. Hasil perubahan rancangan terdapat pada halaman berikutnya.



# Class Diagram Akhir

For more...

[link class diagram SimPlicity](#)

