

## MILESTONE 1

Kelompok: *retractall(tubes)*

Kelas: *K03*

List Anggota Kelompok:

1. *Ahmad Rafi Maliki - 13522137*
2. *Muhammad Zaki - 135522136*
3. *Andi Marihot Sitorus - 13522138*
4. *Hugo Sabam Augusto - 13522129*

## PROGRESS

### 1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Membuat rancangan fakta dan rules.	13522138

### 2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Menyelesaikan tubes.	13522137, 13522129

### 3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)


## RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	playerCount(Count)	Dynamic fact, banyaknya player dalam permainan
2.	playerName(Name)	Dynamic fact, nama player dalam permainan
3.	continent(Name)	Static fact, nama benua
4.	territory(Name)	Static fact, nama wilayah
5.	ruler(Territory, PlayerName)	Dynamic fact, menyatakan nama player yang menguasai suatu wilayah
6.	isNeighbour(Territory1, Territory2)	Static fact, menyatakan wilayah yang bertengtangan
7.	totalTroops(PlayerName, Count)	Dynamic fact, menyatakan total troops yang dimiliki
8.	undeployedTroops(PlayerName, Count)	Dynamic fact, menyatakan troops yang belum di-draft
9.	deployedTroops(Territory, Count)	Dynamic fact, menyatakan troops yang dimiliki sebuah wilayah
10.	totalDice(Territory, Count)	Dynamic fact, total dadu yang dimiliki sebuah wilayah (digunakan saat attack), total dadu diperoleh dari fungsi lain yang melakukan looping rollDice

## RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1	startGame	Perintah untuk memulai permainan
2	draft(X,Y)	Menambahkan undeployed troops di wilayah kita (X wilayah yang dimiliki kita,Y jumlah undeployed troops ).
3	move(X1,X2,COUNT)	Memindahkan troops deployed dari X1 ke X2 sebanyak Y
4	rollDice(X,RESULT)	Melempar dadu oleh X (player atau troops), dengan hasil result
5	takeLocation(X)	
6	placeAutomatic	Pemain secara otomatis meletakkan semua tentara tambahan ke wilayah yang dimiliki pemain tersebut.
7	placeTroops(X,Y)	menempatkan troops yang dimiliki ke wilayah X sebanyak Y
8	attack	Mengubah status pemain menjadi pemain penyerang jika memanggil rule ini.
9	risk	Memberikan 1 jenis risk ( <i>risk card</i> ) secara acak kepada pemain

10	endTurn	mengakhiri giliran pemain tersebut.
----	---------	-------------------------------------