



Hiji

+

Tubes OOP Hiji Card

+

Kelompok IOOPelope

- **Habib Tsabit Az Zumar (18217010)**
- **Faras Banas Lubis (18217046)**
- **Muhammad Erwin Fattah (18219019)**
- **Relieyan Ramadhan Hilman (18219089)**
- **Azka Alya Ramadhan (18219101)**



Peraturan

- Game ini dapat dimainkan oleh 2 hingga 6 orang pemain
- Setiap permainan dimulai (command F01 di-input), masing-masing pemain akan mendapatkan 7 buah kartu random dan akan ada satu kartu angka random untuk dijadikan sebagai kartu tengah
- Urutan giliran pemain akan diacak sekali di awal permainan
- Pada setiap giliran, pemain boleh mengeluarkan satu atau lebih kartu yang dapat dimainkan (terdeteksi valid) pada giliran tersebut
- Apabila pemain tidak mengeluarkan kartu, ia wajib mengambil satu kartu dari deck
- Apabila kartu yang baru diambil valid terhadap kartu tengah, pemain berhak memilih untuk mengeluarkan atau tidak mengeluarkan kartunya
- Apabila kartu tidak valid terhadap kartu tengah, giliran pemain tersebut selesai tanpa mengeluarkan kartu
- Kartu selain yang berjenis angka, memiliki powernya masing-masing
- Apabila pemain memiliki sisa satu kartu, maka pemain harus melakukan declare "HIJI" dalam waktu 3 detik. Apabila sudah melebihi batas waktu, pemain wajib mengambil dua kartu dari deck
- Pemenang diambil dari pemain yang terlebih dahulu menghabiskan kartu yang sedang dipegang sudah habis dan permainan selesai



Power Card



Wild

Kartu yang dapat *submit* untuk semua jenis warna dan pemain yang men-*submit* kartu ini diharuskan memilih warna yang akan digunakan untuk giliran selanjutnya



Skip

Kartu yang apabila disubmit akan men-skip giliran pemain selanjutnya



Wild Four

Sama seperti tipe Wild hanya saja akan dibebankan tambahan 4 kartu dari deck kepada pemain selanjutnya yang tidak mempunyai kartu ini.



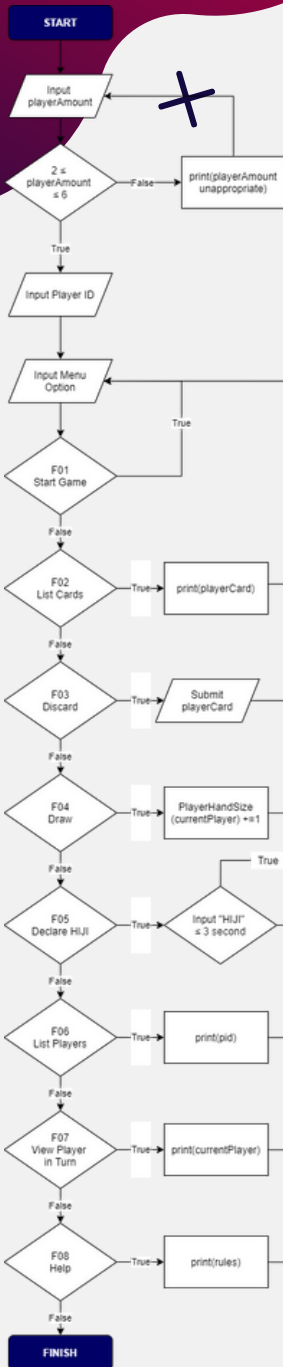
Reverse

Kartu yang memiliki *power* untuk merubah urutan permainan menjadi berlawanan dari alur permainan sebelumnya



Draw Two

Kartu yang apabila di *submit* akan membuat pemain selanjutnya mengambil 2 kartu dari deck.



Flowchart



User Manual

F01

Memulai permainan

F02

Melihat list kartu dari pemain yang sedang dalam giliran main

F03

Men-submit kartu

F04

Mengambil kartu dari deck

F05

Men-declare Hiji

F06

Melihat nama, jumlah kartu yang dimiliki, dan status giliran tiap pemain

F07

Melihat pemain yang sedang dalam giliran saat ini dan selanjutnya

F08

Melihat aturan permainan

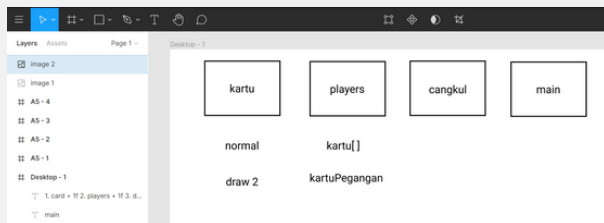
F10

Melihat kartu tengah

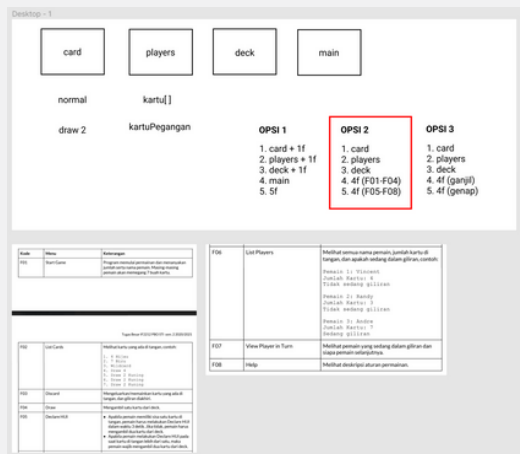
EXIT

Mengakhiri permainan

Proses (1/5)



[17/03/21]
Perancangan awal
sebagai gambaran
kasar class yang akan
digunakan



[19/03/21]
Perubahan variabel class,
pembagian tugas, dan
perancangan booklet



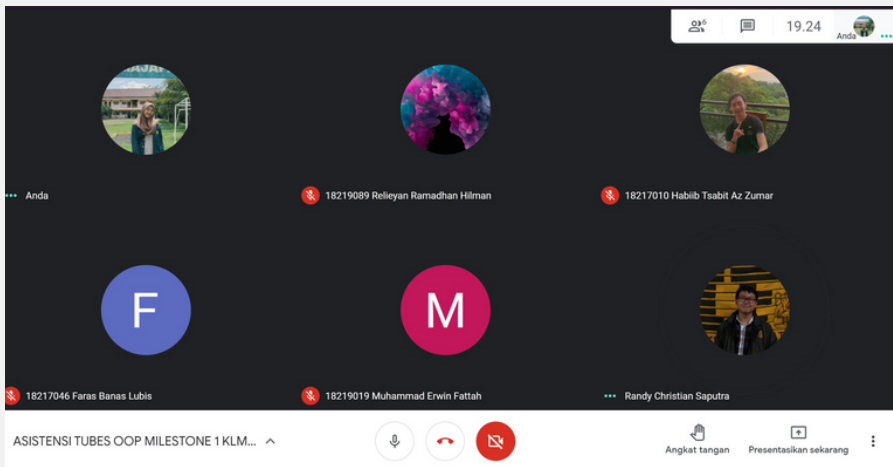
Proses (2/5)

[22/03/21]

Terbentuk rancangan awal:

- Terdapat class yang terdiri dari card, deck, dan players. Selain itu juga ada fungsi-fungsi yang ada di main program dari F01 hingga F08.
- Class dari card terdiri dari 6 jenis kartu yakni Angka 0-9 warna Merah/Hijau/Kuning/Biru, Draw 2 (+2) warna Merah/Hijau/Kuning/Biru, Draw 4 (+4), Wildcard, Reverse warna Merah/Hijau/Kuning/Biru, dan Skip warna Merah/Hijau/Kuning/Biru.
- Class players terdiri dari pemain yang berjumlah 2-6 beserta kartu yang dimilikinya (inisialisasi awal masing-masing pemain memiliki 7 kartu).
- Class deck yang berupa inisiasi dari kartu-kartu Hiji yang mana dalam kelas ini akan diinisiasi kartu-kartu Hiji berdasarkan berbagai warna, bentuk, dan jumlahnya sesuai aturan bermain kartu Hiji.

Proses (3/5)



[24/03/21]

Asistensi 1:

- Klarifikasi spesifikasi tugas besar, penentuan penggunaan CLI dibanding UI, masukan dan saran

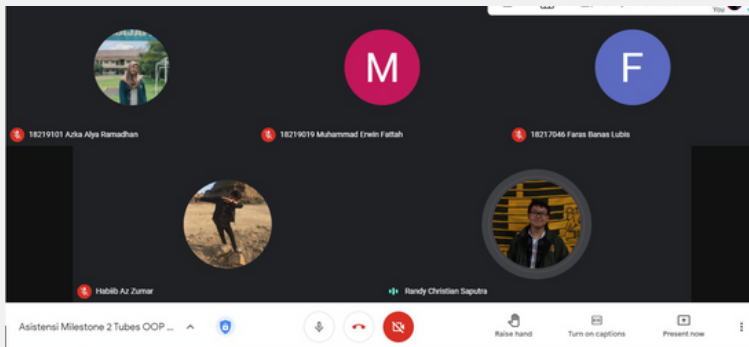
Masukan:

- Multiple discard dijelaskan jika kartunya sama persis. Diperbolehkan setiap user mengambil kartu random dari semua kartu yang mungkin. Antara mengatur deck berapa kartu atau tidak menggunakan deck tapi random dari kartu yang akan di-draw. Pilih implementasi lebih gampang yang mana antara CLI atau UI

Proses (4/5)

[29/03/21]

- Telah terbuat sketsa terkait pembuatan deck, class card, F08, rancangan F05, sketsa untuk class player, dan sketsa untuk F04



[01/04/21]

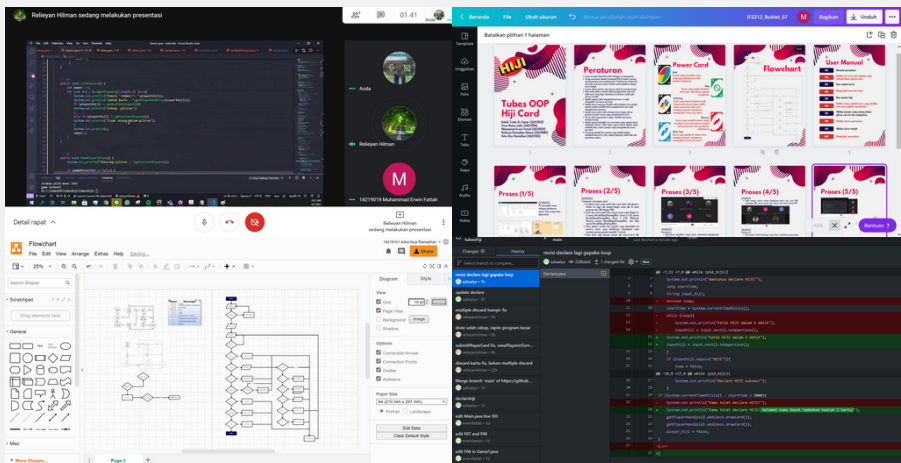
Asistensi 2:

- Pertanyaan terkait deskripsi tugas besar, konsultasi penyusunan bahasa pemrograman, masukan dan saran

Masukan:

- Dapat melakukan implementasi lain dengan membuat single turn object untuk meletakkan state. Semua object disimpan statenya disitu. Implementasi declare Hiji menggunakan thread (materi minggu depan). Apabila dari spesifikasi tidak terlalu diatur dapat dibuat asumsi. Bisa membutuhkan interkoneksi lain jika ada yang mau connect ke player saja. Implementasi lain. Kalau game harus dimulai dulu kan, harus dibuild classnya. Ada suatu class yang mengakses datanya

Proses (5/5)



[02/04/21] - [07/04/21]

- Terjadi perubahan konsep. Tidak ada class khusus player, player menjadi satu dengan Game.java
- Penyusunan flowchart
- Rombak desain booklet
- Penyatuan fungsi dan debugging
- Pembuatan README.md
- Penyelesaian dan penyesuaian *source code* tahap akhir



Pembagian Tugas

Habiib Tsabit Az Zumar (18217010)

Pembuatan class HijiCard

Faras Banas Lubis (18217046)

Pembuatan F01 dan sebagian Game1.java

Muhammad Erwin Fattah (18219019)

Pembuatan dan implementasi fungsi F02, F06, F07, pembuatan booklet, class GenericPrint dan README.md

Relieyan Ramadhan Hilman (18219089)

Pembuatan dan implementasi Game1.java, F01, F03, F04, serta integrasi semua fungsi ke dalam main program

Azka Alya Ramadhan (18219101)

Pembuatan dan implementasi fungsi F05, F08, perancangan dan rombak booklet, dan flowchart



**Terima
Kasih**