



**TUGAS BESAR PEMROGRAMAN
BERORIENTASI OBJEK**

SPAKBOR HILLS

Kelompok 4 K01

18223011 Samuel Chris Michael B S

18223025 Muhammad Azzam Robbani

18223049 Amudi Purba

18223097 Audy Alicia Renatha T



Developers



Samuel Chris M B S

- Menggerjakan Farm Map dan World Map
- Menggerjakan seluruh sprite untuk Map
- Menggerjakan Visiting, Main Menu, Save and Load



Muhammad Azzam R

- Menggerjakan NPC, Proposing, Marry, Chatting, Gifting
- Menggerjakan Shipping Bin, Fishing, Sleeping, Eating
- Menggerjakan Main Menu, Statistics, End Game



Amudi Purba

- Membuat struktur awal Kode(Main, Entity, GamePanel, KeyHandler, dll)
- Menggerjakan Inventory, Item, Player, Recipe, Cooking, Store, Eating



Audy Alicia R T

- Menggerjakan Time, Season, Weather
- Menggerjakan Watching, Tilling, Planting, Watering, Harvesting, Recovering
- Membuat asset Player, NPC, Items
- Membuat booklet
- Debugger



User Manual



SPAKBOR HILLS

Welcome to Spakbor Hills!

Spakbor Hills adalah game simulasi bertani dengan GUI berbasis Java yang dibuat untuk membantu Dr. Asep Spakbor, seorang mantan ilmuwan jahat yang kini mencoba hidup damai sebagai petani. Dalam game ini, kamu bisa menanam, memasak, memancing, ngobrol dengan NPC, hingga... menikah!

Dengan antarmuka yang ramah pengguna, kamu cukup klik dan arahkan. Selamat bermain!

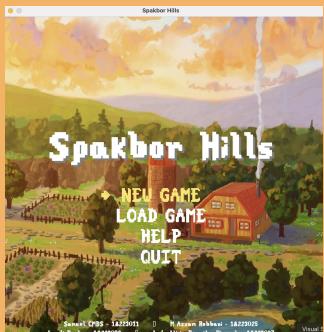
Langkah untuk menjalankan Spakbor Hills:

1. Unduh atau clone folder "Tubes_OOP" dari Github
2. Buka terminal pada directory folder tersebut
3. Masukkan perintah "./gradlew run" pada terminal
4. Spakbor Hills is ready!

HAPPY PLAYING

GAMEPLAY

- Main Menu, New Game, Help Menu, Quit



- Time, Season, Weather

Ketiga parameter ini akan terus berjalan, kecuali melakukan pause ataupun exit dari game. Terdapat empat musim dan dua cuaca. Parameter ini penting untuk diperhatikan karena berhubungan dengan action player.

- Farming Action : Tilling, Planting, Watering, Harvesting, Recovering

Proses ini dapat dilakukan di FarmMap, dimana player dapat melakukan semua action tersebut pada semua tile yang tersedia. Untuk melakukannya, player akan menggunakan equipment default yang disediakan ketika game pertama kali dimulai.



GAMEPLAY



• Inventory

Dengan menekan tombol I pada Keyboard, layar akan menampilkan 4 item awal untuk bertahan hidup!!!

• Fishing

Dengan melakukan Enter pada item fishing rod pada inventory, pemain dapat memancing dengan menekan tombol spasi saat di dekat air. Pemain harus menebak angka untuk mendapatkan ikan yang berhasil ditangkap



• Sleeping

Pemain bisa melakukan banyak aksi dengan memanfaatkan energi, tapi game yang terlalu asik membuatmu lelah! Pemain akan otomatis tertidur jika energi di bawah -20 dan . Selain itu Pemain juga akan tertidur pada saat jam 02.00. DILARANG BEGADANG!!!!!!

GAMEPLAY

- **NPC Interaction (Gifting, Chatting, Proposing and Marrying)**

Player dapat berinteraksi dengan NPC.
Caranya dengan menekan tombol enter
lalu memilih aksi yang ingin dilakukan



- **Map (FarmMap, Forest River, Mountain Lake, Ocean, House Interior, NPC House)**

Player dapat berpindah-pindah tempat (visiting) ke berbagai Map yang ada dalam game



- **Cooking**

Player dapat melakukan aksi cooking
dengan cara menghadap ke stove, player
harus memiliki bahan untuk memenuhi
recipe agar dapat melakukan aksi cooking.

Design Pattern

Command Pattern

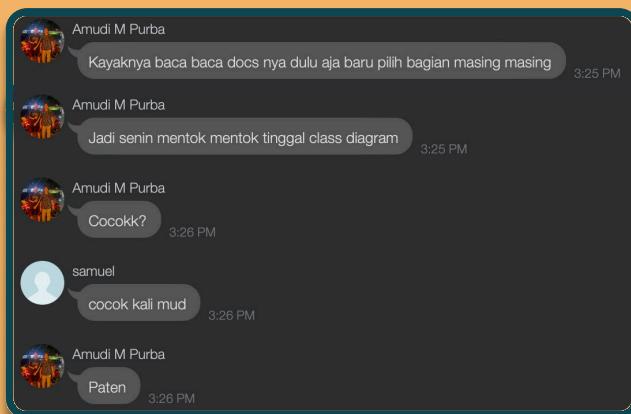
Design pattern yang digunakan salah satunya adalah Command Design Pattern. Ini digunakan pada Action Farming.

CLASS Diagram



OUR JOURNEY

Kami mulai merencanakan pengerojan tugas besar ini pada tanggal 18 April 2025. Pada milestone 1 Kami diminta untuk melakukan pembagian tugas dan juga membuat struktur objek yang ada pada game. Ini-lah awal mula Kami terbentuk 😎



Setelah berhari-hari menunda tugas... akhirnya Kami membuat janji pada tanggal 24 April 2025. Kami telah dibawa oleh Sam ke markasnya, yaitu Kozi Coffee BUDARAA. Kalau Kalian kesini, seringkali Kalian akan menemukan Sam yang lagi bolos kelas, and lonely 😢. Keesokan harinya pun Kami berkumpul lagi untuk menyelesaikan class diagram, sekaligus asistensi. Asisten Kami Kak Fawwaz Abrial! shout out to him for being super nice and chill. Nah pada hari itu pun Kami menyelesaikan class diagramnya.

this was us at Kozi



Selanjutnya Kami lanjut mengerjakan Milestone 2, yaitu membuat source codenya. Awalnya Kami bingung harus memulai pengerjaan darimana, namun Kami menemukan seseorang yang sangat berharga bernama RySnow di Youtube. Kami belajar banyak melalui video-videoonya untuk membuat 2D Game. Dan memakainya sebagai guide Kami untuk memulai coding.

Pengerjaan tugas besar sangatlah sulit, Kami merasa bahwa progressnya kecil sekali setiap mengerjakan. Seperti tidak selesai-selesai. Namun Kami tetap berusaha untuk menjaga semangat satu sama lain. Salah satu bentuk Azzam untuk tetap semangat adalah ngegym. Beginilah situasi Kami sekarang, tanggal 27 Mei 2025:

us:



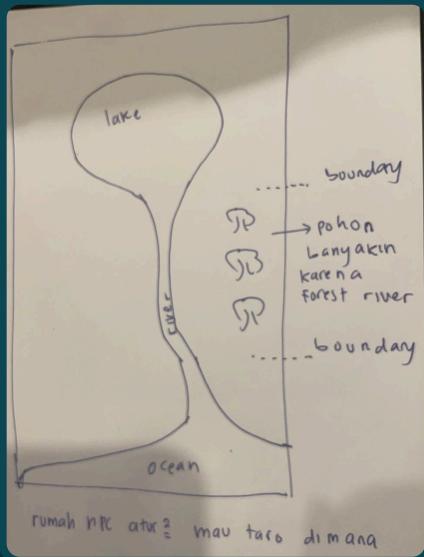
meanwhile azzam:



Lalu pada tanggal 28 Mei 2025, Kami melakukan asistensi kedua bersama Kak Fawwaz Abrial. Pada saat ini Kami masih banyak belum menyelesaikan action. Dan juga masih terdapat beberapa yang belum memenuhi spesifikasi.

Maka dari itu, hari-hari selanjutnya Kami pakai untuk melengkapi action, program, dan juga booklet sampai hari pengumpulan Milestone 2. Walaupun Kami tidak tidur 3 hari

draft worldmap by ga 😎



Rumah NTC atur? mau taro dimana



hari-hari ribut...

Gktokan dulu biar ga stress

