# public class Character {

# private String name;

# private int health;

# private int XP;

# private String item;

# public Character(String name, int health) {

# this.name = name;

# this.health = health;

# this.XP = 0;

# this.item = "none";

# }

# public void takeDamage(int damage) {

# this.health -= damage;

# if (this.health < 0) {

# this.health = 0;

# }

# }

# public void addXP(int additionalXP) {

# this.XP += additionalXP;

# }

# public String getName() {

# return name;

# }

# public int getHealth() {

# return health;

# }

# public int getXP() {

# return XP;

# }

# public String getItem() {

# return item;

# }

# public void setItem(String item) {

# this.item = item;

# }

# }

# import java.util.Scanner;

# public class Scene {

# private String description;

# private String choiceA;

# private String choiceB;

# private String choiceC;

# private Scene nextSceneA;

# private Scene nextSceneB;

# private Scene nextSceneC;

# private int damageA;

# private int damageB;

# private int damageC;

# private int XPA;

# private int XPB;

# private int XPC;

# private boolean isEndScene;

# // Konstruktor untuk scene biasa

# public Scene(String description, String choiceA, Scene nextSceneA, int damageA, int XPA,

# String choiceB, Scene nextSceneB, int damageB, int XPB,

# String choiceC, Scene nextSceneC, int damageC, int XPC) {

# this.description = description;

# this.choiceA = choiceA;

# this.choiceB = choiceB;

# this.choiceC = choiceC;

# this.nextSceneA = nextSceneA;

# this.nextSceneB = nextSceneB;

# this.nextSceneC = nextSceneC;

# this.damageA = damageA;

# this.damageB = damageB;

# this.damageC = damageC;

# this.XPA = XPA;

# this.XPB = XPB;

# this.XPC = XPC;

# this.isEndScene = false;

# }

# // Konstruktor untuk scene akhir

# public Scene(String description) {

# this.description = description;

# this.isEndScene = true;

# }

# public void displayScene() {

# System.out.println("\n" + description);

# 

# if (!isEndScene) {

# System.out.println("\nPilihan:");

# System.out.println("A. " + choiceA);

# System.out.println("B. " + choiceB);

# System.out.println("C. " + choiceC);

# System.out.println("INFO. Lihat status karakter");

# }

# }

# public Scene makeChoice(String choice, Character player) {

# // Handle kasus untuk scene akhir

# if (isEndScene) {

# return null;

# }

# 

# choice = choice.toUpperCase();

# 

# switch (choice) {

# case "A":

# player.takeDamage(damageA);

# player.addXP(XPA);

# return nextSceneA;

# case "B":

# player.takeDamage(damageB);

# player.addXP(XPB);

# return nextSceneB;

# case "C":

# player.takeDamage(damageC);

# player.addXP(XPC);

# return nextSceneC;

# default:

# return null;

# }

# }

# // Getter

# public boolean isEndScene() {

# return isEndScene;

# }

# }

# import java.util.Scanner;

# public class Story {

# private Scene startScene;

# private Character player;

# private Scanner scanner;

# public Story(Scene startScene, Character player) {

# this.startScene = startScene;

# this.player = player;

# this.scanner = new Scanner(System.in);

# }

# public void start() {

# System.out.println("=== PETUALANGAN DIMULAI ===");

# System.out.println("Nama karakter: " + player.getName());

# System.out.println("Health: " + player.getHealth());

# System.out.println("XP: " + player.getXP());

# System.out.println("==========================");

# 

# play();

# }

# public void play() {

# Scene currentScene = startScene;

# 

# while (currentScene != null) {

# // Tampilkan scene saat ini

# currentScene.displayScene();

# 

# // Jika scene adalah scene akhir, selesai

# if (currentScene.isEndScene()) {

# break;

# }

# 

# // Dapatkan input pemain

# System.out.print("\nPilih tindakan (A/B/C/INFO): ");

# String choice = scanner.nextLine().trim();

# 

# // Jika pemain ingin melihat info

# if (choice.equalsIgnoreCase("INFO")) {

# displayPlayerInfo();

# continue;

# }

# 

# // Proses pilihan pemain

# Scene nextScene = currentScene.makeChoice(choice, player);

# 

# // Jika input tidak valid

# if (nextScene == null && !currentScene.isEndScene()) {

# System.out.println("Pilihan tidak valid. Coba lagi.");

# continue;

# }

# 

# // Jika player kehabisan health

# if (player.getHealth() <= 0) {

# System.out.println("\n=== GAME OVER ===");

# System.out.println(player.getName() + " kehabisan nyawa!");

# System.out.println("Total XP yang didapatkan: " + player.getXP());

# break;

# }

# 

# // Update current scene

# currentScene = nextScene;

# }

# 

# // Tampilkan statistik akhir

# if (player.getHealth() > 0) {

# System.out.println("\n=== PETUALANGAN SELESAI ===");

# System.out.println("Selamat, " + player.getName() + "!");

# System.out.println("Health tersisa: " + player.getHealth());

# System.out.println("Total XP: " + player.getXP());

# System.out.println("Item terakhir: " + player.getItem());

# }

# 

# scanner.close();

# }

# 

# private void displayPlayerInfo() {

# System.out.println("\n=== INFO KARAKTER ===");

# System.out.println("Nama: " + player.getName());

# System.out.println("Health: " + player.getHealth());

# System.out.println("XP: " + player.getXP());

# System.out.println("Item: " + player.getItem());

# System.out.println("====================");

# }

# }

# import java.util.Scanner;

# public class Main {

# public static void main(String[] args) {

# // Input nama karakter

# Scanner scanner = new Scanner(System.in);

# System.out.println("Selamat datang di Petualangan Hutan Terlarang!");

# System.out.print("Masukkan nama karaktermu: ");

# String playerName = scanner.nextLine();

# 

# // Buat karakter pemain

# Character player = new Character(playerName, 100);

# 

# // Buat scene akhir

# Scene endingGood = new Scene(

# "Selamat! Kamu berhasil menyelesaikan perjalanan di Hutan Terlarang dan menemukan harta karun legendaris. " +

# "Kamu bisa pulang dengan kekayaan dan ketenaran yang selalu kamu impikan!"

# );

# 

# Scene endingBad = new Scene(

# "Kamu tersesat di kegelapan Hutan Terlarang dan tidak pernah menemukan jalan keluar. " +

# "Ceritamu berakhir di sini, namun legenda petualanganmu akan tetap hidup..."

# );

# 

# Scene endingNeutral = new Scene(

# "Kamu memutuskan untuk keluar dari Hutan Terlarang dengan selamat meskipun tanpa harta karun. " +

# "Setidaknya kamu masih hidup untuk bercerita tentang petualanganmu di hutan misterius ini."

# );

# 

# // Buat scene-scene dalam permainan (minimal 10 scene)

# // Scene 10

# Scene scene10 = new Scene(

# "Kamu akhirnya sampai di depan sebuah altar kuno. Di tengahnya, sebuah peti harta karun bersinar. " +

# "Tapi kamu mendengar suara-suara aneh dan merasakan kehadiran sesuatu di sekitarmu.",

# "Buka peti harta dan ambil isinya", endingGood, 0, 50,

# "Hanya mengambil satu item dari peti kemudian pergi", endingNeutral, 0, 30,

# "Pergi tanpa menyentuh peti harta", endingBad, 0, 10

# );

# 

# // Scene 9

# Scene scene9 = new Scene(

# "Setelah berjalan beberapa lama, kamu menemukan sebuah jembatan tua yang hampir rusak. " +

# "Di seberang jembatan tampak altar kuno yang menjadi tujuanmu.",

# "Coba lewati jembatan dengan hati-hati", scene10, 10, 20,

# "Cari jalan lain yang lebih aman", scene10, 0, 15,

# "Gunakan tali untuk berayun menyeberangi jurang", scene10, 5, 25

# );

# 

# // Scene 8

# Scene scene8 = new Scene(

# "Kamu memasuki sebuah gua gelap. Cahaya obor menerangi dinding-dinding yang dipenuhi ukiran kuno. " +

# "Ada tiga terowongan di hadapanmu.",

# "Masuk ke terowongan kiri yang lebih gelap", scene9, 15, 20,

# "Masuk ke terowongan tengah yang tampak lebih lebar", scene9, 5, 15,

# "Masuk ke terowongan kanan yang ada suara air mengalir", scene9, 10, 25

# );

# 

# // Scene 7

# Scene scene7 = new Scene(

# "Kamu menemukan sebuah pondok tua di tengah hutan. Di dalamnya ada seorang pertapa tua.",

# "Bicara dengan pertapa dan minta petunjuk", scene8, 0, 15,

# "Istirahat sejenak di pondok dan pulihkan tenaga", scene8, -10, 10, // Healing (-10 damage)

# "Abaikan pondok dan terus berjalan", scene8, 5, 5

# );

# 

# // Scene 6

# Scene scene6 = new Scene(

# "Kamu sampai di tepi sebuah sungai deras. Untuk melanjutkan perjalanan, kamu harus menyeberang.",

# "Coba berenang menyeberangi sungai", scene7, 20, 25,

# "Cari jembatan atau tempat yang lebih dangkal", scene7, 5, 15,

# "Bangun rakit sederhana dari kayu sekitar", scene7, 10, 20

# );

# 

# // Scene 5

# Scene scene5 = new Scene(

# "Saat berjalan di hutan, kamu mendengar suara geraman dari semak-semak. " +

# "Tiba-tiba, seekor serigala besar melompat ke hadapanmu!",

# "Melawan serigala dengan senjatamu", scene6, 15, 20,

# "Coba menakut-nakuti serigala dengan api", scene6, 5, 15,

# "Melarikan diri secepat mungkin", scene6, 10, 10

# );

# 

# // Scene 4

# Scene scene4 = new Scene(

# "Kamu menemukan persimpangan jalan. Ada tanda penunjuk yang sudah usang, sulit dibaca.",

# "Ambil jalan ke utara yang menuju pegunungan", scene5, 10, 15,

# "Ambil jalan ke timur yang menuju ke jantung hutan", scene5, 15, 20,

# "Ambil jalan setapak kecil yang tampak jarang dilalui", scene5, 5, 10

# );

# 

# // Scene 3

# Scene scene3 = new Scene(

# "Kamu menemukan tas ransel usang di dekat pohon. Sepertinya milik petualang sebelumnya.",

# "Periksa isi tas", scene4, 0, 10,

# "Abaikan tas dan lanjutkan perjalanan", scene4, 0, 5,

# "Ambil tas tapi jangan buka dulu", scene4, 0, 7

# );

# 

# // Scene 2

# Scene scene2 = new Scene(

# "Malam tiba. Kamu perlu mencari tempat berteduh untuk beristirahat.",

# "Bangun tenda di area terbuka", scene3, 10, 10,

# "Mencari gua untuk berlindung", scene3, 5, 15,

# "Tidur di atas pohon", scene3, 15, 20

# );

# 

# // Scene 1 (Scene awal)

# Scene scene1 = new Scene(

# "Kamu berada di pinggir Hutan Terlarang. Di hadapanmu terbentang hutan lebat yang konon menyimpan harta karun legendaris. " +

# "Kamu harus memutuskan dari mana memulai petualanganmu.",

# "Masuk lewat jalan setapak utama", scene2, 0, 5,

# "Cari jalan alternatif yang lebih tersembunyi", scene2, 5, 10,

# "Panjat pohon tinggi dahulu untuk melihat area sekitar", scene2, 10, 15

# );

# 

# // Buat objek Story dan mulai permainan

# Story story = new Story(scene1, player);

# story.start();

# }

# }