

MILESTONE 1

Kelompok: *Bagong Ganas Cikuray*

Kelas: *K03*

List Anggota Kelompok:

- 1. Rizqika Mulia Pratama - 13522126*
- 2. Justin Aditya Putra Prabakti - 13522130*
- 3. Farrel Natha Saskoro - 13522145*
- 4. Jason Fernando - 13522156*

PROGRESS

1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Menentukan fakta yang diperlukan	13522145, 13522156
2.	Menentukan rule yang diperlukan	13522126, 13522130
3.	Membuat fungsi start, input_players, roll_dice, sort_player, assert_players, print_players, print_list, pairs_values.	13522126

2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Debugging initiate yang masih error.	13522126

3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Membuat fungsi untuk distribusi army	13522126
2.	Membuat game manager, turn manager, map	13522130

RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	maxPlayers(4)	Jumlah player maksimal 4 orang
2.	<ul style="list-style-type: none"> - startingSoldiers(2, 24) - startingSoldiers(3, 16) - startingSoldiers(4, 12) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah pemain 2 akan mendapatkan 24 tentara masing-masing player. - Jumlah pemain 3 akan mendapatkan 16 tentara masing-masing player. - Jumlah pemain 4 akan mendapatkan 12 tentara masing-masing player.
3.	<ul style="list-style-type: none"> - bonusArmy(northAmerica, 4) - bonusArmy(europe, 3) - bonusArmy(asia, 5) - bonusArmy(southAmerica, 2) - bonusArmy(africa, 2) - bonusArmy(australia, 1) 	bonusArmy(X, Y). Player yang menguasai benua X akan mendapatkan Y tentara bonus.
4.	<ul style="list-style-type: none"> - region(na1, northAmerica) - region(na2, northAmerica) - region(na3, northAmerica) - region(na4, northAmerica) - region(na5, northAmerica) - region(e1, europe) - region(e2, europe) - region(e3, europe) - region(e4, europe) - region(e5, europe) - region(a1, asia) - region(a2, asia) - region(a3, asia) - region(a4, asia) - region(a5, asia) - region(a6, asia) - region(a7, asia) - region(sa1, southAmerica) - region(sa2, southAmerica) - region(af1, africa) - region(af2, africa) - region(af3, africa) - region(au1, australia) - region(au2, australia) 	region(X, Y), X adalah wilayah dari Y

5.	desc(X,Y)	Contohnya untuk kartu risk, X adalah id kartu, Y akan berisi nama/description/apalah (saran : desc beda item / jenis di spesialis)
----	-----------	--

RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1	start.	Rule untuk memulai permainan
2	exit.	Rule untuk keluar dari permainan
3.	displayMap.	Rule untuk menampilkan map saat ini
4.	input_players(N)	Rule untuk mengisi nama player secara rekursif sebanyak N
5.	roll_dice([Player, Rest])	Rule untuk melempar dadu untuk seluruh player
6.	sort_player.	Rule untuk mengurutkan urutan player bermain
7.	assert_player(X, Y).	Rule untuk memasukkan memasang player X dengan nilai Y
8.	pairs_values(X, Y, Z).	Rule untuk memasukkan pasangan Y dan Z ke X
6.	take_location(X)	Rule untuk mengambil wilayah X: nama wilayah
7.	distribute_army(X,Y)	Rule untuk mendistribusikan tentara X : Lokasi untuk prajurit Y : Jumlah prajurit
8.	distribute_army_auto	Otomatis pembagian army
9.	Game_manager Fungsionalitas game_manager akan digeser/dimasukkan ke end_turn.	Akan memegang fungsi-fungsi penting untuk misalnya inisiasi game atau efek start of turn / end of turn. Note: mungkin ini sebenarnya kelompok function bukan function sendiri? Mungkin akan meneakup : give_soldiers

		Give_risk_card
10.	turn_manager	<p>Menghandle legal moves seorang player pada giliran nya</p> <p>Mungkin akan menghandle : move(from,ammt,to) Get_risk (dan menyimpan risk card yang sedang dipegang)</p> <p>Use_risk attack(from, ammt, neighbour_target)</p> <p>endturn</p>
11.	Risk (semua risk)	Kartu risk akan mengubah suatu value dalam turnManager target nya(?)
12.	give_soldiers(X,Y)	Memberi player X prajurit sejumlah Y
13.	move(Start, Ammt, Dest)	Dalam turn_manager, memindahkan prajurit sejumlah Ammt dari Start ke Dest selama Start adalah daerah yang dimiliki oleh player pada giliran tsb
14.	use_risk()	Roll dadu untuk mengaktifkan kartu risk yang bisa digunakan oleh player pada giliran tsb
15.	attack(Init,Soldiers,Target_neighbour)	Memulai dialog penyerangan dari Init ke Target, mungkin akan ada handler nya Cuman 1 kali per turn
16.	end_turn	Ubah active player ke player berikutnya, dan reset parameter seperti risk kecuali tetap mempengaruhi player berikutnya
17.	declare_winner	dijalankan/hanya bisa dijalankan jika sudah ada 1 pemenang (mungkin akan mengecek juga), mengeprint teks yang relevan, dan mengakhiri permainan
18.	get_risk()	Jika pada turn ini player belum get_risk, player akan roll dadu untuk mendapatkan kartu risk untuk digunakan pada gilirannya

Catatan : Functions yang nampaknya memerlukan parameter “siapa” dan diatas tidak dijadikan parameter, akan mengambil data/info tsb dari turn_manager game_manager