LAPORAN TUGAS BESAR II

IF2032 Pemrograman Berorientasi Objek

Mobile PokeMonster

<Nama Kelompok>

Dipersiapkan oleh:

<Nomor Kelompok & Daftar Anggota>

Sekolah Teknik Elektro dan Informatika - Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesha 10, Bandung 40132

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Sekolah Teknik Elektro dan Informatika ITB** | Nomor Dokumen | Halaman |
| *IF2032-TB2-<no.kelompok>-<no.kelas>* | *<jml hlm>* |
| *Tgl release* |

Daftar Isi

Update daftar isi di bawah ini.

[1 Ringkasan 3](#_Toc355283513)

[2 Gameplay 3](#_Toc355283514)

[3 Penjelasan Tambahan Spesifikasi Tugas 3](#_Toc355283515)

[3.1 <Spesifikasi Fitur Tambahan 1> 3](#_Toc355283516)

[3.2 <Spesifikasi Fitur Tambahan 2> 3](#_Toc355283517)

[4 Diagram Kelas 3](#_Toc355283518)

[5 Penjelasan Kelas 3](#_Toc355283519)

[6 Program Utama 3](#_Toc355283520)

[7 Algoritma-Algoritma Menarik 4](#_Toc355283521)

[7.1 <Algoritma 1> 4](#_Toc355283522)

[7.2 <Algoritma 2> 4](#_Toc355283523)

[8 Pembagian Kerja dalam Kelompok 4](#_Toc355283524)

[9 Lampiran 4](#_Toc355283525)

[9.1 Notulen Rapat 4](#_Toc355283526)

[9.2 Log Activity Anggota Kelompok 4](#_Toc355283527)

[9.3 <Lain-Lain> 4](#_Toc355283528)

# Ringkasan

Isi dengan executive summary dari laporan, antara lain mengenai:

* Fitur-fitur yang dibuat dan tidak selesai dibuat (bisa dibuat dalam bentuk tabel)
* Isi umum laporan secara singkat, dan hal-hal khusus yang perlu diperhatikan oleh asisten – seperti kompatibilitas gadget, asumsi dalam pengerjaan spek, dll,
* Kesimpulan dan saran tentang hasil Tugas Besar II secara umum.

# Gameplay

Selain garis besar permainan, tambahkan juga mekanisme kontrol dalam permainan. Tujuan permainan (misal menangkap semua monster dan melengkapi PokeDex)

# Penjelasan Tambahan Spesifikasi Tugas

Isi dengan penjelasan tambahan mengenai spesifikasi-spesifikasi fitur yang belum rinci dari Deskripsi Tugas Besar II. Tambahkan asumsi dan bonus yang kalian buat.

Ingat: Tidak semua fitur perlu dimasukkan. Hanya yang fitur dengan spesifikasi berbeda / pengembangan dari spesifikasi dasar dari dokumen spesifikasi. Sebagai contoh: untuk proses kombinasi monster, ceritakan bagaimana aturan dan prosesnya. Ceritakan juga tipe-tipe elemen monster beserta penjelasan tipe yang mana lebih kuat dari tipe yang mana.

Jika Anda mengerjakan bonus, maka untuk tiap fitur bonus yang Anda kerjakan, harus Anda buat spesifikasinya.

## <Spesifikasi Fitur Tambahan 1>

Isi dengan penjelasan spesifikasi fitur tambahan 1.

## <Spesifikasi Fitur Tambahan 2>

Isi dengan penjelasan spesifikasi fitur tambahan 2. (tambahkan poin spesifikasi fitur tambahan sesuai kebutuhan)

# Diagram Kelas

Isi dengan gambar diagram kelas dari permainan terakhir Anda.

# Penjelasan Kelas

Isi dengan penjelasan setiap kelas yang terdapat pada diagram kelas pada poin sebelumnya. Penjelasan harus mencakup fungsionalitas kelas dan setiap atributnya (realisasi tidak perlu).

# Program Utama

Isi dengan penjelasan mengenai algoritma program utama (*main class*).

# Algoritma-Algoritma Menarik

Isi dengan penjelasan mengenai algoritma-algoritma menarik yang Anda temukan atau Anda buat dalam Tugas Besar II, jika ada. Berikan penjelasan singkat, di mana algoritma tersebut digunakan dan mengapa Anda anggap algoritma tersebut menarik. (misal algoritma AI pada pergerakan monster di map, atau monster lawan saat bertarung)

Jika tidak ada, cukup isi dengan: Tidak ada algoritma menarik yang ditemukan.

## <Algoritma 1>

Isi dengan algoritma yang dimaksud, di mana algoritma tersebut digunakan, dan mengapa menarik.

## <Algoritma 2>

Isi dengan algoritma yang dimaksud, di mana algoritma tersebut digunakan, dan mengapa menarik. (tambahkan poin algoritma menarik sesuai kebutuhan)

# Pembagian Kerja dalam Kelompok

Isi dengan ringkasan pembagian kerja dalam kelompok.

# Lampiran

## Notulen Rapat

Isi dengan semua notulen rapat.

## Log Activity Anggota Kelompok

Isi dengan log activity tiap anggota kelompok.

## <Lain-Lain>

Hanya diisi jika memang ada hal-hal lain yang perlu dilampirkan. Jika tidak ada yang ditambahkan, hapus subbab ini.