

Kelas : 03

Nama Kelompok : Y e e Wangy Wangy

1. 13519116 / Jeane Mikha Erwansyah
2. 13519118 / Cynthia Rusadi
3. 13519124 / Fransiskus Febryan Suryawan
4. 13519131 / Hera Shafira
5. 13519163 / Alvin Wilta
6. 13519164 / Josep Marcello

Asisten Pembimbing : 13517034 / Muhammad Fariz Luthfan Wakan

1. Konten Diskusi

1. Versi C++ yang dipake 14 ya?
Dibebasin, boleh disesuaikan sama versi C++ praktikum
2. Struktur direktori yang diwajibkan ada ga misalnya folder bin dll?
Tidak ada ketentuan
3. Engimon bisa breeding, dia wajib ada child class ga?
Untuk anaknya classnya juga engimon, tapi untuk skill sama element itu hasil dari kombinasi orang tuanya (tidak ada perbedaan antara class anak dan class ortunya)
4. Ada engimon liar, kalau di kelas engimon ada tulis nama parent, itu diisi apa?
Untuk implementasi engimon liar, dibebasin mau kayak gimana, kalo liar bisa dikosongin parent sama childnya
5. Satu engimon elemennya bisa lima-limanya, ga ada batas maksimum?
Iya
6. Map ada ukuran wajib ga?
Dibebasin, tapi kalo mau aman, diikutin di spek minimalnya (10x10)
7. **Kelompok sebelumnya ada yang tanya, kalo player ga ada engimon lagi, lebih prefer game over tapi dibebasin**

8. Kalo engimon mati semua, kalau ngulang game dari awal gimana?
Yang dimaksud ga ada engimon active lagi
9. Game over ini berarti keluar dari game?
Iya, sebelumnya boleh ada tulisan game over
10. Yang di peta ada engimon liar, kalau dicapture nanti bisa tiba-tiba muncul lagi ga engimon jenis lainnya?
Dibebasin, kalian mau munculin lagi atau ga
11. 1 Engimon nyimpen nama parent, berarti nama kedua parentnya?
Bisa, bisa disimpan dalam bentuk string atau mengarahkan ke memory engimon (nyimpen objek orang tuanya)
12. Kalo engimon setiap kelipatan 100 naik level, mekanismenya gimana?
Exp bertambah terus, kalo 100: 1 -> 2, 200: 2 -> 3
13. Pure random di spek maksudnya apa?
Pada saat initialize, ada spawn engimon wild, saat initialize bisa statik (di koordinat (1,1) muncul engimon wild) atau pure (STD fungsi random buat nentuin koordinat)
14. Waktu spawn harus pure random juga ga?
Bagusnya kalo waktu kemunculan juga random
15. Jadi lokasi, waktu, sama tipe engimon semua bagusnya dirandom?
Iya
16. Active engimon bisa berenang?
Iya
17. Apakah skill dengan elemen yang tidak sama dengan elemen engimon bisa dipelajari?
Tidak bisa (sesuai spek)
18. Kalo untuk inventory, harus ada atribut max capacity gabungan antara engimon sama skill item, sedangkan di atas dibilang bahwa 1 inventory ga harus menampung keduanya sekaligus (Poin II bagian Inventory).

Secara kita bermain, di inventory itu maxnya 100, berarti gabungan engimon sama skill item itu 100, di sini itu 1 instance inventory ga harus secara teknis, bisa buat 2 instance inventory (1 khusus engimon, 1 khusus items), kalau mau cek maksimal atau belum, melakukan operasi terhadap 2 instance tersebut.

19. Jadi atribut max capacity masuk di inventory atau player?
Dibebaskan, kalau mau pake std container

2. Screenshot Bukti

