

Pembagian Tugas - TUGAS BESAR MILESTONE 2
Spakbor Hills
IF2010 Pemrograman Berorientasi Objek STI



Disiapkan oleh

18223033	Persada Ramiiza Abyudaya
18223039	Devon Wiraditya Tanumihardja
18223075	Surya Suharna
18223085	Velicia Christina Gabriel

PROGRAM STUDI SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
2025

PEMBAGIAN TUGAS

Tabel 1. Daftar Log Activity Implementasi Milestone 2

No.	Nama Anggota	NIM	Deskripsi Tugas
1	Persada Ramiiza Abyudaya	18223033	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat fitur <i>growing</i> pada tanaman 2. Membuat fitur <i>harvesting</i> 3. Membuat fitur <i>moving</i> 4. Membuat fitur <i>cooking</i> 5. Membuat fitur <i>selling item</i> 6. Membuat fitur <i>sleep</i> dan <i>force sleep</i> 7. Membuat fitur <i>inventory</i> 8. Membuat fitur <i>store</i> 9. Membuat fitur <i>gifting</i> 10. Membuat fitur <i>chatting</i> 11. Membuat fitur <i>watching</i> 12. Membuat fitur <i>propose</i> 13. Membuat fitur <i>marry</i> 14. Membuat fitur <i>menu game</i> 15. Membuat HUD untuk <i>game</i> 16. Membuat kelas <i>KeyHandler</i> 17. Membuat kelas <i>Player</i> 18. Membuat <i>superclass</i> NPC beserta kelas turunannya. 19. Membuat kelas <i>GamePanel</i> 20. Membuat kelas <i>Tile</i> untuk dunia game 21. Membuat bonus <i>furniture</i> 22. Melakukan <i>debugging</i> dan <i>testing</i>
2	Devon Wiraditya Tanumihardja	18223039	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>action tilling</i>. 2. Membuat <i>action planting</i>. 3. Membuat <i>action watering</i>. 4. Membuat <i>action harvesting</i>. 5. Membuat <i>action recover land</i>. 6. Membuat implementasi <i>Time, Season, Weather</i>. 7. Mencari dan mengelola <i>assets</i> untuk GUI. 8. Membuat pemilihan <i>gender</i>. 9. Membuat <i>Player Info</i>. 10. Mengerjakan fitur <i>growing</i> pada tanaman. 11. Melakukan <i>debugging</i> dan <i>testing</i>.
3	Surya Surharna	18223075	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kelas item: OBJ_Fish 2. Membuat <i>action fishing</i> 3. Membuat pemetaan tile untuk Map Forest River, Mountain Lake, Ocean, dan Farm Map. 4. Melakukan <i>debugging</i> dan <i>testing</i> 5. Mencari dan mengelola <i>assets</i> untuk GUI.

			6. Membuat keperluan GUI <i>customize</i> . 7. Membuat dokumentasi booklet. 8. Menyelesaikan kesalahan logic pada Recipe. 9. Mengerjakan dan menyesuaikan OBJ_Pond. 10. Melakukan <i>debugging</i> dan <i>testing</i> .
4	Velicia Christina Gabriel	18223085	1. Mencari dan mengelola <i>assets</i> untuk GUI. 2. Membuat World Map. 3. Membuat visual <i>maps</i> untuk rumah NPC dan <i>player</i> . 4. Membuat <i>action Eating</i> . 5. Membuat kelas <i>Environment Manager</i> . 6. Membuat kelas <i>Lighting</i> . 7. Membuat <i>End Game</i> . 8. Membuat kelas <i>items</i> : <i>OBJ_Crop</i> , <i>OBJ_Seed</i> , <i>OBJ_Equipment</i> , <i>OBJ_Misc</i> , <i>OBJ_Furniture</i> . 9. Melakukan <i>debugging</i> dan <i>testing</i> 10. Mengimplementasikan 3 <i>design pattern</i> untuk <i>game</i> . 11. Mengatur <i>constraint growing</i> .