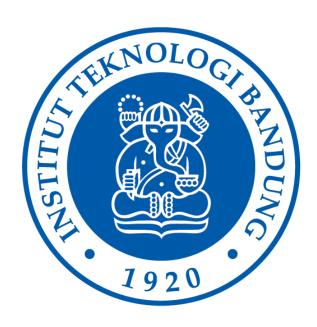
Pembagian Tugas - TUGAS BESAR MILESTONE 2 Spakbor Hills IF2010 Pemrograman Berorientasi Objek STI



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	 Membuat fitur growing pada tanaman Membuat fitur harvesting Membuat fitur moving Membuat fitur cooking Membuat fitur selling item Membuat fitur sleep dan force sleep Membuat fitur inventory Membuat fitur gifting Membuat fitur gifting Membuat fitur chatting Membuat fitur watching Membuat fitur marry Membuat fitur menu game Membuat HUD untuk game Membuat kelas KeyHandler Membuat superclass NPC beserta kelas turunannya. Membuat kelas GamePanel Membuat bonus furniture Membuat bonus furniture Melakukan debugging dan testing
2	Devon Wiraditya Tanumihardja	18223039	 Membuat action tilling. Membuat action planting. Membuat action watering. Membuat action harvesting. Membuat action recover land. Membuat implementasi Time, Season, Weather. Mencari dan mengelola assets untuk GUI. Membuat pemilihan gender. Membuat Player Info. Mengerjakan fitur growing pada tanaman. Melakukan debugging dan testing.
3	Surya Surharna	18223075	 Membuat kelas item: OBJ_Fish Membuat action fishing Membuat pemetaan tile untuk Map Forest River, Mountain Lake, Ocean, dan Farm Map. Melakukan debugging dan testing Mencari dan mengelola assets untuk GUI.

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