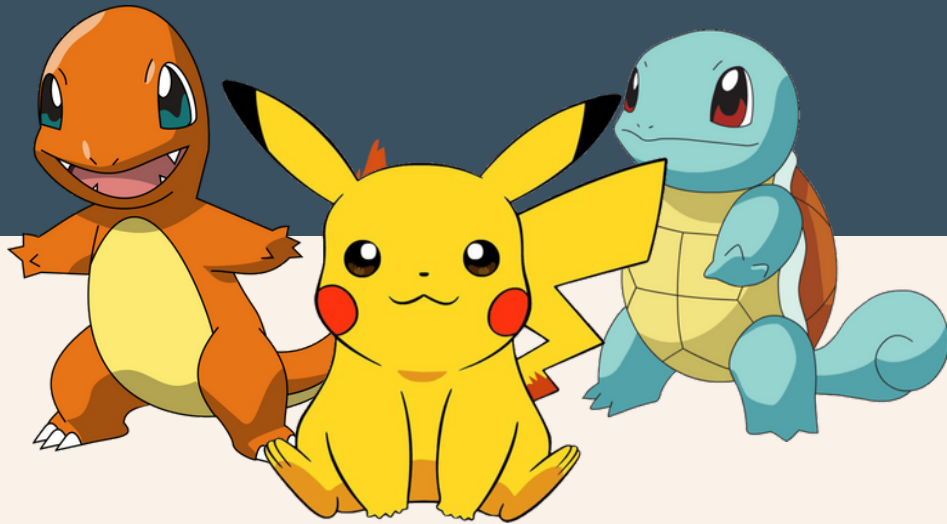


Monster Saku



**BUKLET
KELOMPOK 07**

**TUGAS BESAR
IF2212 PBO 2022**



NAMA ANGGOTA

18220017

GRATIA NINDYARATRI

18220029

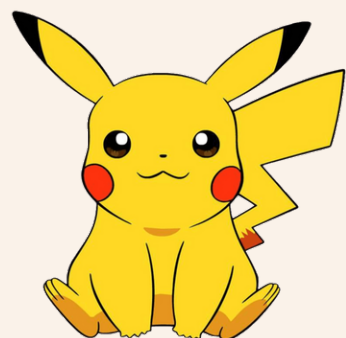
RAHMAT AL FAJRI

18220055

RAHADYANINO MAHESWARA

18220069

ALIFIYA BRIZITA SHARY





MONSTER SAKU GAME DESCRIPTION

Monster Saku merupakan game berbasis *Command Line Interface* (CLI) yang dapat dimainkan oleh 2 pemain. Pemain akan bermain pada satu komputer yang sama dan bergiliran. Kedua pemain akan diberikan 6 monster pada awal permainan. Pada fase pertarungan, kedua pemain akan secara bergiliran memilih move dan move akan dieksekusi berdasarkan prioritas dan *speed*. Setiap monster memiliki prioritas move dan tipe elemen yang berbeda-beda.





GAMEPLAY RULES

1. Ada 2 Pemain dalam game yang akan diberikan 6 monster di awal permainan
2. Kedua pemain akan masuk ke dalam fase pertarungan
3. Dalam fase pertarungan, kedua pemain secara bergilir bisa memilih "move" atau "switch"
4. Menu Move akan dieksekusi bergiliran berdasarkan prioritas dan speed
5. Menu Switch akan berfungsi untuk memilih monster mana yang akan dipertarungkan
6. Pemain dengan monster setidaknya satu di akhir permainan akan menang





- ```

| -- -- - --- - |
	\ /	_ _ _ _ _		_ _ _ _ _ / _ _ _		_ _ _							
		\ / _ \ ' _ \ _ _ _ _ _ \ ' _ _ _ \ _ _ _ / _ _ _			\ / _ _ _								
			()			\ _ _ _ _ _ _ /	_ _ _	(<			
| | | | \ _ _ _ / | | | _ _ _ \ _ _ _ _ _ | _ _ _ / _ _ _ | | \ _ _ _ \ _ _ _ |
|-----|

----- Press Enter to Continue -----

Pilih menu:
[1] Start Game
[2] Help
[3] Exit
[4] View Team Members

Pilihanku:

```

- ```
Pilih menu:
[1] Start Game
[2] Help
[3] Exit
[4] View Team Members
Pilihanku:
1

===== GAME STARTED =====
Siapa aja yang main?
1: levi
2: hanji
```

- ```
Monsternya levi:
[Lombre, Chairomander, Bibarel, Buizel, Thievul, Pikachu]
Monsternya hanji:
[Drizzile, Lombre, Pikachu, Bibarel, Chairmander, Thievul]

===== Ronde 81 =====
Giliran : levi
Monstermu : Bibarel
Current HP: 79.0
Pilih menu!
[1] Move
[2] Switch
[3] Help
[4] Exit
[5] View Monsters Info
[6] View Game Info
Pilihanku: |
```





# GAMEFLOW

4. Jika pemain memilih "move", maka akan menampilkan tampilan seperti Gambar(1) dan jika pemain memilih "switch", maka tampilan akan seperti Gambar(2)

```
Giliran : hanji
Monstermu : Chairmander
Current HP: 100.0
Pilih menu!
[1] Move
[2] Switch
[3] Help
[4] Exit
[5] View Monsters Info
[6] View Game Info
Pilihanku: 1

Pilih move:
[1] Punch
[2] Special Punch
[0] Default Move
Pilihan move: 1
```

Gambar(1)

```
Giliran : hanji
Monstermu : Blissey
Current HP: 255.0
Pilih menu!
[1] Move
[2] Switch
[3] Help
[4] Exit
[5] View Monsters Info
[6] View Game Info
Pilihanku: 2

Pilih monster:
[1] Chairmander, HP: 100.00
[2] Blissey, HP: 255.00
[3] Seel, HP: 65.00
[4] Lombre, HP: 60.00
[5] Tauros, HP: 75.00
[6] Turtwig, HP: 55.00
Pilihan monster: 5
```

Gambar(2)

5. Pertarungan akan berakhir jika salah satu pemain monsternya sudah habis, maka pemain lain akan menjadi pemenang dan game over.

```
Yah, monster milik Fiya, yaitu Audino, mati :(
Monster milik Fiya mati semua...
Luminion masih punya POISON
HP Luminion milik Jay saat ini: 61.0
===== Akhir Ronde 13 =====

----- GAME OVER -----
SELAMAT! Jay adalah pemenangnya
=====
```



# ADDITIONAL FEATURES

## Menu Help

```
----- HELP -----
Monster Saku adalah sebuah game berbasis CLI.
Cara bermain:
1. Ada 2 pemain dalam game yang akan diberikan 6 monster di awal permainan
2. Kedua pemain akan masuk ke dalam fase pertarungan
3. Dalam fase pertarungan, kedua pemain secara bergilir memilih move
4. Move akan dieksekusi bergiliran berdasarkan prioritas dan speed
5. Pemain dengan monster setidaknya satu di akhir permainan akan menang

```

## Menu Game Info

```
----- GAME INFO -----
Ronde : 1
Giliran : Levi
Monster yang bermain : Hoppip
Monster yang tidak bermain :
[1] Sceptile
[2] Audino
[3] Bibarel
[4] Tauros
[5] Kecleon

```

## Menu Monster Info

```
----- MONSTERS INFO -----
[1] Sceptile
[2] Audino
[3] Bibarel
[4] Tauros
[5] Hoppip
[6] Kecleon
Pilih monster untuk melihat detailnya
Untuk melihat detail semua monster, pilih 0
Pilihanku: 1

Nama : Sceptile
Id : 10
ElementType : [GRASS]
HP : 70.0/70.0
Attack : 85.0/85.0
Defense : 65.0/65.0
Special Attack : 105.0/105.0
Special Defense : 85.0/85.0
Speed : 120.0/120.0

```

## Menu View Team Members

```
Pilih menu:
[1] Start Game
[2] Help
[3] Exit
[4] View Team Members
Pilihanku:
4
```

```
----- TEAM MEMBERS -----
1. 18220017 Gratia Nindyaratni
2. 18220029 Rahmat Al Fajri
3. 18220055 Rahadyanino Maheswara
4. 18220069 Alifiya Brizita Shary

```



# TIMELINE Pengerjaan



**21 Maret 2022**

Meet pertama Kelompok 07 membahas rancangan kelas dan program yang akan dibuat dan dicatat pada G-Docs

**25 Maret 2022**

Meet Asistensi bersama Asisten untuk membahas spesifikasi keseluruhan game

**8 April 2022 - 14 April 2022**

Meet kelompok untuk membahas dan membuat gameflow dan keseluruhan program secara bersama-sama menggunakan Google Meet

**15 April 2022**

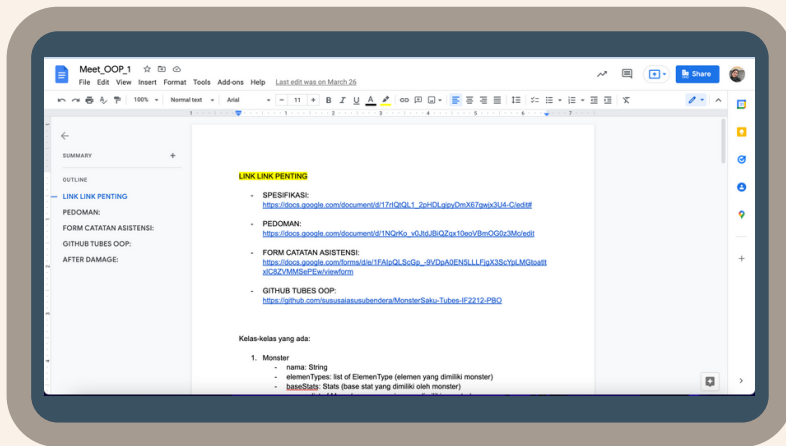
Pengumpulan Buklet dan Souce Code Program pada Olympia pukul 20.00





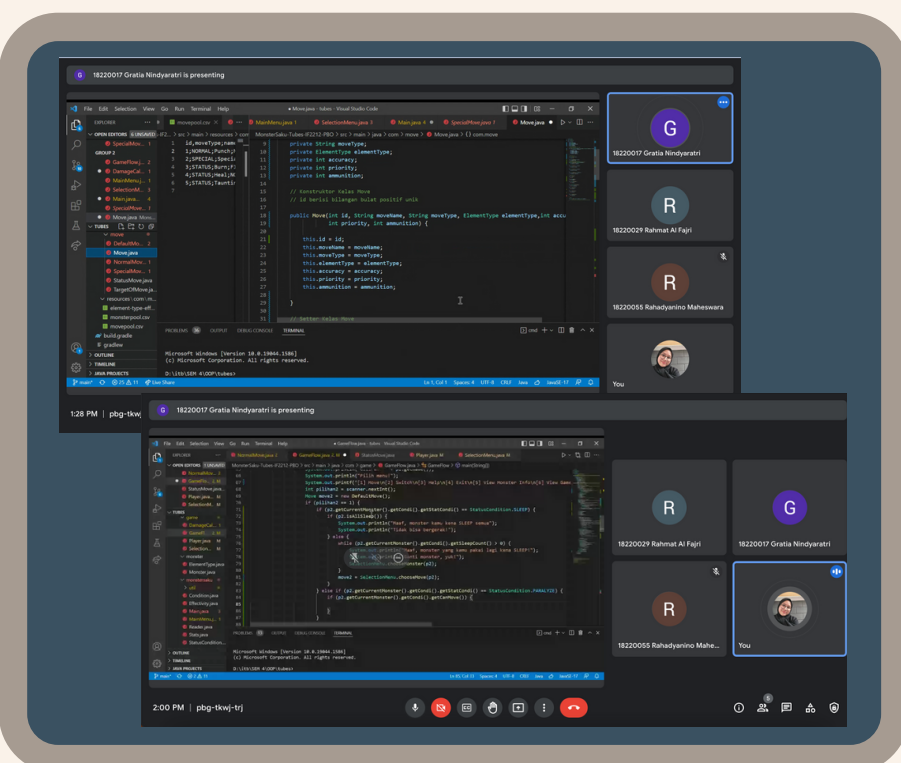
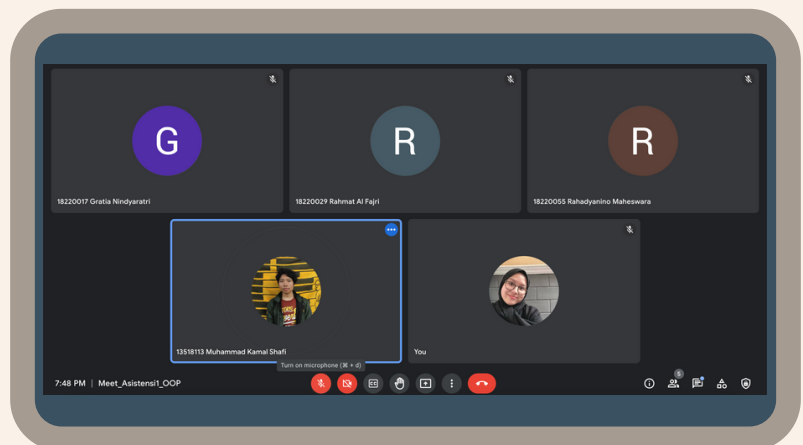


# TIMELINE Pengerjaan (Dokumentasi)



21 Maret 2022

25 Maret 2022



8-14 April 2022





# RANCANGAN PROGRAM (AWAL HINGGA AKHIR)

## AWAL

Rancangan awal yang dibentuk kelompok kami adalah membentuk kelas-kelas berikut:

- 1.Monster
- 2.Element Type
- 3.Move
- 4.Inheritance dari Move (Kelas dari tipe-tipe move)
- 5.Player
- 6.Stats
- 7.Status Condition
- 8.Main (Untuk menjalankan program)

Kelas Main pada awalnya direncanakan untuk menjalankan flow game sekaligus membaca file config.

## AKHIR

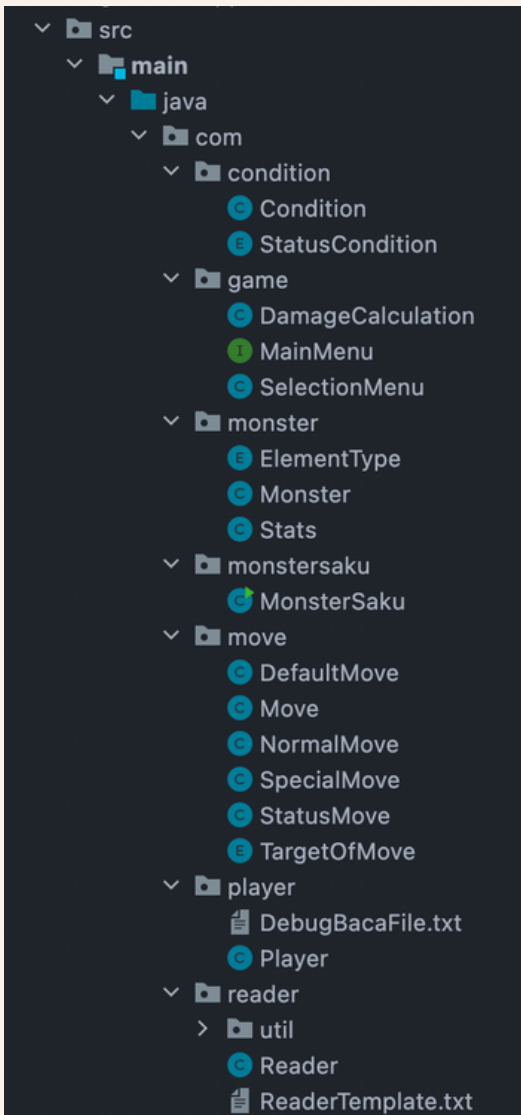
Rancangan akhir yang dibentuk kelompok kami adalah membuat beberapa package yang masing-masing dipisah berdasarkan fungsi kelas masing-masing. Ada beberapa package yang terbentuk, yakni:

- 1.com.condition
- 2.com.game
- 3.com.move
- 4.com.monstersaku
- 5.com.monster
- 6.com.player
- 7.com.reader



# RANCANGAN PROGRAM (AWAL HINGGA AKHIR)

## RANCANGAN AKHIR



Package move berisi kelas-kelas move dan tipe-tipe move yang mengimplementasikan inheritance. (Tipe-tipe move meng-extends kelas parent Move).

Kelas MainMenu merupakan Interface yang berisi method-method yang akan digunakan pada kelas MonsterSaku.

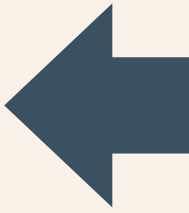
Kelas Reader akan membaca file config yang telah dibuat sebelumnya.

Kelas-kelas lain yang dibuat berfungsi sesuai nama kelasnya, misal kelas Player untuk menampung pemain yang bermain dan package monster menyimpan kelas yang berhubungan dengan Monster (List of Monster, tipe elemen yang dimiliki dan stats monster)

Kelas MonsterSaku berisi main program game yang akan dijalankan.



## PEMBAGIAN TUGAS & PERAN



### PROGRAMMER

**18220017 GRATIA NINDYARATRI**

- StatusCondition & Condition
- SelectionMenu & main
- Reader

### PROGRAMMER

**18220029 RAHMAT AL FAJRI**

- Monster & ElementType
- Gameflow di main
- Debugging

### PROGRAMMER

**18220055 RAHADYANINO MAHESWARA**

- Kelas Player
- Kelas Stats
- MainMenu

### PROGRAMMER

**18220069 ALIFIYA BRIZITA SHARY**

- Package Move (Kelas Move dkk)
- Buklet
- Debugging



**TERIMA  
KASIH  
&  
SELAMAT  
BERMAIN!**

