



## **MATERI (TOTAL = 40)**

- **Wajib menggunakan class dan tidak menggunakan konsep yang belum diajarkan di praktikum (polymorph)**
- **Wajib menggunakan constructor, accessor, mutator, method**
- Pelanggaran terhadap poin-poin di atas, nilai materi = 0**

BUATLAH SEBUAH PROGRAM RESTAURANT SEDERHANA

Program akan memiliki 3 macam user :

1. Admin

Dapat membuat pegawai baru dan dapat menginputkan menu baru. Selain itu, dapat menambahkan nomor meja.

2. Pegawai

Dapat login selayaknya sebagai kasir.

3. Customer

Dapat memesan menu.

Pada awal program dijalankan, sediakan user admin dengan username admin dan password admin.

TAMPILAN AWAL :

username : admin

password : admin

TAMPILAN ADMIN :

1. Register Pegawai
2. Register Nomor Meja
3. Lihat Menu
4. Lihat Status
5. Logout

**MENU 1 :**

username : (input)

password : (input)

\*Pastikan username tidak ada yang sama dan tidak ada yang memakai username admin\*

## **MENU 2 :**

Nomor Meja :

Pastikan nomor meja belum dipakai, jika sudah dipakai tampilkan pesan bahwa registrasi meja dibatalkan dan kembalikan ke menu awal.

## **MENU 3 :**

Tampilkan List Menu, pisahkan antara Makanan dan Minuman

contoh :

Makanan :

1. Nasi Goreng Ayam 21000
2. Mie Goreng Ayam Special 23000

Minuman :

1. Es Teh Manis 3000
2. Es Sirup 4000

Tambah/Hapus : (String)

Hapus :

input : (A+index) untuk makanan, (I+index) untuk minuman.

contoh : A1 -> Nasi Goreng Ayam, I2 -> Es Sirup

Tambah :

1. Makanan
2. Minuman

input : (integer)

Nama : Nasi Goreng Ikan Asin

Harga : 25000

\*tidak perlu pengecekan menu sudah ada atau belum\*

## **MENU4: (Gunakan Overriding method untuk lihat status)**

Tampilkan list Pegawai dan list Meja yang telah dibuat

## **TAMPILAN PEGAWAI**

1. Kasir
2. Logout

## **MENU 1 :**

Tampilkan list meja :

- 1
- 2

3

input :

Tampilkan menu apa saja yang dipesan meja tersebut dan total yang harus dibayar

Nasi Goreng Ayam 21000

Es Teh Manis 3000

Total 24000

Bayar (Y/N) :

Jika Y, hapus semua list pesanan.

CUSTOMER :

CUSTOMER LOGIN DENGAN NOMOR MEJA, PASSWORD = "C"

1. Pesan
2. Logout

#### **MENU 1 : (Gunakan passing object untuk menambahkan pesanan)**

Tampilkan list menu :

1. Nasi Goreng Ayam 21000
  2. Mie Goreng Ayam Special 23000
  3. Es Teh Manis 3000
  4. Es Sirup 4000
- Pesan : (integer)

SCORE	KRITERIA
<b>Admin (Total = 17)</b>	
5/2/0	Dapat menambah User Pegawai (2 jika tanpa pengecekan kembar)
5/2/0	Dapat menambah Nomor Meja (2 jika tanpa pengecekan kembar)
5/3/0	Dapat menambah Menu dan menghapus Menu
2/1/0	Menu Show Status berjalan dengan sempurna dan menggunakan overriding method
<b>Pegawai (Total = 9)</b>	
6/3/1/0	Dapat menampilkan nomor meja dan pesanannya tiap meja dan total pembayaran
3/0	Dapat melakukan Pembayaran dengan sempurna
<b>Customer (Total = 7)</b>	
5/3/0	Dapat melakukan pemesanan dan pesanan masuk ke dalam list pesanan dan menggunakan passing object
2/0	Dapat menampilkan list Menu
<b>Program (Total = 7)</b>	
3/0	Login dan Logout berjalan dengan benar
2/0	Class Benar
2/0	Konsep Inheritance Benar

## TUGAS

Lanjutkan tugas minggu lalu

Ketentuan hero bertambah menjadi seperti berikut untuk pre-emptive strike:

First Hero :

Warrior	Mage	Range
Range :	Range :	Range :
x   x   x	x	x
x   W   x	x   x   x	x
x   x   x	x   x   M   x   x	x   x   x
	x   x   x	x   x   x   M   x   x   x
	x	x   x   x
		x
		x

Keterangan Pre-Emptive Strike :

Jika Player memberi inputan "X" pada map, dan ada musuh pada jarak didalam range Hero tersebut maka masuk Battle dengan kondisi pre-emptive Strike.

Pre-Emptive Strike : player dapat berjalan 2 turn tanpa diserang balik oleh Musuh.

Tambahkan Medium Hero

Knight	Sorcerer	Trooper
Hero before : Warrior Basic Attack : +25% Magic Attack : -5% Armor : +8 Evasion : 0% Akurasi : 95% HP : +20% MP : +0%	Hero before : Mage Basic Attack: +5% Magic Attack: +30% Armor : +1 Evasion : 20% Akurasi : 75% HP : +5% MP : +100%	Hero before : Ranger Basic Attack : +20% Magic Attack : +10% Armor : +2 Evasion : 10% Akurasi : 100% HP : +10% MP : +10%
Skill 1 : Power + Armor Break Mana Cost : 12 Gabungan Skill Power Break dan Armor Break Warrior, damage yang dihasilkan sesuai dengan Basic Attack.	Skill 1: Fire/Water/Thunder/Ice Mana Cost : 8 Kurangi HP musuh sebesar Magic Power yang dimiliki player. Apabila musuh lemah terhadap elemen yang digunakan, damage akan ditambah 50%	Skill 1: Blind + Silence Attack Mana Cost : 10 Kurangi HP Musuh sebanyak Basic Attack dan Membuat akurasi musuh menjadi 10% selama 3 putaran dan Membuat musuh tidak dapat menggunakan skill selama 3 putaran
Skill 2 : Sentinel Mana Cost : 4 Sama seperti Defend pada battle Play. Damage yang diterima Player dikurangi sebanyak 95% (berlaku satu putaran saja)	Skill 2 : Heal Mana Cost : 10 Tambahkan HP Player sebanyak 60% dari Max HP	Skill 2 : Drain Mana Cost : 12 Menyerang musuh sesuai Magic Attack, damage yang diterima musuh akan ditambahkan ke HP Player

\*Range Medium Hero, samakan dengan Hero asalnya\*

Player dapat melakukan evolution dengan memberikan inputan 'E' pada saat player tidak sedang berada pada battle. Ketentuan Evolusi : minimal level 10. Tiap Evolusi, HP dan MP tambahkan sesuai persentase HP/MP maksimum. Pastikan Skill Poin juga tetap sama, misal sebelumnya warrior memiliki 5 SP maka setelah evolusi, Knight juga memiliki 5 SP.

Class Musuh :

Musuh 1 (Wild Dog)	Musuh 2 (<Element> Monster) misal : Fire Monster	Boss
Type : Strength	Type : Magical	Type : Boss
Element Type : Fire : x 1.0 Water : x 0.5 Thunder : x 0.5 Ice : x 0.5	Element Type (Random Fire/Water/Ice/Thunder) Fire lemah terhadap Ice, dan Ice lemah terhadap Fire Demikian juga dengan Thunder dan Water.  Jika Musuh ini diserang dengan Elemen yang dia lemah, kalikan damage income dengan 1,5. Sebaliknya jika sama dengan elemennya, kalikan dengan 0,5. Selain itu biarkan saja.	Element Type : Fire : x 1.0 Water : x 0.5 Thunder : x 0.5 Ice : x 1.0

## HIGHLIGHT KRITERIA YANG DIKERJAKAN, JIKA TIDAK NILAI -10

Keterangan	Nilai
Class Benar	3/0
Konsep Inheritance Benar	3/0
Evolusi Benar	7/5/2/0
Menggunakan Konsep Overloading/Override/Passing Parameter dengan benar	2/0
Skill Benar	3/2/1/0
Range Hero Benar	3/2/1/0
Musuh tidak menyerang sebanyak 2 turn ketika Pre-Emptive Strike	3/0
Element Berjalan dengan benar	6/4/2/1/0

Keterangan :

DILARANG MENGGUNAKAN SYNTAX YANG  
BELUM DIAJARKAN DI PRAKTIKUM  
DISARANKAN TUGAS DIKERJAKAN SEBAIK  
MUNGKIN

Menyetujui

Mengetahui

Penyusun Soal

(Esther Irawati Setiawan, M.Kom.)

Koordinator Kuliah

(Grace Levina Dewi, M.Kom.)

Koordinator Laboratorium

(Natanael Simogiarto)

Asisten