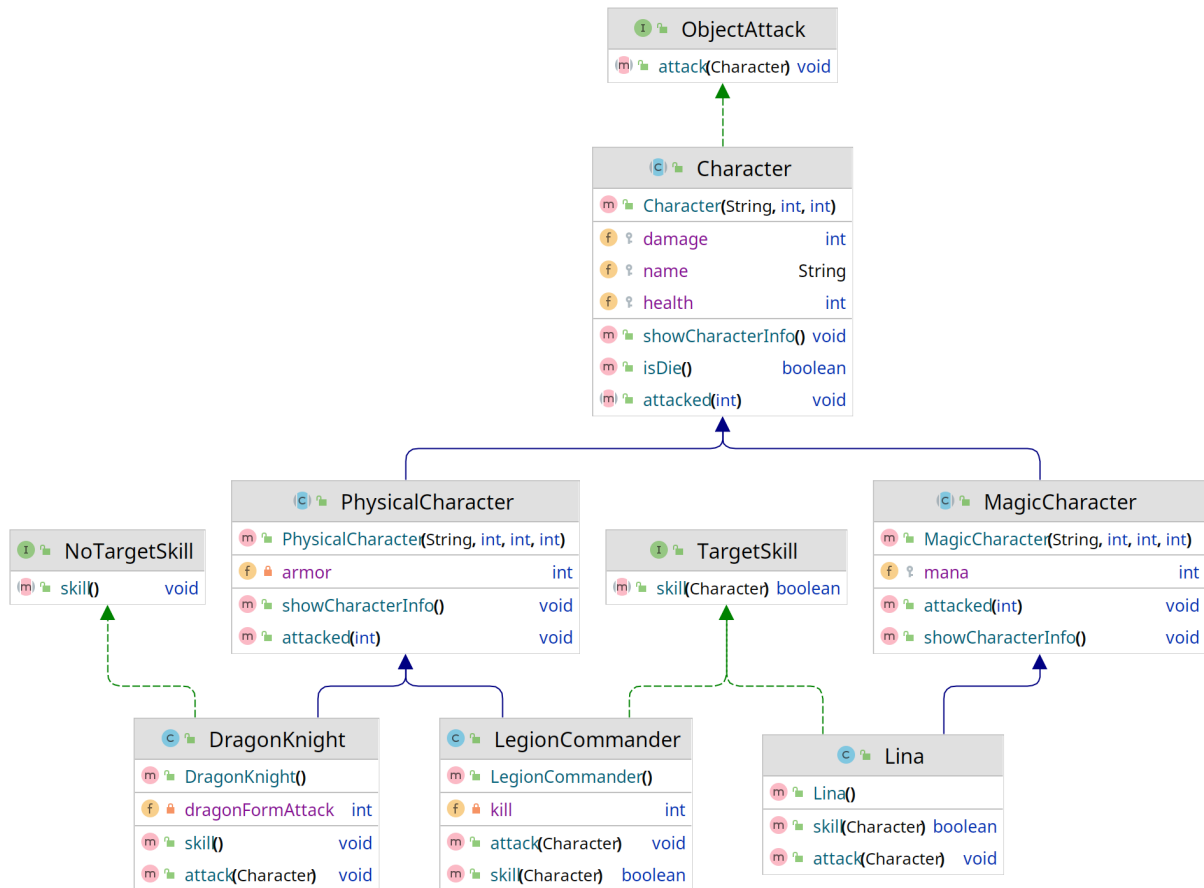


Soal RPL BO Abstract & Interface

TIPE A










Buatlah file interface dan method-method yang diperlukan sesuai instruksi

Mini Turn Based Dota



Legend Class Diagram

Icon	Keterangan
	Abstract Class
	Class

	Interface
	Abstract Method
	Method
	Field / Property / Attribute
	Public
	Protected
	Private
	Implements
	Extends

Keterangan Class Diagram

Semua skill & attack hanya dapat dilakukan jika Character tidak mati.

Character	
Character(String, int, int)	Mengisi nilai dari setiap atribut sesuai dengan parameter.
isDie()	Mengembalikan true jika health kurang dari sama dengan 0 . Selain itu false.

PhysicalCharacter	
PhysicalCharacter(String, int, int, int)	Mengisi setiap attribute superclass & armor.
attacked(int)	Mengurangi health sesuai dengan nilai damage dari parameter. Namun damage akan dikurangi dengan armor.

MagicCharacter	
MagicCharacter(String, int, int, int)	Mengisi setiap attribute superclass & mana.
attacked(int)	Mengurangi health sesuai dengan nilai damage dari parameter.

DragonKnight	
DragonKnight()	Mengisi setiap attribute dengan nilai sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Name : Dragon Knight • Health : 1800 • Damage : 95 • Armor : 50
skill()	Mengubah nilai dragonFormAttack menjadi 2.
attack(Character)	Jika dragonFormAttack lebih dari 0 maka damage serangan ke musuh akan ditambah 90 , lalu dragonFormAttack akan dikurangi 1.

LegionCommander	
LegionCommander	Mengisi setiap attribute dengan nilai sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Name : Legion Commander • Health : 1200 • Damage : 120 • Armor : 30
skill(Character)	Skill ini akan melakukan duel dengan musuh hingga salah satu ada yang mati . Selama proses duel LegionCommander akan melakukan attack ke musuh & musuh akan melakukan attack ke LegionCommander.
attack(Character)	Menyerang ke musuh. Jika musuh mati, maka kill akan ditambah 1 . Setiap kill akan menambah damage <u>10 kali kill</u> ke musuh.

Lina	
Lina	Mengisi setiap attribute dengan nilai sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Name : Lina • Health : 800 • Damage : 70 • Mana : 120
skill(Character)	Menyerang musuh dengan damage 600. Skill ini membutuhkan 60 mana.
attack(Character)	Menyerang musuh sesuai damage. Jika musuh mati maka mana akan bertambah 45 .

Output App:

```

Info karakter:
Hero      : Lina
Health    : 800
Damage    : 70
Mana      : 120

Hero      : Dragon Knight
Health    : 1800
Damage    : 95
Armor     : 50

Hero      : Legion Commander
Health    : 1200
Damage    : 120
Armor     : 30

Info karakter terbaru:
Hero      : Lina
Health    : 0
Damage    : 70
Mana      : 60

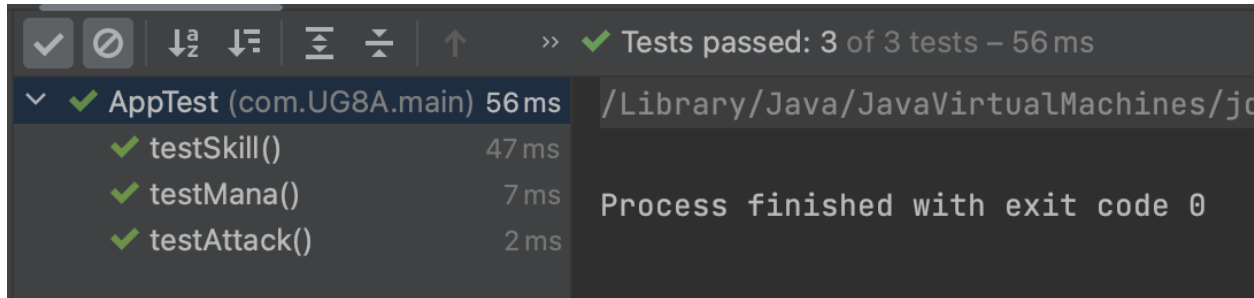
Hero      : Dragon Knight
Health    : 1230
Damage    : 95
Armor     : 50

Hero      : Legion Commander
Health    : 1080
Damage    : 120
Armor     : 30

```

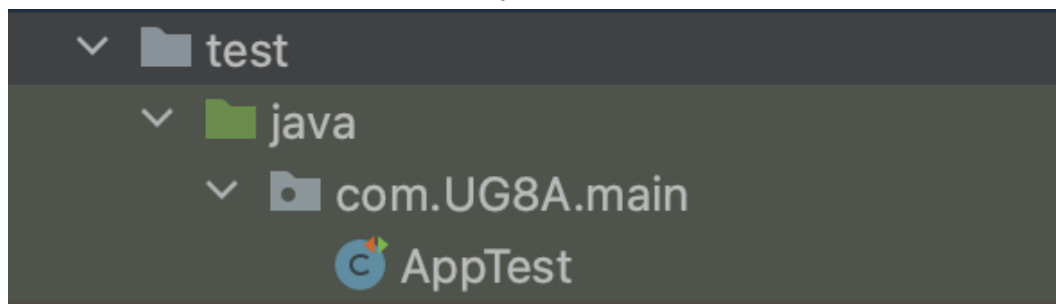
Komponen Penilaian

- Berhasil compile / tidak ada code error **(30 poin)**
- Output sesuai dengan contoh **(10 poin)**
- Test case berhasil **(60 poin)** :
 - testAttack (20 poin)
 - testSkill (20 poin)
 - testMana (20 poin)

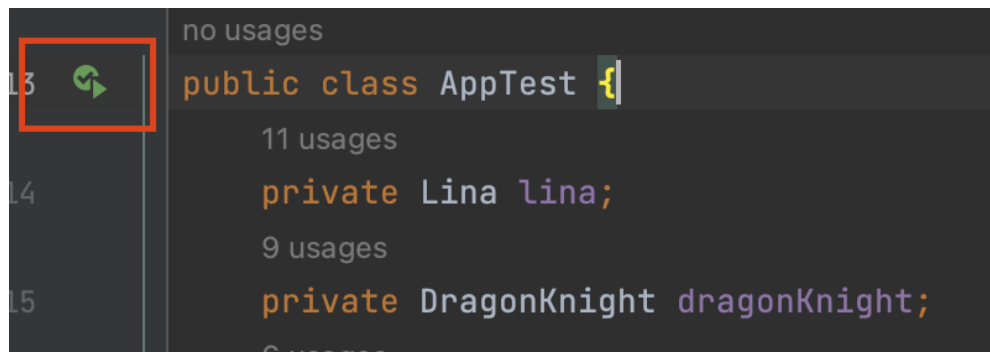


Langkah run test case :

1. Buka file AppTest di folder test/java/com.UG8A.main



2. Klik tombol run di kiri class AppTest untuk test secara keseluruhan



3. Untuk test per method, klik tombol run di kiri testAttack() / testSkill() / testMana()

