

Anda telah berhasil memecahkan kode yang ditinggalkan Profesor Cipher. Sekarang, giliran Anda untuk memulai petualangan untuk menyelamatkan sang profesor. Anda harus menentukan karakter Anda sendiri.

Sebuah karakter harus memiliki atribut-atribut berikut ini:

- Nama (Nama tidak dapat diubah setelah karakter dibuat)
- Level (Mulai dari 1)
- Poin Pengalaman (Mulai dari 0, dan jumlah pengalaman untuk naik level dihitung sebagai berikut: $\text{level} * 10$)
- HP (Mulai dari 5)
- MP (Mulai dari 3)
- Menyerang (Mulai dari 3)
- Pertahanan (Mulai dari 2)

Sebelum bertualang, Anda harus melatih diri Anda terlebih dahulu. Dunia Coddington tidak semudah kelihatannya. Ada beberapa pelatihan yang bisa Anda lakukan:

- Latihan Kekuatan (Meningkatkan pengalaman Anda sebesar 3 dan serangan sebesar 1)
- Pelatihan Daya Tahan (Meningkatkan pengalaman Anda sebesar 3 dan pertahanan sebesar 1)

Naik level berarti karakter Anda akan memiliki HP dan MP yang lebih baik. HP dan MP akan bertambah masing-masing sebesar 5 dan 3 setiap kali karakter naik level.

Akan ada contoh aplikasi yang dilampirkan untuk referensi Anda.

Penilaian

Penggunaan penamaan variabel yang jelas	0 / 2
Penggunaan kelas	0 / 3
Implementasi Enkapsulasi	0 / 5
Mampu menyimpan banyak karakter	0 / 3
Mampu memilih karakter	0 / 5
Mampu menampilkan informasi karakter	0 / 3
Mampu melatih	0 / 3 / 6
Mampu naik level	0 / 3
Naik level meningkatkan HP dan MP	0 / 2
Perhitungan yang benar dari pengalaman yang dibutuhkan	0 / 3
Semua penilaian di atas terpenuhi	0 / 5

Bawa Pulang
W12

MILE TAMBAHAN

Anda dapat menempatkan mekanisme penyimpanan otomatis di dalam game. Artinya, ketika program ditutup, karakter yang dibuat sebelumnya dapat dimuat lagi dengan semua atribut dengan benar ketika program dimulai lagi

SKOR BONUS: 0 / 20