

MILESTONE 1

Kelompok: *santaidulugasih :- \+ hMin2.*

Kelas: *K03*

List Anggota Kelompok:

- 1. Muhammad Rasheed Qais Tandjung- 13522158*
- 2. Shabrina Maharani - 13522134*
- 3. Auralea Alvinia Syaikha - 13522148*
- 4. Muhammad Roihan - 13522152*

PROGRESS

1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Inisialisasi	13522158

2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Attack	13522152
2.	Info Wilayah	13522134
3.	Info Player	13522134
4.	Move	13522148
5.	Draft	13522148
6.	Risk	13522158
7.	End turn	13522158

3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
----	------	------------------------

RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	wilayahDimilikiX(X,List)	
2.	isTetangga(W1,W2)	
3.	jumlahTentaraDimilikiX(X,N)	
4.	jumlahTentaraDiX(X,N)	
5.	hasilRollDadu(List)	
6.	wilayahYangDapatDiserangDariW(W, List)	

RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1.	isValidTerritory(SelectedTerritory,List) (List = List wilayah yang dimiliki pengguna)	Cek apakah wilayah yang digunakan untuk menyerang valid (jumlah tentara>1 dan wilayah dimiliki pengguna).
2.	getPlayerTerritory(Player, Res)	Mendapatkan daftar wilayah pemain
3.	findAttackableTerritory(AttackingTerritory,AttackableTerritory) AttackingTerritory adalah yang sudah dipilih sebagai tempat awal penyerangan AttackableTerritory nantinya adalah list yang berisi kumpulan wilayah yang dapat diserang dari attackingterritory	Mencari wilayah yang ingin diserang(wilayah yang bertetangga).
4.	printAttackableTerritories(List) (List = AttackableTerritory)	Cetak seluruh wilayah yang dapat diserang

5.	isValidDefendingTerritory(SelectedTerritory,List) (List = AttackableTerritory)	Cek apakah wilayah yang dipilih untuk diserang merupakan wilayah yang valid (ada di list attackableterritory).
6.	isValidTroopCount(Jumlahtentara yang akan dikirim, Jumlah tentara yang tersedia)	Memeriksa apakah jumlah tentara yang dimasukkan untuk menyerang valid (maks jumlah tentara yang dimiliki -1)
7.	rollDices(N,List) N=jumlah tentara List = hasil pelemparan dadu	Melakukan pelemparan dadu sebanyak jumlah tentara
8.	printDices(List) List=hasil pelemparan dadu	Cetak hasil rol dadu
9.	compareDices(List1,List2,Result) List1 = Hasil pelemparan dadu penyerang List2 = Hasil Pelemparan dadu yang diserang	Membandingkan berdasarkan jumlah hasil pelemparan dadu
10.	handleBattleResult(WarResult,AttackingPlayer,DefendingPlayer,DefendingTerritory,DefendingTroops,AttackingTroops)	Menangani hasil pertempuran. Jika pemain yang menyerang menang, wilayah diserang direbut, dan pemain dapat menentukan jumlah tentara yang akan ditempatkan di wilayah tersebut. Jika pemain yang menyerang kalah, maka seluruh tentara yang dikirim akan hangus dan lanjut ke fase berikutnya.
11.	placeTentara(Terr, N)	Memasukkan tentara yang ada pada draft ke dalam territory
12.	addTentara(N)	Menambahkan tentara ke draft pemain