

# MILESTONE 1

**Kelompok:** *Nama Kelompok*

**Kelas:** *K02*

**List Anggota Kelompok:**

1. *Yusuf Faishal Listyardi - 13524014*
2. *Nathanael Gunawan - 13524066*
3. *Faris Wirakusuma Triawan - 13524130*
4. *Dika Pramudya Nugraha - 13524132*

## PROGRESS

### 1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	showMap (fungsi untuk menampilkan info map)	13524014 13524066
2.	showBag() (fungsi untuk menampilkan info tas)	13524130 13524132
3.	Membuat Rule dan Fact sesuai rancangan	13524014 13524066 13524130 13524132

### 2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)

### 3. UNSTARTED TASKS

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


## RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	pokemon(NamaPokemon,Rarity,Type,HP,ATK,DEF,Skill1,Skill2,Evolusi)	<p>Menyimpan data pokemon:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• NamaPokemon adalah spesies dari pokemon (Charmander, Squirtle, Pidgey, Charmaleon, Wartortle, Pikachu, Geodude, Snorlax, Articuno, Mewtwo)</li> <li>• Rarity adalah tingkatan kelangkaan dari tiap pokemon (Common, Rare, Epic, Legendary)</li> <li>• Type adalah tipe elemen yang dimiliki pokemon (Fire, Water, Flying, Electric, Rock, Normal, Ice)</li> <li>• HP adalah stats nyawa dari pokemon.</li> <li>• ATK adalah stats serang dari pokemon.</li> <li>• DEF adalah stats bertahan dari pokemon.</li> <li>• Skill1 adalah skill slot yang dimiliki pokemon dari awal.</li> <li>• Skill 2 adalah skill slot yang dimiliki pokemon setelah level 10 atau setelah evolusi)</li> <li>• Evolusi adalah perubahan ke tingkat selanjutnya yang akan terjadi saat level 15 untuk Charmander dan Squirtle</li> </ul>
2.	daftarSkill(NamaSkill,Type,Power,EfekTambahan)	<p>Menyimpan data berisikan daftar skill:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skill: adalah nama kekuatan / ability dari pokemon(Tackle,Scratch,Ember,Water Gun,Gust,Fire Spin,Bubble,Thunder Shock,Quick Attack,Rock Throw,Rest,Ice Shard)</li> <li>• Tipe: adalah tipe dari setiap skill pokemon(Normal,Fire,Water,Flying,Rock,Electric)</li> <li>• Power:adalah kekuatan dari setiap skill pokemon berupa angka</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efek Tambahan(Peluang) : adalah efek tambahan dari sebuah skill secara random yang berisi Buff ataupun Penambahan penambahan kekuatan dari skill.</li> </ul>
3.	efektivitas(SkillType, TargetType, Multiplier)	Menyimpan data berisikan keefektivitas serangan terhadap suatu type : <ul style="list-style-type: none"> <li>• TipeSkill: berisi Type yang sedang menyang</li> <li>• TipeTarget : berisi Type yang sedang bertahan</li> <li>• Multiplier : berisi data pengali efektivitas</li> </ul>
4.	infoPetak(Baris,Kolom,Simbol,Pokemon)	Menyimpan data yang berisikan informasi dari suatu petak: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris : berisi informasi mengenai posisi petak berdasarkan baris dimulai dari indeks 0</li> <li>• Kolom : berisi informasi mengenai posisi petak berdasarkan kolom dimulai dari indeks 0</li> <li>• Simbol : berisi informasi simbol yang menandakan keadaan di suatu petak ('P', 'C', '#', ' ').</li> <li>• Pokemon : Menyimpan nama pokemon yang berada di petak.</li> <li>•</li> </ul>
5.	infoTas(IndexTas,,Isi)	Menyimpan data yang berisikan informasi dari tas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• IndexTas : Berisi index dari tas (0-39)</li> <li>• Item : berisi informasi item yang terdapat</li> </ul>
6.	rarityBaseExp(Rarity, BaseEXP)	Menyimpan data base exp yang dibutuhkan buat naik level : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rarity : Menyimpan rarity pokemon tersebut</li> <li>• BaseExp : Menyimpan base exp yang dibutuhkan pokemon tersebut untuk naik level</li> </ul>
7.	rarityExpGiven(Rarity, Exp)	Menyimpan base exp yang didapat pokemon ketika mengalahkan pokemon lain:

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rarity : Menyimpan tingkat rarity pokemon tersebut.</li> <li>● Exp : Menyimpan exp yang didapat berdasarkan rarity pokemon yang dikalahkan.</li> </ul>
--	--	---

## RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1.	endGame()	Fungsi yang berjalan ketika syarat game berakhir sudah terpenuhi
2.	startGame()	Fungsi yang menjalankan game
3.	showMap()	Fungsi untuk menampilkan map (posisi rumput, pemain, dan pokemon common)
4.	showBag()	Fungsi untuk menampilkan isi tas pemain
5.	moveRight()	Fungsi untuk berpindah satu petak ke kanan
6.	moveLeft()	Fungsi untuk berpindah satu petak ke kiri
7.	moveUp()	Fungsi untuk berpindah satu petak ke atas
8.	moveDown()	Fungsi untuk berpindah satu petak ke bawah
9.	attack()	Fungsi untuk menyerang dengan basic attack
10.	defend()	Fungsi untuk bertahan untuk melindungi pokemon
11.	skill(X)	Fungsi untuk menyerang pokemon liar dengan skill X
12.	switch(IdxParty,IdxTas)	Pergantian Pokemon dari IdxTas menjadi IdxParty