

# **Laporan Progress Project Game Capsa Week 13**

Pemrograman Terdistribusi

KP : B

**Dikerjakan Oleh: Varianto Angga (160717023)**

Universitas Surabaya (UBAYA)

Teknik Informatika

2019

## Proses beserta Fitur Game :

### 1. Form Login



A screenshot of a login window with a blue title bar. It contains two input fields: 'Username :' and 'Password :'. Below the password field is a 'LOG IN' button. At the bottom, there is a link 'Belum Punya Akun ?' followed by a 'SIGN UP' button.

Pada awal aplikasi capsa dijalankan maka akan muncul sebuah Form Login dengan memasukkan username dan password yang telah terdaftar.

#### a. Proses Login

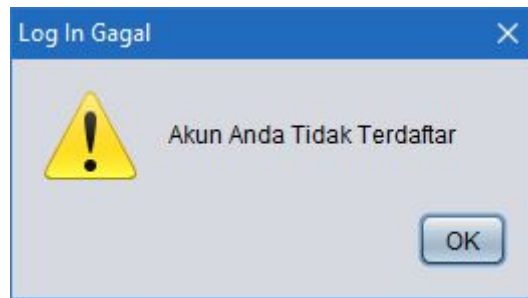
Dalam proses login user (pemain) akan dilakukan pengecekan username dan password yang telah terdaftar.

Jika Login salah seperti contoh dibawah ini :



A screenshot of the same login window, but with the 'Username :' field containing 'winstun' and the 'Password :' field containing '123'. The 'LOG IN' and 'SIGN UP' buttons are still present.

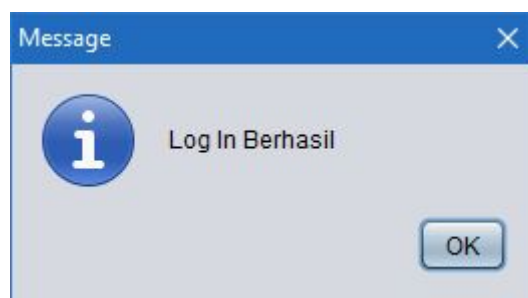
Maka Hasil Login Salah akan memunculkan sebuah message box Log In Gagal “Akun Anda Tidak Terdaftar”.



Jika Login Benar seperti contoh dibawah :

A screenshot of a login form window. It has a blue title bar with standard window controls. The form contains two input fields: "Username :" with the value "winstono" and "Password :" with the value "qwerty". Below the password field is a "LOG IN" button. At the bottom, there is a text label "Belum Punya Akun ?" followed by a "SIGN UP" button.

Maka Hasil Login Benar akan memunculkan message box “Log In Berhasil”



## 2. Sign Up

### a. Proses Sign Up

User yang belum memiliki akun yang terdaftar dapat melakukan pendaftaran dengan menekan tombol Sign Up.



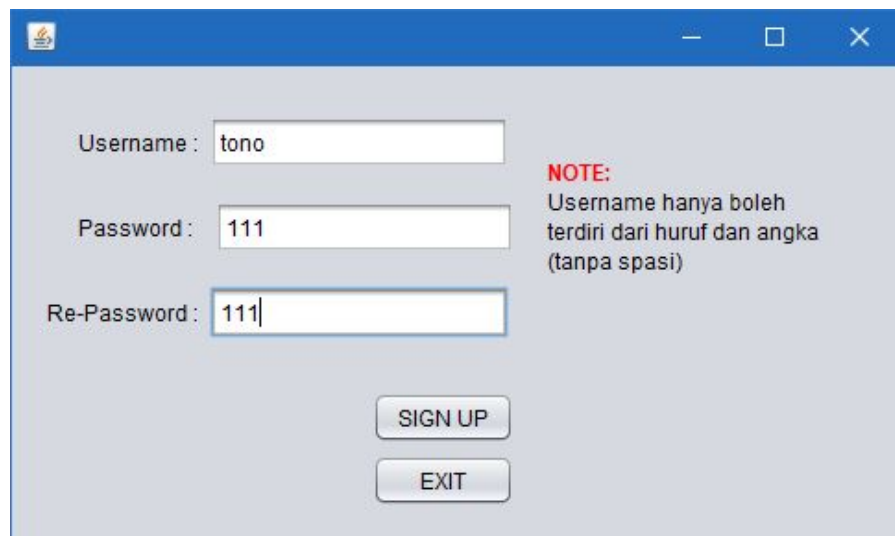
Username :

Password :

Belum Punya Akun ?

### Cara Sign Up

Untuk kasus Sign Up Salah dengan akun yang terlebih dahulu telah terdaftar maka akan memunculkan sebuah peringatan message box proses gagal “Akun Anda Sudah Terdaftar”.



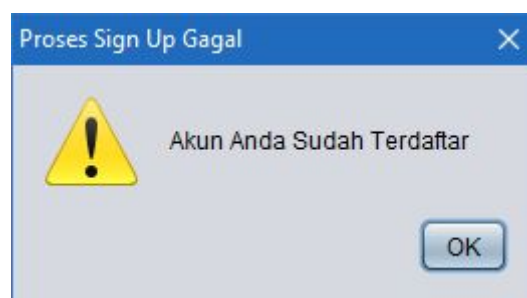
Username :

Password :

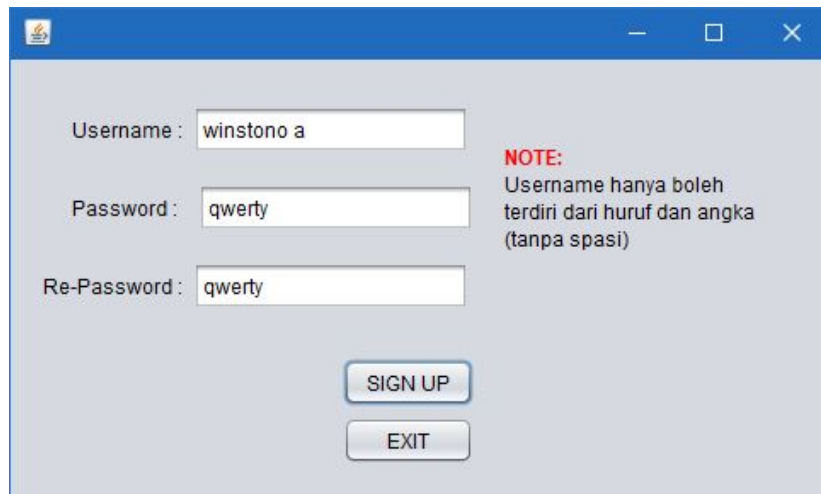
Re-Password :

**NOTE:**  
Username hanya boleh terdiri dari huruf dan angka (tanpa spasi)

### Hasil Message Box Sign Up Salah

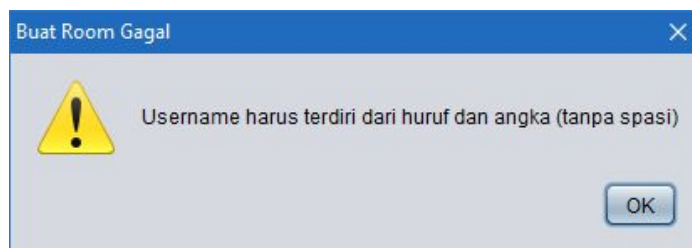


Untuk kasus Sign Up Salah Nama (menggunakan spasi) maka akan memunculkan sebuah message box gagal “Username harus terdiri dari huruf dan angka (tanpa spasi)”.

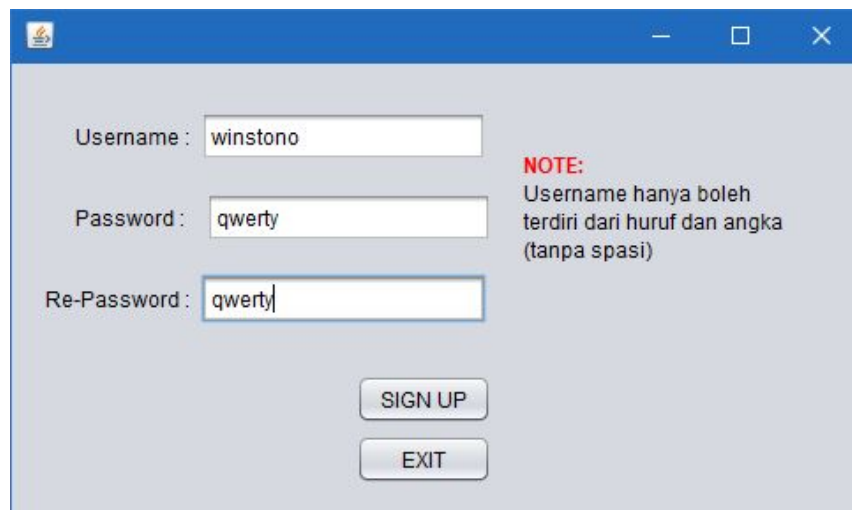


A screenshot of a Windows application window titled "Sign Up". It contains three text input fields: "Username : winstono a", "Password : qwerty", and "Re-Password : qwerty". To the right of the fields is a red "NOTE:" stating "Username hanya boleh terdiri dari huruf dan angka (tanpa spasi)". At the bottom are two buttons: "SIGN UP" and "EXIT".

Hasil Message Box Sign Up Salah Nama

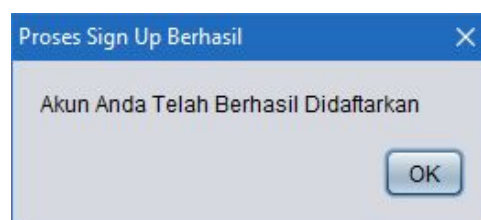


Dalam proses Sign Up yang Benar maka username dan password yang baru akan terdaftar.



A screenshot of the same "Sign Up" application window. The "Username" field now contains "winstono" (without a space). The "Password" and "Re-Password" fields still contain "qwerty". The "NOTE:" remains the same. The "SIGN UP" and "EXIT" buttons are still present.

Hasil Message Box Sign Up Benar



### 3. Form Utama

#### a. Tampilan dan Penjelasan Fitur

Berikut ini adalah tampilan utama setelah user berhasil login.



Game Capsa Banting

Anda Log In sebagai : winstono

DAFTAR ROOM

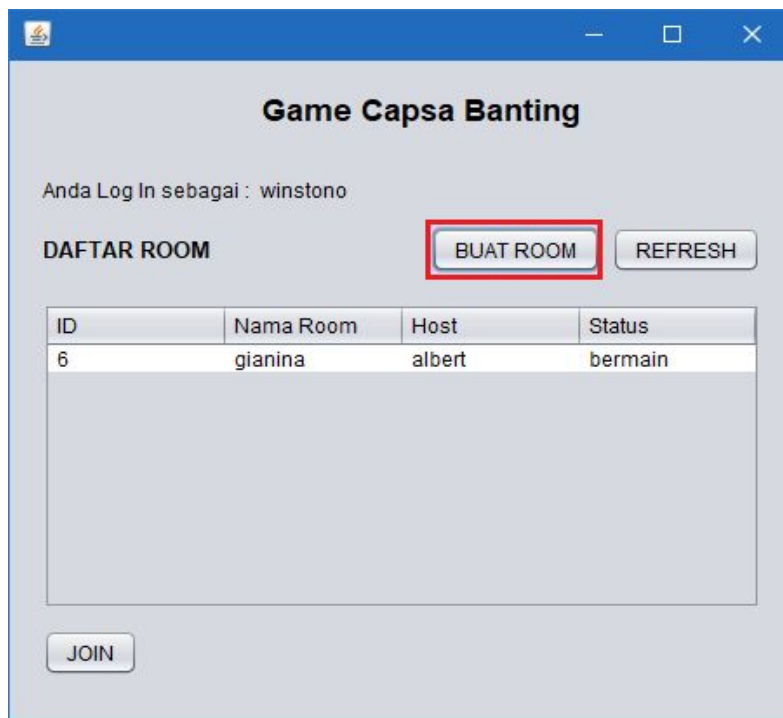
BUAT ROOM REFRESH

ID	Nama Room	Host	Status
6	gianina	albert	bermain

JOIN

#### i. Buat Room

Fitur pembuatan sebuah room dapat dilakukan masing-masing user. User yang membuat sebuah room baru akan dinyatakan sebagai host room.



Game Capsa Banting

Anda Log In sebagai : winstono

DAFTAR ROOM

BUAT ROOM REFRESH

ID	Nama Room	Host	Status
6	gianina	albert	bermain

JOIN

Berikut adalah Proses Buat Room :

User host yang membuat room harus mengisi Nama Room yang akan dibuat.



The screenshot shows a window titled "BUAT ROOM". It contains a text input field labeled "Nama Room :" with the text "swift" entered. To the right of the input field is a button labeled "BUAT". Below the input field, there is a red "NOTE:" followed by the text "Nama Room hanya boleh terdiri dari huruf dan angka (tanpa spasi)". At the bottom right of the window is an "EXIT" button.

Jika Buat Room Berhasil maka akan memunculkan Message Box "Room 'NAMA\_ROOM' telah terbuat".

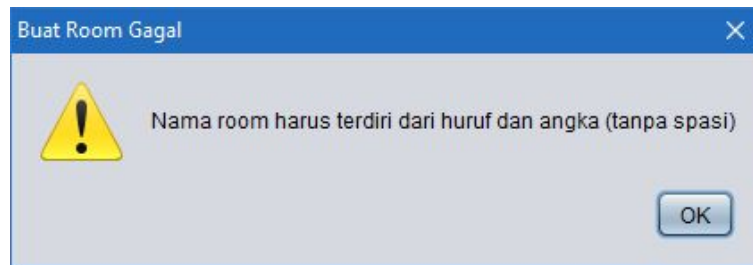


Jika Buat Room Gagal seperti contoh kesalahan nama room menggunakan spasi akan memunculkan sebuah message box buat room gagal.



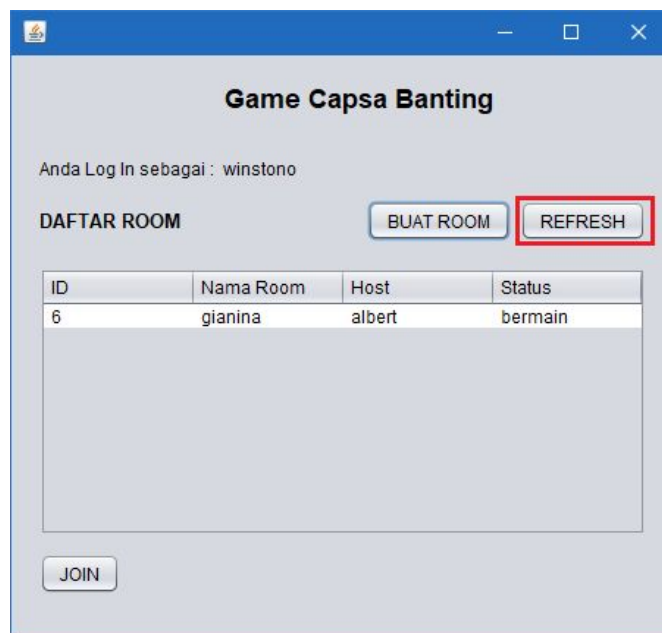
The screenshot shows the same "BUAT ROOM" window. In this instance, the text input field contains "swift a", which includes a space. The "BUAT" button is still visible to the right of the input field. The "NOTE:" text remains the same: "Nama Room hanya boleh terdiri dari huruf dan angka (tanpa spasi)". The "EXIT" button is also present at the bottom right.

Hasil Output Message Box Buat Room Gagal



ii. Refresh

Tombol Refresh digunakan untuk meng-load ulang semua room baru maupun lama yang telah terbentuk.




Setelah Tombol Refresh dipilih maka room yang baru saja dibuat akan muncul di form.





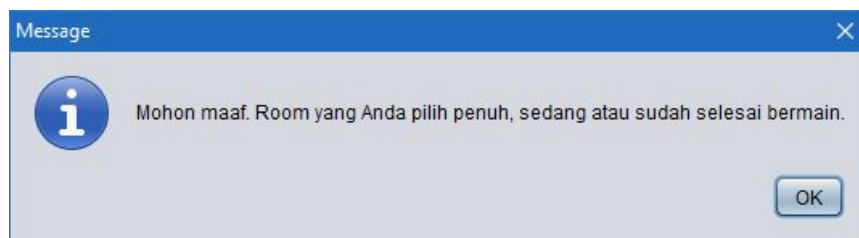
iii. Join

User lainnya dapat bergabung kedalam room bermain yang telah dibuat dengan ketentuan status menunggu.



ID	Nama Room	Host	Status
6	gianina	albert	bermain
7	swift	winston	menunggu

Jika user Join Room yang telah penuh, sedang bermain, atau selesai bermain maka akan memunculkan sebuah peringatan Message Box gagal bergabung berupa “Mohon maaf Room yang Anda pilih penuh, sedang atau sudah selesai bermain”.



#### 4. Form Game

a. Tampilan dan Penjelasan Fitur

Berikut ini adalah tampilan permainan masing-masing user.



- i. **Start**  
Setiap user (pemain) yang telah bergabung harus menekan tombol Start untuk memulai permainan. Jika ke-empat user telah menekan tombol start maka permainan pun dapat dimulai.



ii. Kartu Anda

Dalam Form permainan, user akan mendapatkan 13 kartu pada list Kartu Anda. Jika kartu telah diletakkan pada suatu ronde, maka list ini akan berkurang sesuai dengan kartu yang telah diletakkan.

The screenshot shows the 'Game Capsa Banting' window. At the top, it displays 'Room : #7 (swift)' and the player name 'albert'. There are 'START' and 'EXIT' buttons. A red 'NOTE' states: 'Setelah menekan tombol "START", Anda tidak dapat keluar'. Below this is a text area showing: 'albert telah bergabung ke dalam room game', 'nurwan telah bergabung ke dalam room game', and 'vari telah bergabung ke dalam room game'. The 'Kartu Anda' section is a list box with 13 empty slots, highlighted with a red rectangle. To its right is the 'Pilih Kartu' section with five dropdown menus, each showing '---'. A 'PUT' button is to the right of these dropdowns. An 'INFO' note says: 'Jika ingin SKIP giliran, kosongkan semua pilihan'.

iii. Pilih Kartu

Dalam Form Permainan, user dapat memainkan kartunya dengan menggunakan bagian Pilih Kartu. Item pada fitur ini mengambil dari list kartu yang telah didapat player dari sistem, dimana pilihan kartu akan berkurang setelah kartu tersebut diletakkan

This screenshot is identical to the previous one, showing the 'Game Capsa Banting' interface. However, the 'Pilih Kartu' section, which consists of five dropdown menus, is now highlighted with a red rectangle. The 'Kartu Anda' list box remains highlighted with a red rectangle as well. All other elements, including the room name, player name, buttons, and text areas, are the same as in the previous screenshot.

iv. Put

User dapat menekan tombol put untuk mengeluarkan kartu yang dipilih pada Pilih Kartu.



v. Skip

Jika user menginginkan “Skip/Pass” dari ronde permainan maka user dapat langsung mengklik tombol Put dengan mengkosongkan bagian Pilih Kartu.



vi. Exit

User dapat meninggalkan permainan dengan mengklik tombol Exit.



b. Proses Main Game

Jika seluruh pemain sudah menekan tombol Start, maka Sistem akan merandom dan membagikan kartu. Kemudian sistem akan langsung mengetahui player yang memiliki kartu 3 Wajik, dan memberikan player tersebut giliran pertama untuk meletakkan kartu.

Player yang mendapat Giliran, button Put-nya akan diaktifkan, berlaku sebaliknya untuk Player yang belum mendapat giliran.



Setelah Player pertama, meletakkan kartu 3 Wajik, maka akan keluar pada announcer box.

Game Capsa Banting

Room : #10 (a)

winstono

START

EXIT

**NOTE:**  
Setelah menekan tombol 'START', Anda tidak dapat keluar

albert menekan tombol start  
winstono menekan tombol start  
vari menekan tombol start  
nurwan menekan tombol start  
-- GAME TELAH DIMULAI --  
-- Giliran winstono--  
GILIRAN ANDA

Kartu Anda

A wajik  
K wajik  
Q sekop  
Q hati  
J wajik  
10 wajik  
9 sekop  
7 hati  
7 keriting  
5 sekop  
5 hati  
4 keriting  
3 wajik

Pilih Kartu

3 wajik

---

---

---

---

PUT

**INFO:**  
Jika ingin SKIP giliran,  
kosongkan semua  
pilihan

Game Capsa Banting

Room : #10 (a)

winstono

START

EXIT

**NOTE:**  
Setelah menekan tombol 'START', Anda tidak dapat keluar

vari menekan tombol start  
nurwan menekan tombol start  
-- GAME TELAH DIMULAI --  
-- Giliran winstono--  
GILIRAN ANDA  
winstono menaruh 3 wajik  
-- Giliran nurwan--

Kartu Anda

A wajik  
K wajik  
Q sekop  
Q hati  
J wajik  
10 wajik  
9 sekop  
7 hati  
7 keriting  
5 sekop  
5 hati  
4 keriting

Pilih Kartu

---

---

---

---

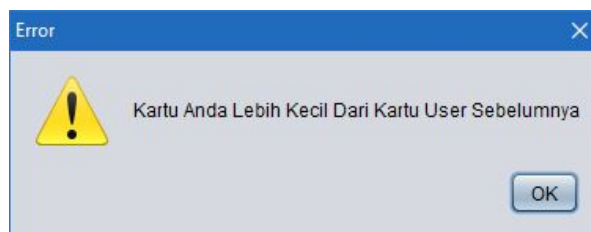
---

PUT

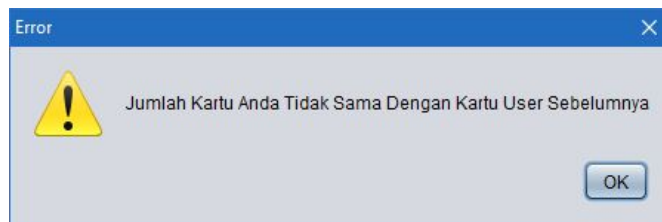
**INFO:**  
Jika ingin SKIP giliran,  
kosongkan semua  
pilihan



Jika Player meletakkan kartu yang nilainya lebih rendah daripada player sebelumnya, maka Sistem akan menolak dan meminta player untuk meletakkan kartu lain yang nilainya lebih tinggi, ataupun untuk melakukan Skip



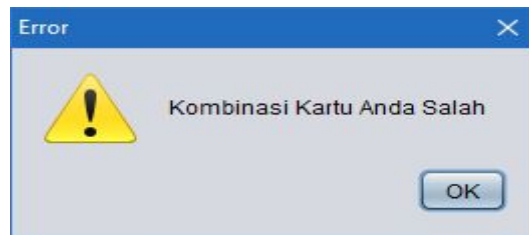
Jika Player meletakkan Jumlah Kartu yang tidak sesuai dengan player sebelumnya, maka Sistem akan menolak dan meminta player untuk meletakkan kartu lain dengan jumlah yang sesuai, ataupun untuk melakukan Skip



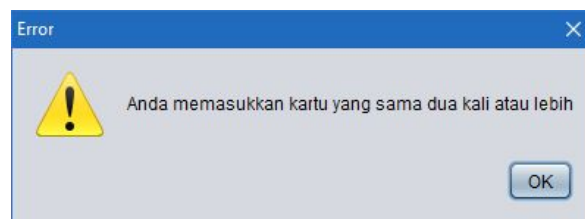
Jika Player meletakkan Kombinasi Kartu yang salah, maka Sistem akan menolak dan meminta player untuk memilih kombinasi kartu yang tepat, ataupun untuk melakukan Skip



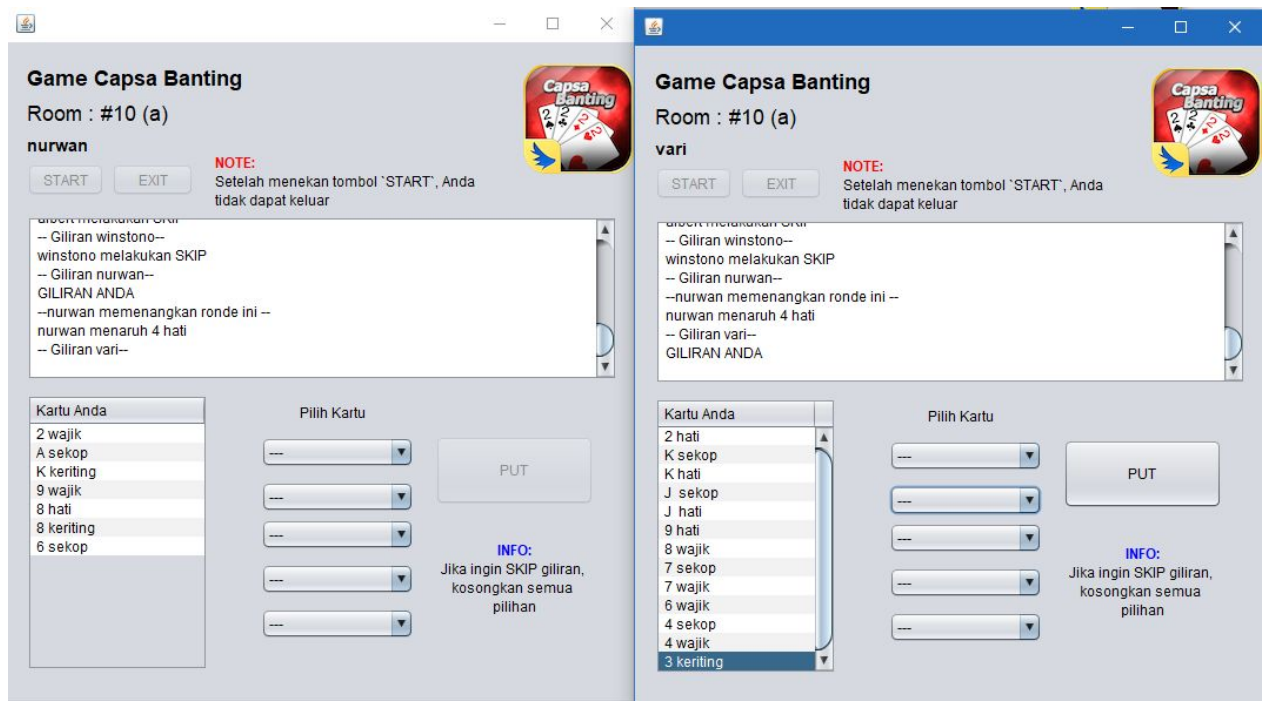




Jika Player menginputkan 2 kartu yang sama, maka Sistem akan menolak dan meminta player untuk mengganti salah satu inputan dengan kartu lain, ataupun untuk melakukan Skip



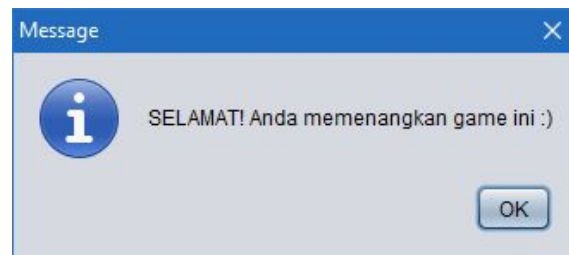
Jika Inputan Player pada gilirannya benar, maka sistem akan memberikan giliran pada player selanjutnya.



Ronde pada Game akan dimenangkan oleh seorang Player, apabila seluruh player lain tidak bisa bermain / meletakkan kartu (Skip).



Seorang Player akan memenangkan Game jika kartu yang ia miliki telah habis.

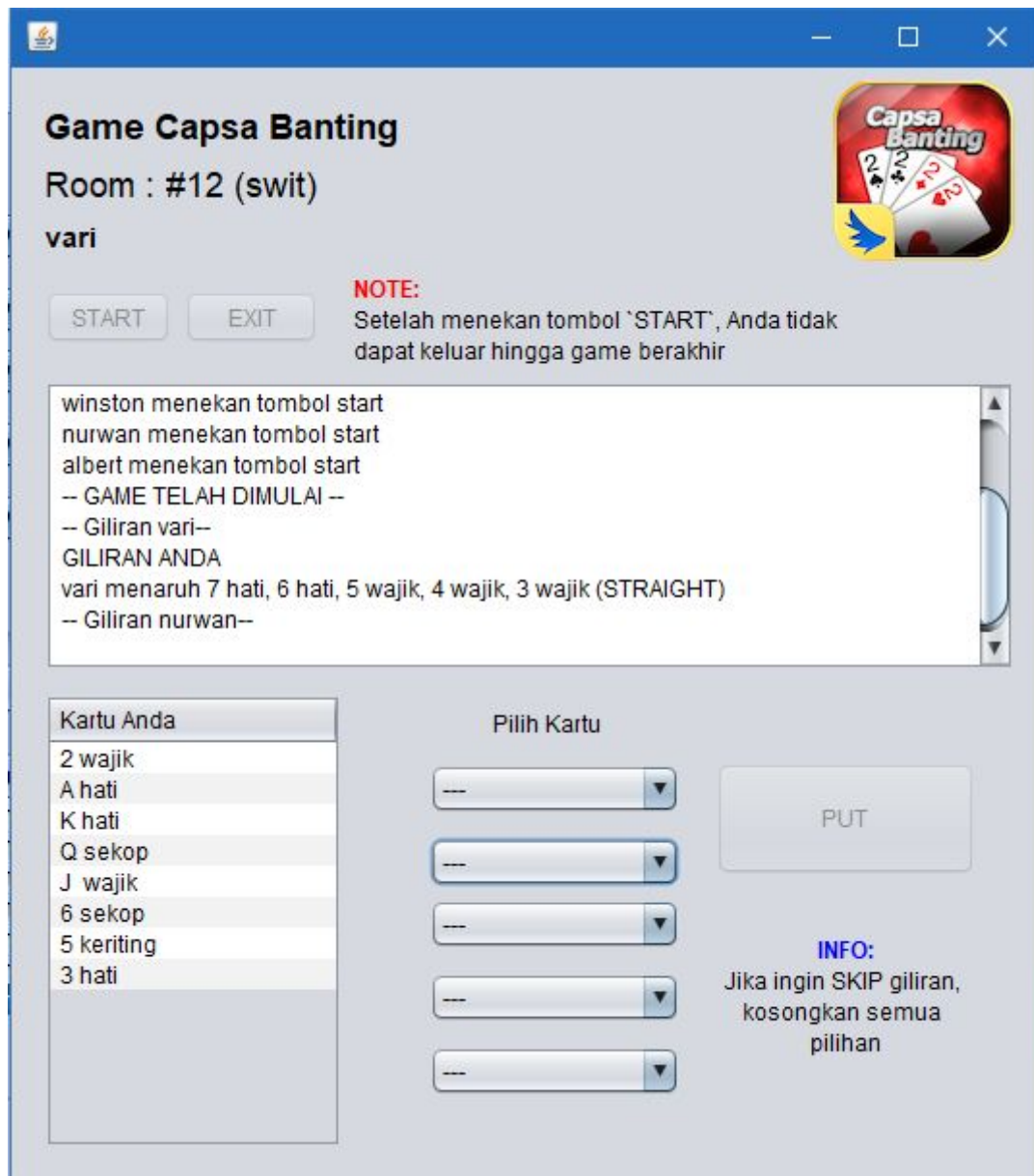


Setelah mendapatkan pemenang dari game, maka sistem akan menon-aktifkan seluruh form pemain



## 1. Straight

Berikut merupakan tampilan ketika player meletakkan 5 kartu dengan kombinasi Straight.



## 2. Flush

Berikut merupakan tampilan ketika player meletakkan 5 kartu dengan kombinasi Flush.



## 3. Straight Flush

Berikut merupakan tampilan ketika player meletakkan 5 kartu dengan kombinasi Full House





#### 4. Full House

Berikut merupakan tampilan ketika player meletakkan 5 kartu dengan kombinasi Full House



5. 4 of A Kind

Berikut merupakan tampilan ketika player meletakkan 5 kartu dengan kombinasi 4 of A Kind



6. Membalik Alur Pengecekan Kartu  
Terkecil – Terbesar , dan Sebaliknya



Game Capsa Banting

Room : #22 (a)

vari

START

EXIT

**NOTE:**  
Setelah menekan tombol 'START', Anda tidak dapat keluar hingga game berakhir

melakukan SKIP  
an nurwan --  
n melakukan SKIP  
an vari--  
AN ANDA  
memenangkan ronde ini --  
! Urutan kartu dibalik! 3 wajik menjadi kartu terbesar, sedangkan 2 sekop menjadi kartu t

Kartu Anda

5 sekop  
5 hati  
5 keriting  
5 wajik  
4 sekop  
4 hati  
4 keriting  
4 wajik

Pilih Kartu

---

---

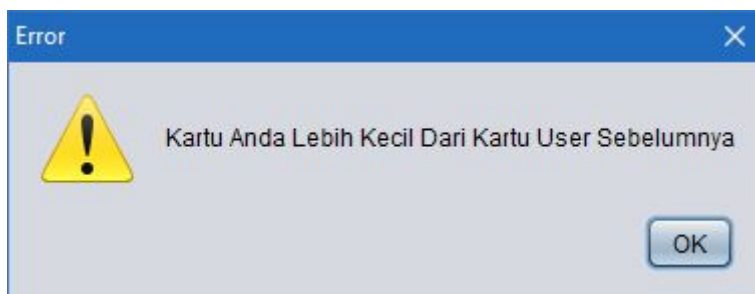
---

---

---

PUT

**INFO:**  
Jika ingin SKIP giliran,  
kosongkan semua  
pilihan



## 7. Pengecekan Kombinasi Kartu Salah

