Laporan Tugas Besar 3 IF2210

IF2210 – Pemrograman Berior



Dipersiapkan oleh :

Re: Master Game Dev

Adrian Mulyana 13515075

Vincent Hendryanto Halim 13515089

Mikhael Artur Darmakesuma 13515099

Alif Ijlal Wafi 13515122

Program Studi Teknik Informatika

Sekolah Teknik Elektro dan Informatika

Institut Teknologi Bandung

2017

# Deskripsi Aplikasi

## Deskripsi Keseluruhan Aplikasi

Aplikasi yang dibuat merupakan sebuah aplikasi permainan dengan konsep game Endless 2D RPG. Pada permainan ini, pemain dapat memilih class yang akan digunakan untuk berrmain. Tiap class memiliki skill special masing-masing.

Dalam permainan pemain akan melalui peta yang digenerasi secara otomatis. Pemain dapat bertarung melawan musuh dan mendapatkan EXP. Setiap map yang dilewati akan memperkuat musuh yang dilawan.

## Deskripsi Fitur

## Deskripsi Perilaku Umum

Ketika aplikasi dijalankan, aplikasi akan menawarkan pemain untuk memulai permainan dengan memilih *class* dari 4 pilihan class yang tersedia. Setelah itu aplikasi akan melakukan pembuatan map secara acak. Pemain akan dibebaskan untuk menjelajahi peta yang tersedia. Jika peta belum tersedia, *game* akan melakukan pembuatan peta baru.

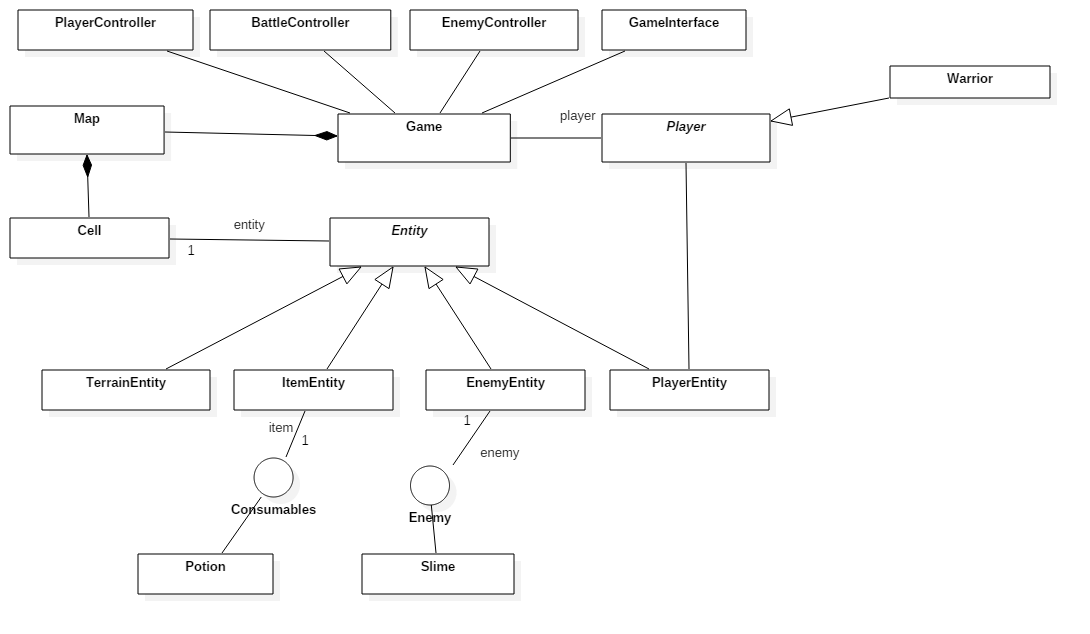
# Rancangan Aplikasi

## Diagram Package

## Diagram Kelas

### Rancangan Diagram Kelas Awal

Pada awal pembuatan aplikasi, dirancang diagram kelas sebagai berikut :



## Diagram Kolaborasi antar Kelas

# Deskripsi Perubahan

# Deskripsi Algoritma

## Algoritma Generasi Peta

# Test Skenario

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Skenario | Hasil | Nilai |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |