

MILESTONE 1

Kelompok: Denghis Ghan

Kelas: K-1

List Anggota Kelompok:

1. Denise Felicia Tiowanni - 13522013
2. Amalia Putri - 13522042
3. Erdianti Wiga Putri Andini - 13522053
4. Imanuel Sebastian Girsang - 13522058

PROGRESS

1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	Merancang alur kerja program	13522013 13522042 13522053 13522058
2	Menentukan fakta dan rules yang akan digunakan	13522013 13522042 13522053 13522058
3	Inisialisasi map	13522013
4	Membuat fakta mengenai wilayah-wilayah	13522042 13522053 13522058

2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	Inisialisasi game (player, dadu)	13522013
2	End Turn, Wilayah	13522042
3	takeLocation, placeTroops	13522053

4	Attack	13522058
---	--------	----------

3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	Risk (1-3)	13522058
2	Win Probabilities	13522042
3	Move, Genghis Khan	13522013
4	Draft, Risk (4 - 6)	13522053

RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1	wilayah(P, V, W, Z, A) /* dynamic */	P = pemain yang memiliki wilayah tsb V = kode wilayah W = benua Z = Jumlah troops di wilayah V A = is wilayah attackable? (UNTUK RISK) 0 → tidak 1 → iya
2	bertetangga(X, Y) /* static */	X = wilayah 1 Y = wilayah 2 wilayah 1 dan wilayah 2 bertetangga (terhubung oleh garis putus-putus)
3	batas_benua(X, Y) /* static */	X = wilayah paling luar dari benua 1 Y = wilayah paling luar dari benua 2 X dan Y bertetangga
4	infoPlayer(X, Y, Z, A, B, C) /* dynamic */	X = kode player (P1 .. P4) Y = nama pemain Z = benua tempat wilayah yang dimiliki A = total wilayah yang dimiliki B = total tentara aktif C = total tentara tambahan

5	whoseTurn(X) /* dynamic */	X = kode player
6	jumlahDadu(X,Y) /* dynamic */	X = kode player Y = jumlah dadu yang dimiliki pemain X
7	lastPlayerRoll (X) /* static */	X = kode player
8	bonusTroops (X, Y) /* static */	- bonusTroops (NA, 3) - bonusTroops (E, 3) - bonusTroops (A, 5) - bonusTroops (SA, 2) - bonusTroops (AF, 2) - bonusTroops (A, 1)

RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1	randomDiceAttack(X, Y, Z, A) /* attack */	X = nama pemain Y = banyak dadu yang ingin di-roll oleh pemain X Z = status SSS (Super Soldier Serum) 0 → tidak 1 → iya A = status DO (Disease Outbreak) 0 → tidak 1 → iya
2	randomDiceInit(X, 2, R) :- random(2, 12, R) /* inisialisasi*/	X = nama pemain Y = banyak dadu yang di-roll (udah pasti 2) R = result
3	getTroopsWilayah(X, R) :- wilayah(_, X, _, _, JT, _), R is JT. /* tentara-wilayah */	X = kode wilayah R = jumlah troops di wilayah tersebut
4	jumlahTroopsPemain(W, X, Y, Z) /* tentara-pemain */	W = kode pemain X = jumlah tentara sekarang yang dimiliki

		<p>Y = status AT (Auxiliary Troops) → 0 jika tidak, 1 jika iya</p> <p>Z = status SCI (Supply Chain Issue) → 0 jika tidak, 1 jika iya</p> <p>A = jumlah tentara tambahan</p> <p>Y = 1 → $X + (\text{jumlah wilayah} // 2) * 2$</p> <p>Y = 0 → $X + (\text{jumlah wilayah} // 2)$</p> <p>Z = 0 → $X + (\text{jumlah wilayah} // 2)$</p> <p>Z = 1 → X</p>
5	<p>attackWilayah (W, X, Y, Z, A, R)</p> <p>/* attack */</p>	<p>W = wilayah yang akan diattack</p> <p>X = jumlah troops di wilayah yang akan diattack</p> <p>Y = wilayah kita yang mau ngeattack</p> <p>Z = jumlah troops di wilayah kita yang mau ngeattack</p> <p>A = is wilayah attackable? → RISK 1</p> <p>0 → tidak</p> <p>1 → iya</p> <p>R = attack berhasil/ ga</p> <p>0 → ditolak (attack wilayah sendiri)</p> <p>1 → menang (berhasil attack, jml dadu yg attack > jml dadu yg diattack)</p> <p>2 → kalah (gagal attack jml dadu yg attack <= jml dadu yg diattack)</p>
6	<p>maxDice (X, Y, Res)</p> <p>/* dadu */</p>	<p>X = sum dice pemain yang ngeattack</p> <p>Y = sum dice pemain yang diattack</p> <p>Res = sum dice yang lebih besar</p>
7	<p>isBertetangga(X, Y, res)</p> <p>/* tetangga */</p>	<p>X = wilayah 1</p> <p>Y = wilayah</p> <p>Res = kalo bertetangga → 1, kalo ga → 0</p>
8	<p>isDraftValid (W, X, Y, Z, A)</p> <p>/* draft */</p>	<p>W = player yang lagi main</p> <p>X = wilayah yang ingin didraft</p> <p>Y = jumlah tentara tambahan</p> <p>Z = jumlah tentara yang mau ditaroh</p>

		A = 0 jika bukan wilayah dia, 1 jika berhasil, 2 jika jumlah tentara yang ingin ditempatkan < jumlah tentara tambahan yang dimiliki
9	isWilayah(X, Y, R) /* pemain-wilayah / kepemilikan */	X = kode pemain Y = wilayah yang dimaksud Res = kalo wilayah dia → 1, kalo ga → 0
10	draftWilayah (X, Y, Z, R) /* draft wilayah */	X = kode pemain Y = wilayah yang dimaksud Z = jumlah tentara yang ingin ditaruh R = 0 jika bukan wilayah, 1 jika berhasil, 2 jika tentara kurang
11	getBonusTroops (X, Y, Z) /* bonus tentara */	X = kode player yang lagi turn Y = benua (isMenguasaiBenua(X, Y)) Z = jumlah troops bonus yg didapat
12	getTentaraTambahan (X, Y, R) /* tentara bertambah round > 1 (bersyarat)*/	X = kode player Y = access info player trus save nominal tentara tambahan R = jumlah tentara tambahannya
13	isMoveValid (W, X, Y, Z) /* move */	W = kode player X = wilayah 1 Y = wilayah 2 Z = jumlah tentara X Harus bikin check isWilayah X sama Y buat player W