

## MILESTONE 2

**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

File	Fakta	Deskripsi (jika ada)
initiate.pl	:- dynamic(player/2). :- dynamic(initiatePlayer/1). :- dynamic(determineOrder/1).	player: <i>facts</i> buat state player yang sedang turn initiatePlayer: <i>facts</i> buat input nama pemain determineOrde: <i>facts</i> buat cari urutan pemain
dynamicfacts.pl	:- dynamic(wilayah/5). :- dynamic(infoPlayer/6). :- dynamic(whoseTurn/1). :- dynamic(jumlahDadu/2). :- dynamic(tentara/2).	wilayah: <i>facts</i> untuk declare suatu wilayah, yang bikin dynamic adalah status attackable/tidak dan jumlah tentara pada wilayah tersebut infoPlayer: <i>facts</i> about each player whoseTurn: <i>facts</i> untuk cari sedang giliran player berapa jumlahDadu: <i>facts</i> untuk store jumlah dadu saat attack tentara: jumlah tentara saat ini
staticfacts.pl	bertetangga(na1, na2). bertetangga(na1, na3). bertetangga(na2, na5). bertetangga(na2, na1). bertetangga(na2, na4). bertetangga(na3, na4). bertetangga(na3, na1).	bertetangga: hubungan antar wilayah (ketetanggaan) batas_benua: batas antar benua lastPlayerRoll: pemain terakhir yang melakukan roll bonusTroops: bonus tentara tiap benua

	<p>bertetangga(na3, sa1).  bertetangga(na4, na3).  bertetangga(na4, na2).  bertetangga(na4, na5).  bertetangga(na5, na2).  bertetangga(na5, na4).  bertetangga(na5, e1).</p> <p>bertetangga(e1, e2).  bertetangga(e1, e3).  bertetangga(e1, na5).  bertetangga(e2, e1).  bertetangga(e2, e4).  bertetangga(e2, a1).  bertetangga(e3, e1).  bertetangga(e3, e4).  bertetangga(e3, af1).  bertetangga(e4, e5).  bertetangga(e4, e3).  bertetangga(e4, e2).  bertetangga(e4, af2).  bertetangga(e5, e4).  bertetangga(e5, af2).  bertetangga(e5, a4).</p> <p>bertetangga(a1, e2).  bertetangga(a1, a4).  bertetangga(a2, a4).  bertetangga(a2, a5).  bertetangga(a3, a5).  bertetangga(a4, a1).  bertetangga(a4, a5).  bertetangga(a4, a6).  bertetangga(a4, e5).  bertetangga(a5, a3).  bertetangga(a5, a4).  bertetangga(a5, a6).  bertetangga(a6, a4).  bertetangga(a6, a5).  bertetangga(a6, a7).  bertetangga(a6, au1).  bertetangga(a7, a6).</p> <p>bertetangga(au1, au2).  bertetangga(au1, a6).  bertetangga(au2, au1).</p>	
--	--	--

	<p>bertetangga(af1, af2).  bertetangga(af1, af3).  bertetangga(af1, e3).  bertetangga(af1, sa2).  bertetangga(af2, af3).  bertetangga(af2, af1).  bertetangga(af2, e4).  bertetangga(af2, e5).  bertetangga(af3, af1).  bertetangga(af3, af2).</p> <p>bertetangga(sa1, sa2).  bertetangga(sa1, na3).  bertetangga(sa2, sa1).  bertetangga(sa2, af1).</p> <p>batas_benua(na5, e1).  batas_benua(na3, sa1).  batas_benua(e1, na5).  batas_benua(e2, a1).  batas_benua(e3, af1).  batas_benua(e4, af2).  batas_benua(e5, a4).  batas_benua(a1, e2).  batas_benua(a4, e5).  batas_benua(a6, au1).  batas_benua(au1, a6).  batas_benua(af1, e3).  batas_benua(af1, sa2).  batas_benua(af2, e4).  batas_benua(sa1, na3).  batas_benua(sa2, af1).</p> <p>lastPlayerRoll(p1).  lastPlayerRoll(p2).  lastPlayerRoll(p3).  lastPlayerRoll(p4).</p> <p>bonusTroops(na, 5).  bonusTroops(e, 5).  bonusTroops(a, 7).  bonusTroops(sa, 2).  bonusTroops(af, 3).  bonusTroops(a, 2).</p>	
--	---	--


## RANCANGAN RULE

File	Rule	Deskripsi
initiate.pl	startGame :-	Membaca masukan sekaligus memvalidasi jumlah pemain, kemudian menangani aturan-aturan lainnya seperti rollDice, dan determineOrder.
	initiatePlayer (0, _, []) :- initiatePlayer(N, Z, [PlayerName   Rest]) :-	Membaca masukan setiap nama pemain dan menyimpannya kedalam fungsi 'player'.
	rollDice ([]). rollDice ([PlayerName   Rest]) :-	Men- <i>generate</i> dadu untuk setiap pemain.
	initDice (PlayerName, Roll) :-	Menyimpan nama player dan jumlah dadu player kedalam 'player'.
	determineOrder(OrderedPlayer) :-	Menentukan urutan pemain berdasarkan jumlah dadu yang dimiliki.
	extractNames([], []).	Mendapatkan nama-nama pemain dari list.
wilayah.pl	% AMERIKA UTARA wilayah(_, na1, amerikaUtara, TN1, ATK). wilayah(_, na2, amerikaUtara, TN2, ATK). wilayah(_, na3, amerikaUtara,	

	<p>TN3, ATK).</p> <p>wilayah(_, na4, amerikaUtara, TN4, ATK).</p> <p>wilayah(_, na5, amerikaUtara, TN5, ATK).</p> <p>% AMERIKA SELATAN</p> <p>wilayah(_, sa1, amerikaSelatan, TSA1, ATK).</p> <p>wilayah(_, sa2, amerikaSelatan, TSA2, ATK).</p> <p>% EROPA</p> <p>wilayah(_, e1, eropa, TE1, ATK).</p> <p>wilayah(_, e2, eropa, TE2, ATK).</p> <p>wilayah(_, e3, eropa, TE3, ATK).</p> <p>wilayah(_, e4, eropa, TE4, ATK).</p> <p>wilayah(_, e5, eropa, TE5, ATK).</p> <p>% AFRIKA</p> <p>wilayah(_, af1, afrika, TAF1, ATK).</p> <p>wilayah(_, af2, afrika, TAF2, ATK).</p> <p>wilayah(_, af3, afrika, TAF3, ATK).</p> <p>% ASIA</p> <p>wilayah(_, a1, asia, TA1, ATK).</p> <p>wilayah(_, a2, asia, TA2, ATK).</p> <p>wilayah(_, a3, asia, TA3, ATK).</p> <p>wilayah(_, a4, asia, TA4, ATK).</p> <p>wilayah(_, a5, asia, TA5, ATK).</p> <p>wilayah(_, a6, asia, TA6, ATK).</p> <p>wilayah(_, a7, asia, TA7, ATK).</p> <p>% AUSTRALIA</p> <p>wilayah(_, au1, australia, TAU1, ATK).</p> <p>wilayah(_, au2, australia, TAU2, ATK).</p>	
--	--	--

attack.pl	getNamaFromKode(Kode, Nama) :-	Mendapatkan nama wilayah dari kode wilayah
	attack :-	Melakukan <i>attack</i>
	randomDiceAttack(Player, NumDice, _, _) :-	Men- <i>generate</i> random <i>roll</i> dadu saat melakukan <i>attack</i>
	rollOneDice (Result) :-	Mendapatkan hasil <i>roll</i> untuk satu dadu
	rollDices(0, []). rollDices(N, [Result   Results]) :-	Mendapatkan hasil <i>roll</i> untuk beberapa dadu
	displayDiceRolls(Max,[],Max). displayDiceRolls(Num, [Roll   Rest], Max) :-	Untuk menampilkan total jumlah dadu yang telah di <i>generate</i> saat melakukan <i>attack</i>
	sumList([], 0). sumList :-	Mendapatkan total <i>roll</i>
	copy_list([], []). copy_list([X Xs], [X Ys]) :-	Menyalin list