



# SPAKBOR HILLS

Kelompok 01:

Wisa Ahmaduta Dinutama/18223003

Stanislaus Ardy Bramantyo/18223057

Ananda Fajrul Zidan/18223067

I Nyoman Rai Dharma Wiguna/18223083

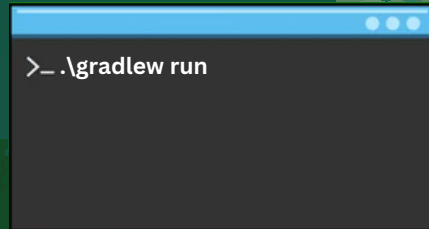
~~Muhammad Dha'fin-Faidhulhaq/18223103~~

## Deskripsi Game

**Spakbor Hilss** adalah sebuah simulasi permainan **rpg, farm/live simulation, sandbox**. Player dapat bebas melakukan aksi-aksi yang ada, seperti fishing, planting, watering, dan lainnya. Untuk melakukan aksi player memerlukan energy sebagai limitasi, jika energy habis player diharuskan tidur atau melakukan aksi cooking. Permainan ini menerapkan konsep *weather & season* yang akan mempengaruhi dinamika permainan. Pada **akhir permainan**, pemain akan dinyatakan berhasil menyelesaikan permainan jika telah **menikah dengan NPC** atau telah memenuhi jumlah **gold sebanyak 17.420**.

# User Manual

1. Untuk menjalankan permainan, masukkan command di powershell berupa `.\gradlew run`

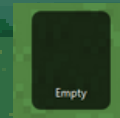


2. Memasuki game dengan menekan di area apa saja pada halaman intro/menu



Detail Pemain

Dasbor Item





Ket. Lingkungan

8:05 AM

Day 1, Month 1  
Spring, Sunny

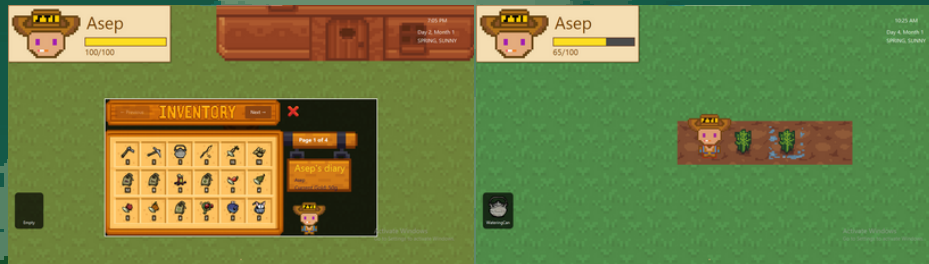
# Key Mapping

-  Move Up
-  Move Left
-  Move Down
-  Move Right
-  Open Inventory
-  Key To Interact  
(Fishing, Tilling, Watering, Harvesting,  
Planting, etc.)
-  Eating
-  Select Items, Actions, etc.



# Game Play

Game play yang disajikan di Spakbor Hills diimplementasikan dalam 15 action yang berbeda. Karena keterbatasan jumlah slides pada spesifikasi, hanya beberapa action penting yang diperlihatkan pada booklet ini, yakni:



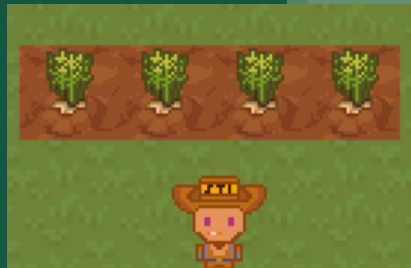
Open Inventory

Tilling, Planting, Watering



Fishing

# Game Play



Harvesting



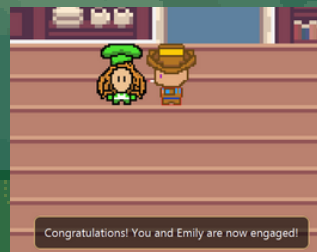
Sleeping



Chatting



Gifting



Proposing



Marry

## Game Play



Cooking



Eating



Selling



farmMap Visiting Point



worldMap Visiting Point

Visiting

## Game Play Explanation

1. Player akan memencet new map lalu memberikan nama player dan nama farm map.
2. Player memencet "f" untuk memunculkan inventory, memilih tools atau item yang ingin digunakan.
3. Action diproses berdasarkan prasyarat yang diberikan (tempat, interaksi dengan NPC tertentu, tools yang digunakan, *weather/season*).
4. Fishing bisa dilakukan di 4 lokasi, pond, Ocean dan Lake (pada dermaga coklat), River (Ditengah jembatan).
5. Untuk melakukan aksi Sell pada shipping bin, dan buying pada store, gunakan cursor untuk memilih item dan klik tombol angka pada bagian bawah.



## Nama

## Tugas

**Wisa**

1. Penambahan Fitur Menu utama, panel notifikasi, modal, sistem memancing (fishing), dan berbagai aksi farming seperti tilling, planting, watering, harvesting.
2. Peningkatan GUI & Interaktivitas: Penambahan fishing interface, energy bar dengan auto-sleep, serta notifikasi interaktif.
3. All Controller with Ardy
4. Perbaikan Bug & Optimalisasi: Perbaikan bug pada logika teleportasi, interaksi saat hujan, collision, double watering, serta asset rendering.
5. Refactor & Modularisasi: Penyusunan ulang kode agar sesuai pola MVC, modularisasi logic aksi dengan lambda, dan pembersihan import tidak perlu.

**Ardy**

1. NPC, Item( inc. Assets), Inventory, Shipping Bin, Player
2. Cooking, Eating, TimelnAction
3. All Controller with Wisa.
4. FXML

**Fajrul**

1. NPC Interactions (Marry, Proposing, Chatting, Gifting), Fishing, Eating, and Watching.
2. Controller Untuk Nomor 1
3. All assets of Player and NPC (Sprite)
4. Class Diagram Final
5. Buklet

**Rai**

1. Creating GUI farmMap, worldMap, NPC\_Houses, include Colission Area to all of maps.
2. Implement asset and Interactacble Area on all of map.
3. Creating randomizeMapiing logic and algorithm.
4. Fixing bug and logic algorithm on some of action.
5. Buklet

**Dhafin**

404: Not Found

• **File a report** •



## Link Class Diagram Final

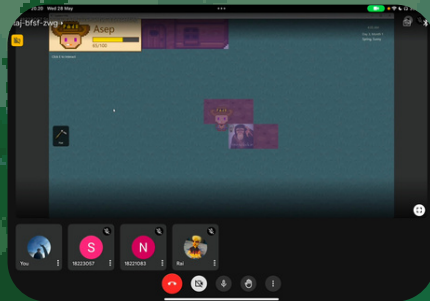
# Revisi dan Pengembangan

Nomor Revisi	Keterangan
0	Melakukan implementasi sesuai rencana awal
1	Melakukan penyesuaian karena menggunakan GUI dengan .\gradle a. Menambahkan kelas-kelas Controller b. Integrasi Controller dengan GUI c. Membuat kelas-kelas Controller standar untuk fungsionalitas seperti collision dan interaction.
2	Membuat Class ItemRegistry , berfungsi sebagai registry atau pusat pendaftaran semua item yang tersedia dalam game atau aplikasi. Sehingga lebih mudah untuk menambah item-item (food,fish,crops,dll)

# Revisi dan Pengembangan

Nomor Revisi	Keterangan
3	Melakukan penyesuaian untuk beberapa action yang dipertimbangkan untuk dijadikan kelas atau dilebur dalam kelas Action saja.
4	Melakukan penyesuaian untuk atribut-atribut dengan class yang salah (seperti: String item, jadi Item item). Hal ini disesuaikan supaya dapat terintegrasi dengan baik pada kelas kelas lain yang membutuhkan atribut tersebut.
5	ItemRegistry mengalami masalah implementasi method createltem() yaitu memiliki kesalahan pada rujukan memory lalu solusinya membuat method baru di inventory agar merujuk pada memory yang sesuai.

# Dokumentasi





# Lampiran

[Source Code](#)

[Booklet](#)

[Log Activity](#)