

SPAKBOR HILLS

Kelompok 01:

Wisa Ahmaduta Dinutama/182223003
Stanislaus Ardy Bramantyo/182223057
Ananda Fajrul Zidan/182223067
I Nyoman Rai Dharma Wiguna/182223083
~~Muhammad Dhafin Faizbulhaq/182223103~~

Deskripsi Game

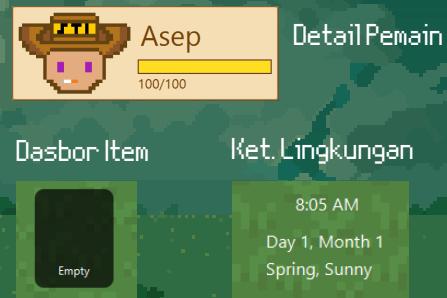
Spakbor Hilss adalah sebuah simulasi permainan **rpg, farm/live simulation , sandbox**. Player dapat bebas melakukan aksi-aksi yang ada, seperti fishing, planting, watering, dan lainnya. Untuk melakukan aksi player memerlukan energy sebagai limitasi, jika energy habis player diharuskan tidur atau melakukan 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



Key Mapping

W Move Up

A Move Left

S Move Down

D Move Right

F Open Inventory

E Key To Interact
(Fishing, Tilling, Watering, Harvesting,
Planting, etc.)

T Eating

Mouse 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 cokelat), 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. TileMap rendering and collision
2. Asset rendering and collision
3. Interactable design
4. Modular GUI
5. All Controller with Ardy

Ardy

1. NPC, Item(inc. Assets), Inventory, Shipping Bin, Player
2. Cooking, Eating, TimelineAction
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

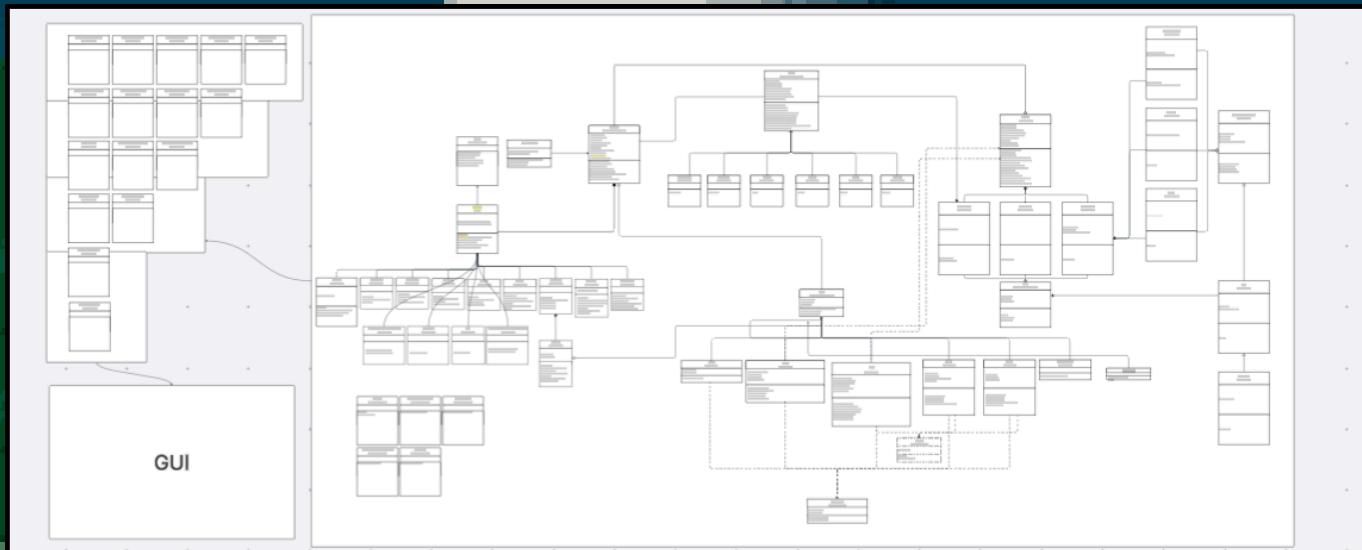
Rai

1. Creating GUI farmMap, worldMap, NPC_Houses, include Collision Area to all of maps.
2. Implement asset and Interactable Area on all of map.
3. Creating randomizeMapping logic and algorithm.
4. Fixing bug and logic algorithm on some of action.
5. Buklet

Dhafin

404: Not Found

Diagram Class



Link Class Diagram Final

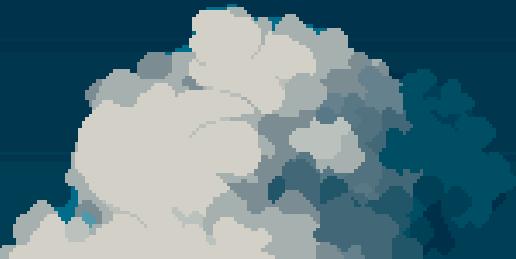
Revisi dan Pengembangan

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 createItem() 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