

Nama : Zahir Abdul Rasyid

NRP : 1152000047

PBO TUGAS 2

Code :

```
import random
import os

class Hero:
    def __init__(self, nama, basicAttack, hp, skill, pasif):
        self.nama = nama
        self.basicAttack = int(basicAttack)
        self.hp = int(hp)
        self.skill = skill
        self.pasif = pasif
        self.item = []

    def tambahItem(self, item):
        self.item.append(item)

class Magical(Hero):
    def __init__(self, nama, basicAttack, hp, skill, magicPower, physicalDef, pasif):
        self.magicPower = int(magicPower)
        self.physicalDef = int(physicalDef)
        super().__init__(nama, basicAttack, hp, skill, pasif)

class Physical(Hero):
    def __init__(self, nama, basicAttack, hp, skill, physicalAttack, magicDefense, pasif):
        self.physicalAttack = int(physicalAttack)
        self.magicDefense = int(magicDefense)
        super().__init__(nama, basicAttack, hp, skill, pasif)

class Item:
    def __init__(self, nama, damage):
        self.nama = nama
        self.damage = int(damage)

class Skill:
    def __init__(self, nama, attack, defense):
        self.nama = nama
```

```

        self.attack = int(attack)
        self.defense = int(defense)

mysticGush = Skill("Mystic Gush", 10, 80)
deadlyMagic = Skill("Deadly Magic", 20, 70)
orderNchaos = Skill("Order & Chaos", 30, 60)
violetRequiem = Skill("Violet Requiem", 40, 50)
zamanForce = Skill("Zaman Force", 40, 50)
vegeaneFlame = Skill("Vegeane Flame", 60, 30)
featheredAirStrike = Skill("Feathered Air Strike", 70, 20)
bastFeast = Skill("Bats Feast", 80, 10)
tripleSweep = Skill("Triple Sweep", 20, 10)
alecto = Skill("Alecto : Final Blow", 30, 15)
theWayofDragon = Skill("The Way of Dragon", 40, 20)
pasif = Skill("Pasif", 200, 0)

gord = Magical("Gord", 100, 800, mysticGush, 100, 100, 0)
harley = Magical("Harley", 100, 700, deadlyMagic, 200, 200, 0)
lunox = Magical("Lunox", 100, 600, orderNchaos, 300, 300, pasif)
guinevere = Magical("Guinevere", 100, 500, violetRequiem, 400, 400, 0)
harith = Magical("Harith", 100, 400, zamanForce, 500, 500, 0)
valir = Magical("Valir", 100, 300, vegeaneFlame, 600, 600, 0)
pharsa = Magical("Pharsa", 100, 200, featheredAirStrike, 700, 700, pasif)
cecillion = Magical("Cecillion", 100, 100, bastFeast, 800, 800, 0)

saveHeroMagic = [gord, harley, lunox, guinevere, harith, valir, pharsa,
cecillion]

saber = Physical("Saber", 100, 400, tripleSweep, 400, 400, pasif)
benedetta = Physical("Benedetta", 100, 300, alecto, 500, 500, pasif)
chou = Physical("Chou", 100, 500, theWayofDragon, 40, 20, pasif)

heroRandomMagic1 = (random.choice(saveHeroMagic))
heroRandomMagic2 = (random.choice(saveHeroMagic))
heroRandomMagic3 = (random.choice(saveHeroMagic))

saveNamaHeroMagic1 = heroRandomMagic1.nama
saveNamaHeroMagic2 = heroRandomMagic2.nama
saveNamaHeroMagic3 = heroRandomMagic3.nama

saveheroMagicRandom1 = heroRandomMagic1
saveheroMagicRandom2 = heroRandomMagic2
saveheroMagicRandom3 = heroRandomMagic3

```

```
saveItem = []

def menu1():
    print(f'''
#####
Daftar nama hero magic
$$$$$$$$
{gord.nama}
{harley.nama}
{lunox.nama}
{guinevere.nama}
{harith.nama}
{valir.nama}
{pharsa.nama}
{cecillion.nama}
#####
''')
    os.system('pause')

def menu2():
    print(f'''
#####
Daftar nama hero physical
$$$$$$$$
{saber.nama}
{benedetta.nama}
{chou.nama}
#####
''')
    os.system('pause')

def menu3():
    print(f'''
#####
Daftar nama skill hero magic
$$$$$$$$
{gord.nama} memiliki skill {gord.skill.nama}
{harley.nama} memiliki skill {harley.skill.nama}
{lunox.nama} memiliki skill {lunox.skill.nama}
{lunox.nama} memiliki skill {pasif.nama}
{guinevere.nama} memiliki skill {guinevere.skill.nama}
{harith.nama} memiliki skill {harith.skill.nama}
{valir.nama} memiliki skill {valir.skill.nama}
{pharsa.nama} memiliki skill {pharsa.skill.nama}
''')
    os.system('pause')
```

```
{pharsa.nama} memiliki skill {pasif.nama}
{cecillion.nama} memiliki skill {cecillion.skill.nama}
#####
'''
    os.system('pause')
```

```
def menu4():
    print(f'''
#####
Daftar nama skill hero physical
$$$$$$$$
{saber.nama} memiliki skill {saber.skill.nama}
{saber.nama} memiliki skill {pasif.nama}
{benedetta.nama} memiliki skill {benedetta.skill.nama}
{saber.nama} memiliki skill {pasif.nama}
{chou.nama} memiliki skill {chou.skill.nama}
{saber.nama} memiliki skill {pasif.nama}
#####
''')
    os.system('pause')
```

```
def menu5():
    print(f'''
3 Magic VS 3 Physical
{saveNamaHeroMagic1}
VS
{saber.nama}
3 Magic VS 3 Physical
{saveNamaHeroMagic2}
VS
{benedetta.nama}
3 Magic VS 3 Physical
{saveNamaHeroMagic3}
VS
{chou.nama}''')
    os.system('pause')
    print('')
    Buat item dan tambahkan kepada hero
    Membuat beberapa objek item sampai berhenti'''')
    i = 1
    while True:
        print(f"Item ke- {i}")
        masukanItem = input("Masukan atribut item / berhenti : ")
        if masukanItem == "berhenti":
            break
```

```

    else:
        listMasukan = masukanItem.split("#")
        saveItem.append(Item(listMasukan[0], listMasukan[1]))
        i += 1

global randomItem1
global randomItem2
global randomItem3
global randomItem4
global randomItem5
global randomItem6
randomItem1 = (random.choice(saveItem))
randomItem2 = (random.choice(saveItem))
randomItem3 = (random.choice(saveItem))
randomItem4 = (random.choice(saveItem))
randomItem5 = (random.choice(saveItem))
randomItem6 = (random.choice(saveItem))

global saveRandomItem1
global saveRandomItem2
global saveRandomItem3
global saveRandomItem4
global saveRandomItem5
global saveRandomItem6
saveRandomItem1 = randomItem1
saveRandomItem2 = randomItem2
saveRandomItem3 = randomItem3
saveRandomItem4 = randomItem4
saveRandomItem5 = randomItem5
saveRandomItem6 = randomItem6

global saveNamarandomItem1
global saveNamarandomItem2
global saveNamarandomItem3
global saveNamarandomItem4
global saveNamarandomItem5
global saveNamarandomItem6
saveNamarandomItem1 = randomItem1.nama
saveNamarandomItem2 = randomItem2.nama
saveNamarandomItem3 = randomItem3.nama
saveNamarandomItem4 = randomItem4.nama
saveNamarandomItem5 = randomItem5.nama
saveNamarandomItem6 = randomItem6.nama

def menu6():

```

```

    print(f'''
Hero beli item
{saveNamaHeroMagic1} membeli item {saveNamarandomItem1}
{saveNamaHeroMagic2} membeli item {saveNamarandomItem2}
{saveNamaHeroMagic3} membeli item {saveNamarandomItem3}
{saber.nama} membeli item {saveNamarandomItem4}
{benedetta.nama} membeli item {saveNamarandomItem5}
{chou.nama} membeli item {saveNamarandomItem6}
''')
    saveheroMagicRandom1.tambahItem(saveRandomItem1)
    saveheroMagicRandom2.tambahItem(saveRandomItem2)
    saveheroMagicRandom3.tambahItem(saveRandomItem3)
    saber.tambahItem(saveRandomItem4)
    benedetta.tambahItem(saveRandomItem5)
    chou.tambahItem(saveRandomItem6)
    os.system('pause')

def menu7():
    totalDamageSeranganPertama1 = saveheroMagicRandom1.basicAttack +
saveRandomItem1.damage
    saber.magicDefense -= totalDamageSeranganPertama1

    totalDamageSeranganPertama2 = saber.basicAttack + saveRandomItem4.damage
    saveheroMagicRandom1.physicalDef -= totalDamageSeranganPertama2

    print("Battle dimulai")
    print("#"*50)
    print(f'''
{saveheroMagicRandom1.nama} menyerang {saber.nama} dengan basic attack + item
{saveNamarandomItem1} sebesar {totalDamageSeranganPertama1}
magic defense {saber.nama} menjadi {saber.magicDefense}
hp {saber.nama} menjadi {saber.hp}''')

    print(f'''
{saber.nama} menyerang {saveheroMagicRandom1.nama} dengan basic attack + item
{saveNamarandomItem4} sebesar {totalDamageSeranganPertama2}
physical defense {saveheroMagicRandom1.nama} menjadi
{saveheroMagicRandom1.physicalDef}
hp {saveheroMagicRandom1.nama} menjadi {saveheroMagicRandom1.hp}''')
    totalDamageSeranganPertama3 = saveheroMagicRandom1.magicPower +
saveheroMagicRandom1.skill.attack
    saber.magicDefense -= totalDamageSeranganPertama3

    print(f'''

```

```

{saveheroMagicRandom1.nama} menyerang {saber.nama} dengan magic attack + ultimate
{saveheroMagicRandom1.skill.nama} sebesar {totalDamageSeranganPertama3}
magic defense {saber.nama} menjadi {saber.magicDefense}
hp {saber.nama} menjadi {saber.hp}'''

    if saveheroMagicRandom1.hp or saber.hp >= 0:
        totalDamageSeranganPertama4 = saber.physicalAttack + saber.skill.attack +
saber.pasif.attack
        saveheroMagicRandom1.physicalDef -= totalDamageSeranganPertama4

        print(f'''
{saber.nama} menyerang {saveheroMagicRandom1.nama} dengan physic attack +
ultimate {saber.skill.nama} + pasif sebesar {totalDamageSeranganPertama4}
physical defense {saveheroMagicRandom1.nama} menjadi
{saveheroMagicRandom1.physicalDef}
hp {saveheroMagicRandom1.nama} menjadi {saveheroMagicRandom1.hp}'''
        if saveheroMagicRandom1.hp > saber.hp:
            print("#"*50)
            print(f"{saveheroMagicRandom1.nama} WIN" )
            print("#"*50)
        else:
            print("#"*50)
            print(f"{saber.nama} WIN" )
            print("#"*50)
    else:
        if saveheroMagicRandom1.hp > saber.hp:
            print("#"*50)
            print(f"{saveheroMagicRandom1.nama} WIN" )
            print("#"*50)
        else:
            print("#"*50)
            print(f"{saber.nama} WIN" )
            print("#"*50)

#3 vs 3 kedua
totalDamageSeranganKedua1 = saveheroMagicRandom2.basicAttack +
saveRandomItem2.damage
benedetta.magicDefense -= totalDamageSeranganPertama1

totalDamageSeranganKedua2 = benedetta.basicAttack + saveRandomItem5.damage
saveheroMagicRandom2.physicalDef -= totalDamageSeranganPertama2

print("Battle dimulai")
print("#"*50)
print(f'''

```

```

{saveheroMagicRandom2.nama} menyerang {benedetta.nama} dengan basic attack + item
{saveNamarandomItem2} sebesar {totalDamageSeranganKedua1}
magic defense {benedetta.nama} menjadi {benedetta.magicDefense}
hp {benedetta.nama} menjadi {benedetta.hp}'''

    print(f'''
{benedetta.nama} menyerang {saveheroMagicRandom2.nama} dengan basic attack + item
{saveNamarandomItem5} sebesar {totalDamageSeranganKedua2}
physical defense {saveheroMagicRandom2.nama} menjadi
{saveheroMagicRandom2.physicalDef}
hp {saveheroMagicRandom2.nama} menjadi {saveheroMagicRandom2.hp}'''
        totalDamageSeranganKedua3 = saveheroMagicRandom2.magicPower +
saveheroMagicRandom2.skill.attack
        benedetta.magicDefense -= totalDamageSeranganKedua3

    print(f'''
{saveheroMagicRandom2.nama} menyerang {benedetta.nama} dengan magic attack +
ultimate {saveheroMagicRandom2.skill.nama} sebesar {totalDamageSeranganKedua3}
magic defense {benedetta.nama} menjadi {benedetta.magicDefense}
hp {benedetta.nama} menjadi {benedetta.hp}'''
        if saveheroMagicRandom2.hp or benedetta.hp >= 0:
            totalDamageSeranganKedua4 = benedetta.physicalAttack +
benedetta.skill.attack + benedetta.pasif.attack
            saveheroMagicRandom2.physicalDef -= totalDamageSeranganPertama4
        print(f'''
{benedetta.nama} menyerang {saveheroMagicRandom2.nama} dengan physic attack +
ultimate {benedetta.skill.nama} + pasif sebesar {totalDamageSeranganKedua4}
physical defense {saveheroMagicRandom2.nama} menjadi
{saveheroMagicRandom2.physicalDef}
hp {saveheroMagicRandom2.nama} menjadi {saveheroMagicRandom2.hp}'''
            if saveheroMagicRandom2.hp > benedetta.hp:
                print("#"*50)
                print(f"{saveheroMagicRandom2.nama} WIN" )
                print("#"*50)
            else:
                print("#"*50)
                print(f"{benedetta.nama} WIN" )
                print("#"*50)
        else:
            if saveheroMagicRandom2.hp > benedetta.hp:
                print("#"*50)
                print(f"{saveheroMagicRandom2.nama} WIN" )
                print("#"*50)
            else:
                print("#"*50)

```



```

        print(f"{benedetta.nama} WIN" )
        print("#"*50)

    #3 vs 3 ketiga
    totalDamageSeranganKetiga1 = saveheroMagicRandom3.basicAttack +
saveRandomItem3.damage
    chou.magicDefense -= totalDamageSeranganPertama1

    totalDamageSeranganKetiga2 = chou.basicAttack + saveRandomItem6.damage
    saveheroMagicRandom3.physicalDef -= totalDamageSeranganPertama2

    print("Battle dimulai")
    print("#"*50)
    print(f'''
{saveheroMagicRandom3.nama} menyerang {chou.nama} dengan basic attack + item
{saveNamarandomItem3} sebesar {totalDamageSeranganKetiga1}
magic defense {chou.nama} menjadi {chou.magicDefense}
hp {chou.nama} menjadi {chou.hp}''')

    print(f'''
{chou.nama} menyerang {saveheroMagicRandom3.nama} dengan basic attack + item
{saveNamarandomItem6} sebesar {totalDamageSeranganKetiga2}
physical defense {saveheroMagicRandom3.nama} menjadi
{saveheroMagicRandom3.physicalDef}
hp {saveheroMagicRandom3.nama} menjadi {saveheroMagicRandom3.hp}''')
    totalDamageSeranganKetiga3 = saveheroMagicRandom3.magicPower +
saveheroMagicRandom3.skill.attack
    chou.magicDefense -= totalDamageSeranganPertama3

    print(f'''
{saveheroMagicRandom3.nama} menyerang {chou.nama} dengan magic attack + ultimate
{saveheroMagicRandom3.skill.nama} sebesar {totalDamageSeranganKetiga3}
magic defense {chou.nama} menjadi {chou.magicDefense}
hp {chou.nama} menjadi {chou.hp}''')
    if saveheroMagicRandom3.hp or chou.hp >= 0:
        totalDamageSeranganKetiga4 = chou.physicalAttack + chou.skill.attack +
chou.pasif.attack
        saveheroMagicRandom3.physicalDef -= totalDamageSeranganPertama4

    print(f'''
{chou.nama} menyerang {saveheroMagicRandom3.nama} dengan physic attack + ultimate
{chou.skill.nama} + pasif sebesar {totalDamageSeranganKetiga4}
physical defense {saveheroMagicRandom3.nama} menjadi
{saveheroMagicRandom3.physicalDef}

```

```

hp {saveheroMagicRandom3.nama} menjadi {saveheroMagicRandom3.hp}''')
    if saveheroMagicRandom3.hp > chou.hp:
        print("#"*50)
        print(f"{saveheroMagicRandom3.nama} WIN" )
        print("#"*50)
    else:
        print("#"*50)
        print(f"{chou.nama} WIN" )
        print("#"*50)
else:
    if saveheroMagicRandom3.hp > saber.hp:
        print("#"*50)
        print(f"{saveheroMagicRandom3.nama} WIN" )
        print("#"*50)
    else:
        print("#"*50)
        print(f"{chou.nama} WIN" )
        print("#"*50)

while True:
    menu = int(input(''))
    Selamat Datang di Magic VS Physical
    Pilihan :
    1. Lihat daftar hero magic
    2. Lihat daftar hero pyhical
    3. Lihat skill hero magic
    4. Lihat skill hero physical
    5. Pilih hero & buat item
    6. Beli item
    7. Battle
    8. Keluar
    Masukkan pilih : '''))

    if menu == 1:
        menu1()
    elif menu == 2:
        menu2()
    elif menu == 3:
        menu3()
    elif menu == 4:
        menu4()
    elif menu == 5:
        menu5()
    elif menu == 6:

```

```

        menu6()
    elif menu == 7:
        menu7()
    elif menu == 8:
        print("Keluar")
        break
    else:
        print("Masukan menu dengan benar!")

```

Hasil :

```

PS C:\Users\A\Documents\Dokumen Pembelajaran Kuliah\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek> & C:/Users/A/AppData/Local/Programs/Python/Python39/python.exe "c:/Users/A/Documents/Dokumen Pembelajaran Kuliah/Semester 4/Pemrograman Berorientasi Objek/Tugas 2/1152000047_ZAHIR ABDUL RASYID_TUGAS2.py"

Selamat Datang di Magic VS Physical
Pilihan :
1. Lihat daftar hero magic
2. Lihat daftar hero pyhical
3. Lihat skill hero magic
4. Lihat skill hero physical
5. Pilih hero & buat item
6. Beli item
7. Battle
8. Keluar
Masukan pilih : 1

#####
Daftar nama hero magic
$$$$$$$$$
Gord
Harley
Lunox
Guinevere
Harith
Valir
Pharsa
Cecillion
#####

Press any key to continue . . .

Selamat Datang di Magic VS Physical
Pilihan :
1. Lihat daftar hero magic
2. Lihat daftar hero pyhical
3. Lihat skill hero magic
4. Lihat skill hero physical
5. Pilih hero & buat item

```

```
5. Pilih hero & buat item
6. Beli item
7. Battle
8. Keluar
Masukan pilih : 2

#####
Daftar nama hero physical
$$$$$$$$
Saber
Benedetta
Chou
#####

Press any key to continue . . .

Selamat Datang di Magic VS Physical
Pilihan :
1. Lihat daftar hero magic
2. Lihat daftar hero pyhical
3. Lihat skill hero magic
4. Lihat skill hero physical
5. Pilih hero & buat item
6. Beli item
7. Battle
8. Keluar
Masukan pilih : 3

#####
Daftar nama skill hero magic
$$$$$$$$
Gord memiliki skill Mystic Gush
Harley memiliki skill Deadly Magic
Lunox memiliki skill Order & Chaos
Lunox memiliki skill Pasif
Guinevere memiliki skill Violet Requem
Harith memiliki skill Zaman Force
```

```
Valir memiliki skill Vegeane Flame
Pharsa memiliki skill Fearhered Air Strike
Pharsa memiliki skill Pasif
Cecillion memiliki skill Bats Feast
#####
```

Press any key to continue . . .

```
Selamat Datang di Magic VS Physical
Pilihan :
1. Lihat daftar hero magic
2. Lihat daftar hero pyhical
3. Lihat skill hero magic
4. Lihat skill hero physical
5. Pilih hero & buat item
6. Beli item
7. Battle
8. Keluar
Masukan pilih : 4
```

```
#####
Daftar nama skill hero physical
$$$$$$$$
Saber memiliki skill Triple Sweep
Saber memiliki skill Pasif
Benedetta memiliki skill Alecto : Final Blow
Saber memiliki skill Pasif
Chou memiliki skill The Way of Dragon
Saber memiliki skill Pasif
#####
```

Press any key to continue . . .

```
Selamat Datang di Magic VS Physical
Pilihan :
1. Lihat daftar hero magic
```

```
2. Lihat daftar hero pyhical
3. Lihat skill hero magic
4. Lihat skill hero physical
5. Pilih hero & buat item
6. Beli item
7. Battle
8. Keluar
Masukan pilih : 5

3 Magic VS 3 Physical
Harley
VS
Saber
3 Magic VS 3 Physical
Lunox
VS
Benedetta
3 Magic VS 3 Physical
Guinevere
VS
Chou
Press any key to continue . . .

Buat item dan tambahkan kepada hero
Membuat beberapa objek item sampai berhenti
Item ke- 1
Masukan atribut item / berhenti : Sea Halberd#10
Item ke- 2
Masukan atribut item / berhenti : Rose gold meteor#20
Item ke- 3
Masukan atribut item / berhenti : Bloodlust Axe#30
Item ke- 4
Masukan atribut item / berhenti : Hunter Strike#40
Item ke- 5
Masukan atribut item / berhenti : Blade of Despair#50
Item ke- 6
```

```
Item ke- 7
Masukan atribut item / berhenti : berhenti
```

```
Selamat Datang di Magic VS Physical
Pilihan :
1. Lihat daftar hero magic
2. Lihat daftar hero pyhical
3. Lihat skill hero magic
4. Lihat skill hero physical
5. Pilih hero & buat item
6. Beli item
7. Battle
8. Keluar
Masukan pilih : 6
```

```
Hero beli item
Harley membeli item Bloodlust Axe
Lunox membeli item Hunter Strike
Guinevere membeli item Rose gold meteor
Saber membeli item Bloodlust Axe
Benedetta membeli item Scarlet Phantom
Chou membeli item Hunter Strike
```

```
Press any key to continue . . .
```

```
Selamat Datang di Magic VS Physical
Pilihan :
1. Lihat daftar hero magic
2. Lihat daftar hero pyhical
3. Lihat skill hero magic
4. Lihat skill hero physical
5. Pilih hero & buat item
6. Beli item
7. Battle
8. Keluar
```

```
Masukan pilih : 7
Battle dimulai
#####

Harley menyerang Saber dengan basic attack + item Bloodlust Axe sebesar 130
magic defense Saber menjadi 270
hp Saber menjadi 400

Saber menyerang Harley dengan basic attack + item Bloodlust Axe sebesar 130
physical defense Harley menjadi 70
hp Harley menjadi 700

Harley menyerang Saber dengan magic attack + ultimate Deadly Magic sebesar 220
magic defense Saber menjadi 50
hp Saber menjadi 400

Saber menyerang Harley dengan physic attack + ultimate Triple Sweep + pasif sebesar 620
physical defense Harley menjadi -550
hp Harley menjadi 700
#####
Harley WIN
#####
Battle dimulai
#####

Lunox menyerang Benedetta dengan basic attack + item Hunter Strike sebesar 140
magic defense Benedetta menjadi 370
hp Benedetta menjadi 300

Benedetta menyerang Lunox dengan basic attack + item Scarlet Phantom sebesar 150
physical defense Lunox menjadi 170
hp Lunox menjadi 600

Lunox menyerang Benedetta dengan magic attack + ultimate Order & Chaos sebesar 330
magic defense Benedetta menjadi 40
hp Benedetta menjadi 300
```

```
Benedetta menyerang Lunox dengan physic attack + ultimate Alecto : Final Blow + pasif sebesar 730
physical defense Lunox menjadi -450
hp Lunox menjadi 600
#####
Lunox WIN
#####
Battle dimulai
#####

Guinevere menyerang Chou dengan basic attack + item Rose gold meteor sebesar 120
magic defense Chou menjadi -110
hp Chou menjadi 500

Chou menyerang Guinevere dengan basic attack + item Hunter Strike sebesar 140
physical defense Guinevere menjadi 270
hp Guinevere menjadi 500

Guinevere menyerang Chou dengan magic attack + ultimate Violet Requiem sebesar 440
magic defense Chou menjadi -330
hp Chou menjadi 500

Chou menyerang Guinevere dengan physic attack + ultimate The Way of Dragon + pasif sebesar 280
physical defense Guinevere menjadi -350
hp Guinevere menjadi 500
#####
Chou WIN
#####

Selamat Datang di Magic VS Physical
Pilihan :
1. Lihat daftar hero magic
2. Lihat daftar hero pyhical
3. Lihat skill hero magic
4. Lihat skill hero physical
5. Pilih hero & buat item
```

```
6. Beli item
7. Battle
8. Keluar
Masukan pilih : 8
Keluar
PS C:\Users\A\Documents\Dokumen Pembelajaran Kuliah\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek> █
```

Keterangan Output Menu 7 (Battle):

HARLEY VS SABER

serang	Hero	Lawan	BA	Item	Damage	Defense awal	HP awal	Defense akhir	HP akhir
1	Harley	Saber	100	30	130	400	400	270	400
2	Saber	Harley	100	30	130	200	700	70	700
serang	Hero	Lawan	MA / PA	Ulti + Pasif	Damage	Defense awal + skill	HP awal	Defense akhir	HP akhir
3	Harley	Saber	200	20	220	270 + 20	400	50	400
4	Saber	Harley	400	20 + 200	620	70 + 70	700	-(550)	700
Harley WIN									

LUNOX VS BENEDETTA

serang	Hero	Lawan	BA	Item	Damage	Defense awal	HP awal	Defense akhir	HP akhir
1	LUNOX	Bened	100	40	140	500	300	370	300
2	Bened	LUNOX	100	50	150	300	600	170	600
serang	Hero	Lawan	MA / PA	Ulti + Pasif	Damage	Defense awal + skill	HP awal	Defense akhir	HP akhir
3	Lunox	Bened	300	30 + 200	530	370 + 15	300	40	300
4	Bened	Lunox	500	30 + 200	730	170 + 60	600	-(450)	600
Lunox WIN									

Guinevere VS CHOU

serang	Hero	Lawan	BA	Item	Damage	Defense awal	HP awal	Defense akhir	HP akhir
1	Guin	Chou	100	20	120	300	500	-(110)	500
2	Chou	Guin	100	40	140	700	500	270	500
serang	Hero	Lawan	MA / PA	Ulti + Pasif	Damage	Defense awal + skill	HP awal	Defense akhir	HP akhir
3	Guin	Chou	400	40	440	-(110) +20	500	-330	500
4	Chou	Guin	300	40 + 200	540	270 + 50	500	-(350)	500
Chou WIN									