

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 PENDAHULUAN

Aplikasi game saat ini sangat diminati oleh hampir semua kalangan, muda maupun tua. Game monopoli sangat diminati oleh masyarakat Indonesia.

Monopoli adalah permainan *multiplayer* yang menggunakan dadu dengan miniatur bisnis. Permainan ini memiliki peraturan-peraturan tertentu seperti dapat mendirikan rumah dan hotel apabila player tersebut sudah membeli wilayah tertentu, membayar denda pada bank atau pemilik wilayah, penjara, dan bebas parkir.

Pertama kali setiap *player* diberi modal sebesar \$ 1500. Uang tersebut dapat digunakan untuk membayar denda ke bank dan player lain, membeli suatu wilayah, mendirikan rumah dan hotel. *Player* dapat mendapatkan uang setiap dia melewati garis *start* sebesar \$ 200, *player* lain yang singgah di wilayah harus membayar sewa, mendapat / membayar uang / pindah wilayah dari dana umum atau kesempatan, dan mendapatkan / pindah wilayah uang apabila singgah di bebas parkir.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Permasalahan dalam aplikasi game ini adalah:

1. Bagaimana cara untuk mengacak susunan kartu dana umum dan kesempatan.
2. Bagaimana cara mengirimkan data dari *client* ke *server*.
3. Bagaimana cara data yang sudah didapatkan dari *client* dikirimkan kembali ke *client* lainnya.

1.3 TUJUAN

Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat aplikasi game berbasis multiplayer dengan memanfaatkan teknologi Remoting.NET.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun ruang lingkup dari aplikasi ini:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Microsoft Visual C#.NET 2005
2. Sistem operasi yang didukung adalah Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2, dengan dukungan .NET Framework 2.0
3. Teknik pemrograman network yang digunakan adalah .NET Remoting
4. Sistem ini akan diimplementasikan pada *Local Area Network* (kabel maupun nirkabel) pada kecepatan koneksi minimum 10 MBps
5. Aplikasi ini dapat dimainkan oleh 2-6 orang.
6. Resolusi monitor komputer minimal 1024 pixel x 768 pixel
7. Tapilan permainan bersifat 2 dimensi.
8. Spesifikasi minimum perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi ini:
 - a. *Processor* : Setingkat Intel Pentium 3 1.0GHz
 - b. Memori : 256 MB
 - c. Sisa ruang *Hard Disk* : 150 MB
 - d. Kartu *Ethernet / Wireless*

1.5 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Organisasi dari penulisan dokumen dari awal adalah sebagai berikut :

- BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan yang dibangun secara umum atau general dengan menggunakan sedikit bahasa teknis agar memudahkan pemahaman untuk orang awam dan juga bagian ini harus menyediakan gambaran mengenai keseluruhan dokumen.

- BAB II DASAR TEORI

Bagian ini merupakan gambaran teori keseluruhan dari aplikasi permainan seperti aturan permainan, algoritma AI/metode, dan protokol komunikasi supaya dapat dipahami oleh orang awam.

- BAB III ANALISA DAN PEMODELAN

Bagian ini berisi latar belakang cerita, rincian *game*, arsitektur *game*, *storyboard*, dan *creative strategy*. Di dalam bab ini UML yang akan digunakan adalah :

- *Use Case*
- *Activity Diagram*
- *Class Diagram*
- *Sequance Diagram*
- Design UID (*User Interface Design*)

- BAB IV PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan penjabaran dari tiap fungsi utama yang terdapat di dalam aplikasi *game* ini.

- BAB V PENGUJIAN

Bagian ini menjelaskan hasil pengujian terhadap tiap fungsi yang ada. Pengujian pada aplikasi *game monopoly multiplayer* ini akan menggunakan *whitebox testing* dengan menggunakan aplikasi *NUnit*.

- BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berisi perbandingan-perbandingan antara perencanaan produk sebelum dibangun dengan produk yang dihasilkan. Apakah produk yang dibangun memenuhi tujuan awal yang diinginkan.

Saran berisi hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik secara teknis maupun secara dokumentasi.