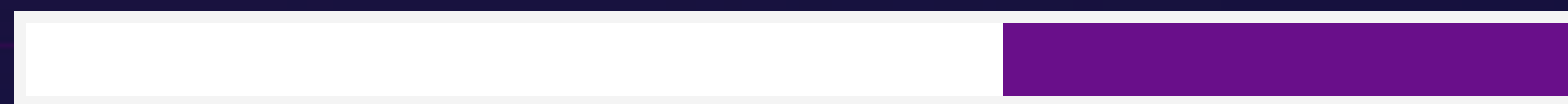




PERANG EINTANG

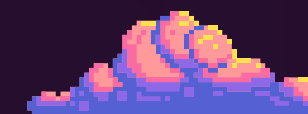
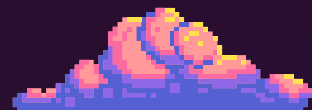


PLAY

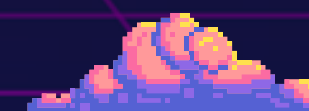
MENU

EXIT





WELCOME TO OUR
PROJECT



EXIT

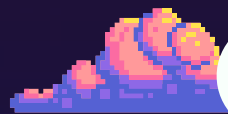
GROUP MEMBER'S



ANJU RODO OLDO Y.



DIMAS FATURROHIM



M. MEAZZA APRILIANDA



FATUR ARKAN S.



M. DAFFA ABIYU M



LILIS SWASTIKA



EXIT



GAME CONCEPT

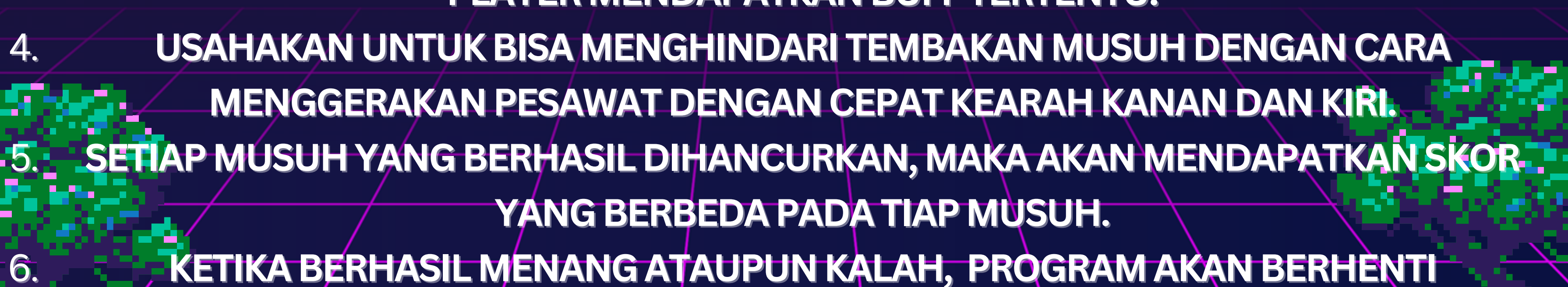
GAME INI BERKONSEP PEPERANGAN LUAR ANGKASA DENGAN MELAWAN BERBAGAI MUSUH BERBAHAYA YANG MENANTI. DALAM GAME INI PLAYER AKAN BERMAIN SEBAGAI PESAWAT LUAR ANGKASA YANG DISENJATAI DENGAN ALAT-ALAT YANG DAPAT DIGUNAKAN UNTUK MENGALAHKAN PARA MUSUH. GAME INI MENERAPKAN KONSEP KONSEP DASAR DALAM PBO SEPERTI ENKAPSULASI, ABSTRAKSI, PEWARISAN, POLIMORFISME.

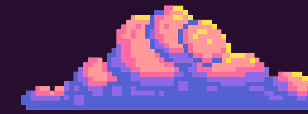
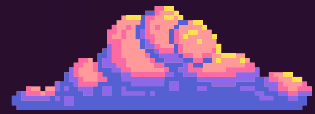
DI DALAM GAME JUGA TERDAPAT ITEM BUFF YANG BISA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYERANG PESAWAT





CARA BERMAIN

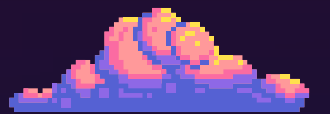
1. KENDALIKAN PESAWAT DENGAN CARA MENGGUNAKAN KONTROLER YANG TELAH DITENTUKAN UNTUK DAPAT MENGENDALIKAN PESAWAT LUAR ANGKASA.
 2. GUNAKAN TOMBOL PANAH PADA KEYBOARD KEARAH KANAN, KIRI, ATAS, DAN BAWAH UNTUK MENGGERAKAN PESAWAT, DAN TOMBOL SPASI UNTUK MENEMBAK MUSUH DIATAS.
 3. TERDAPAT FITUR BUFF YANG AKAN DI DROP OLEH OBJEK EXTRA, YANG MEMBUAT PLAYER MENDAPATKAN BUFF TERTENTU.
 4. USAHAKAN UNTUK BISA MENGHINDARI TEMBAKAN MUSUH DENGAN CARA MENGGERAKAN PESAWAT DENGAN CEPAT KEARAH KANAN DAN KIRI.
 5. SETIAP MUSUH YANG BERHASIL DIHANCURKAN, MAKA AKAN MENDAPATKAN SKOR YANG BERBEDA PADA TIAP MUSUH.
 6. KETIKA BERHASIL MENANG ATAUPUN KALAH, PROGRAM AKAN BERHENTI
- 



CLASS

BERIKUT BEBERAPA CLASS YANG TERDAPAT DALAM RANCANGAN AWAL GAME

- CLASS:**
- **CLASS GAME**
 - **CLASS PLAYER**
 - **CLASS ALIEN**
 - **CLASS BUFF**
 - **CLASS EXTRA**
 - **CLASS LASER**
 - **CLASS BACKGROUND**



EXIT





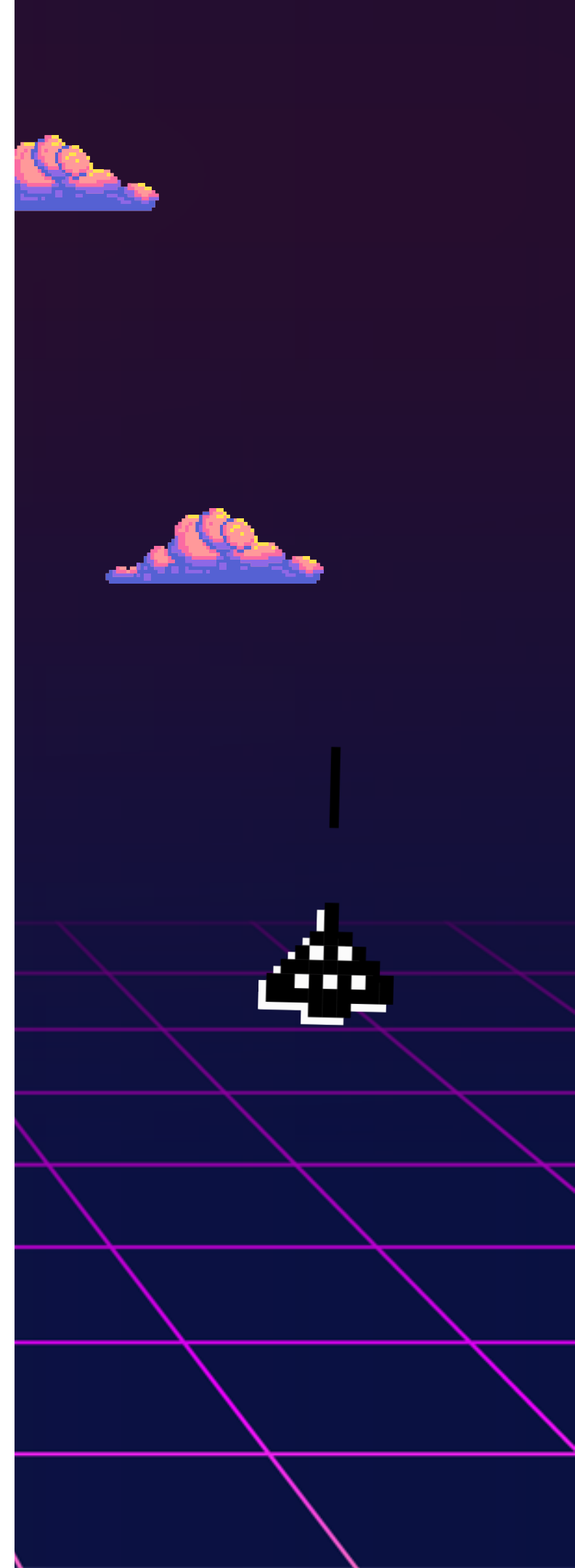
UNIFIED MODELLING LANGUAGE DIAGRAM (UML)

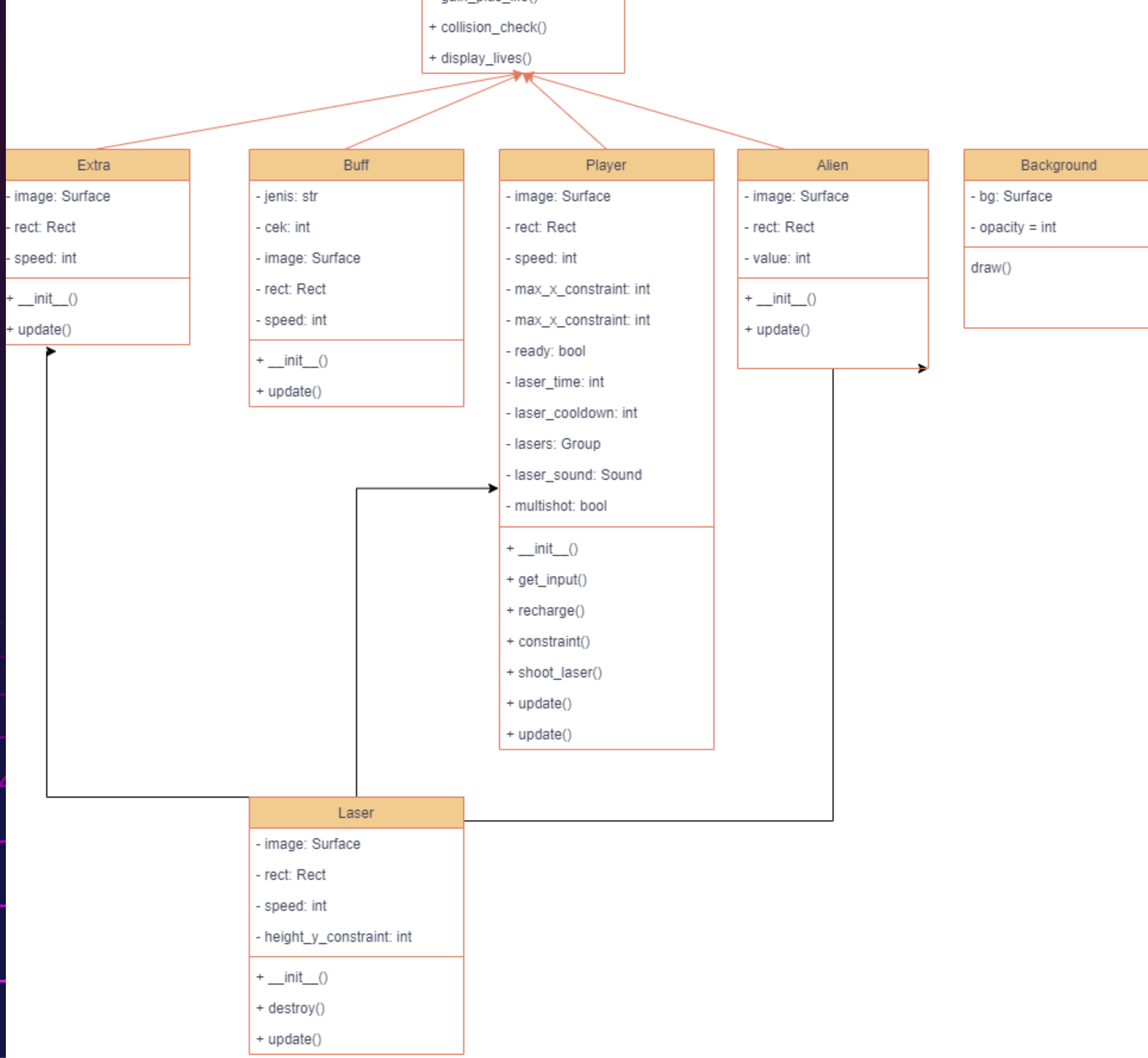
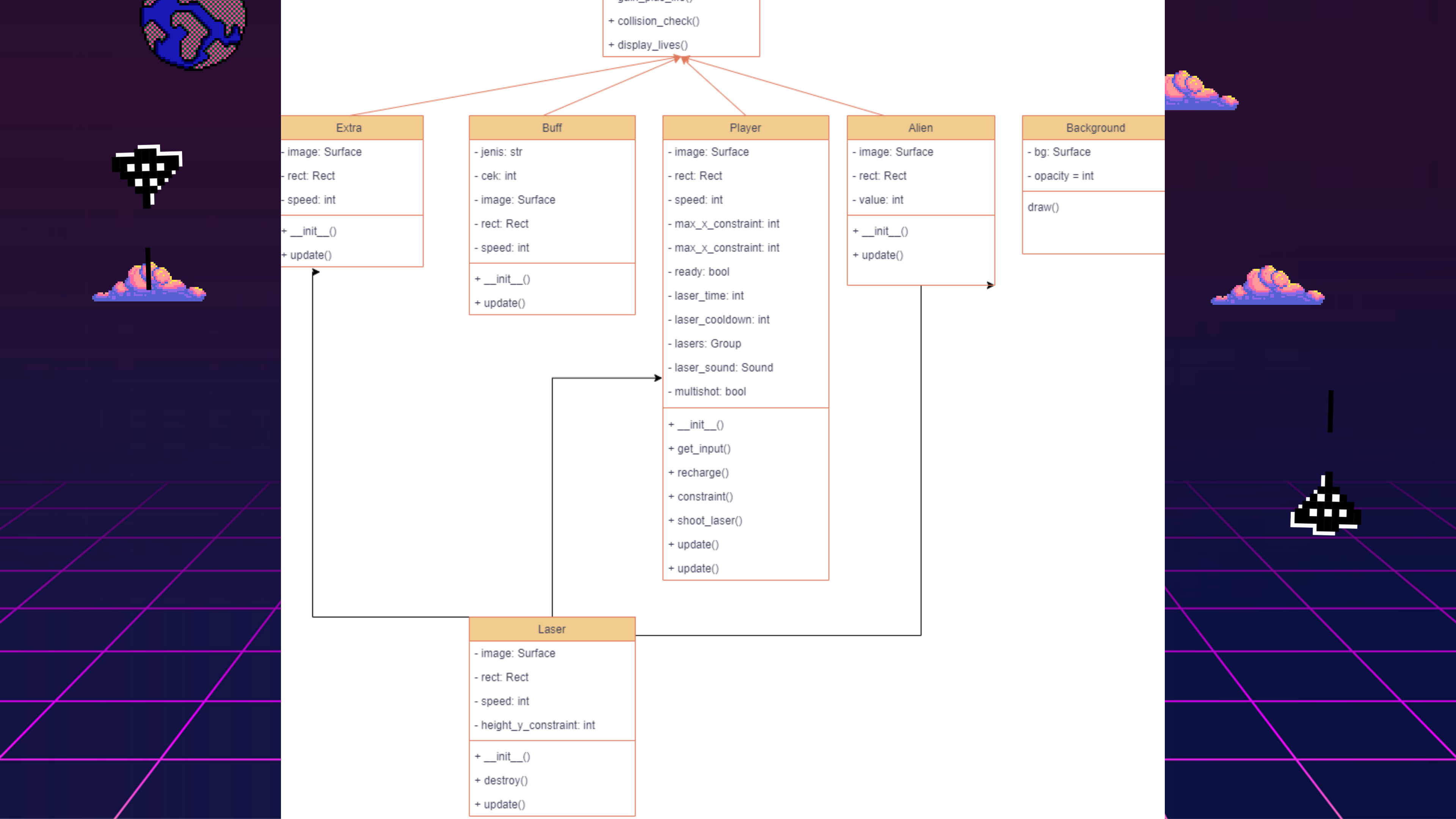
UML Diagram adalah notasi grafis yang digunakan untuk membangun dan memvisualisasikan sistem berorientasi objek. Diagram kelas dalam Unified Modeling Language (UML) merupakan jenis diagram struktur statis yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem:

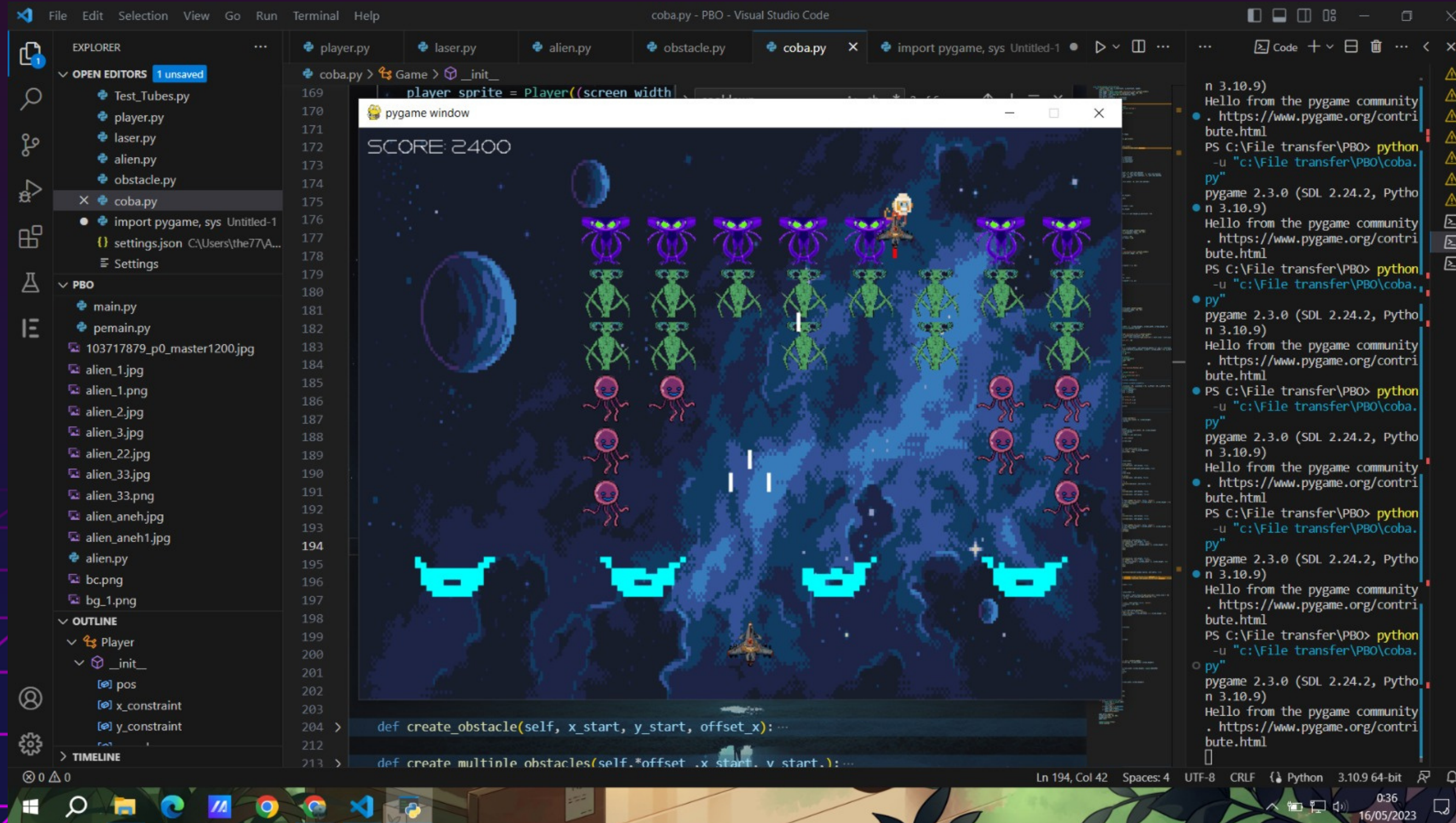
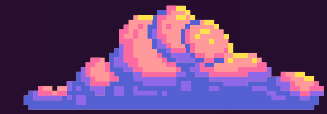
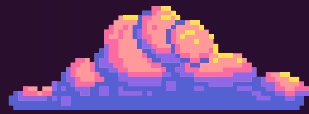
- 
- 
- Kelas
 - Atribut
 - Operasi (atau metode)
 - Hubungan antar objek.



Game
<ul style="list-style-type: none">- player: GroupSingle- lives: int- extra_lives: int- plus_lives: int- score: int- shape: list- block_size: int- blocks: Group- obstacle_amount: int- obstacle_x_positions: list- aliens: Group- alien_lasers: Group- alien_direction: int- extra: GroupSingle- extra_laser: GroupSingle- extra_spawn_time: int- buffs: Group- last_shot_time: int- buff_drop: int- buff_drop: int- explosion_sound: Sound
<ul style="list-style-type: none">+ __init__()+ create_obstacle()+ create_multiple_obstacles()+ alien_setup()+ alien_position_checker()+ alien_move_down()+ alien_shoot+ extra_shoot()+ extra_alien_timer()+ gain_plus_life()+ collision_check()+ display_lives()





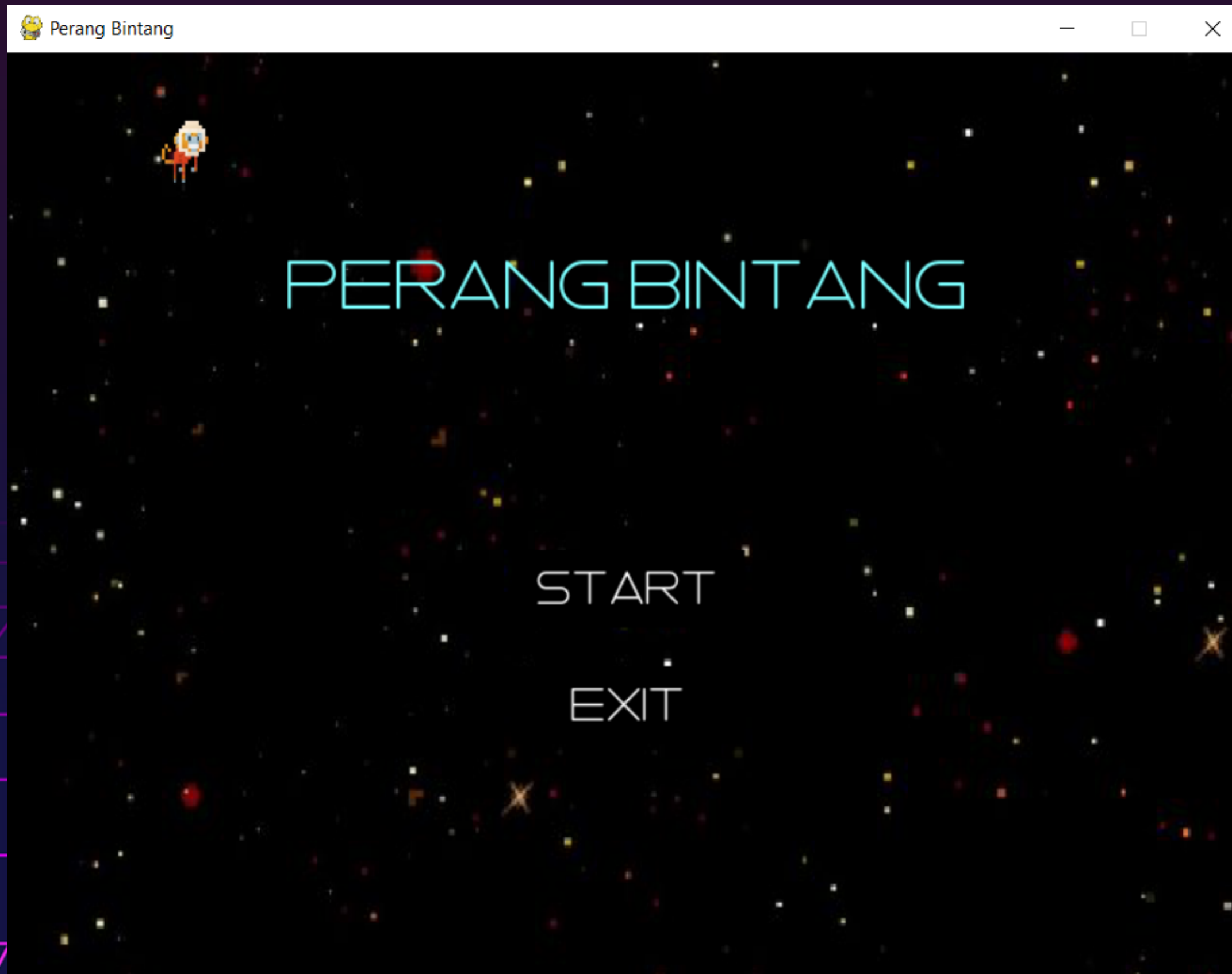


DESAIN

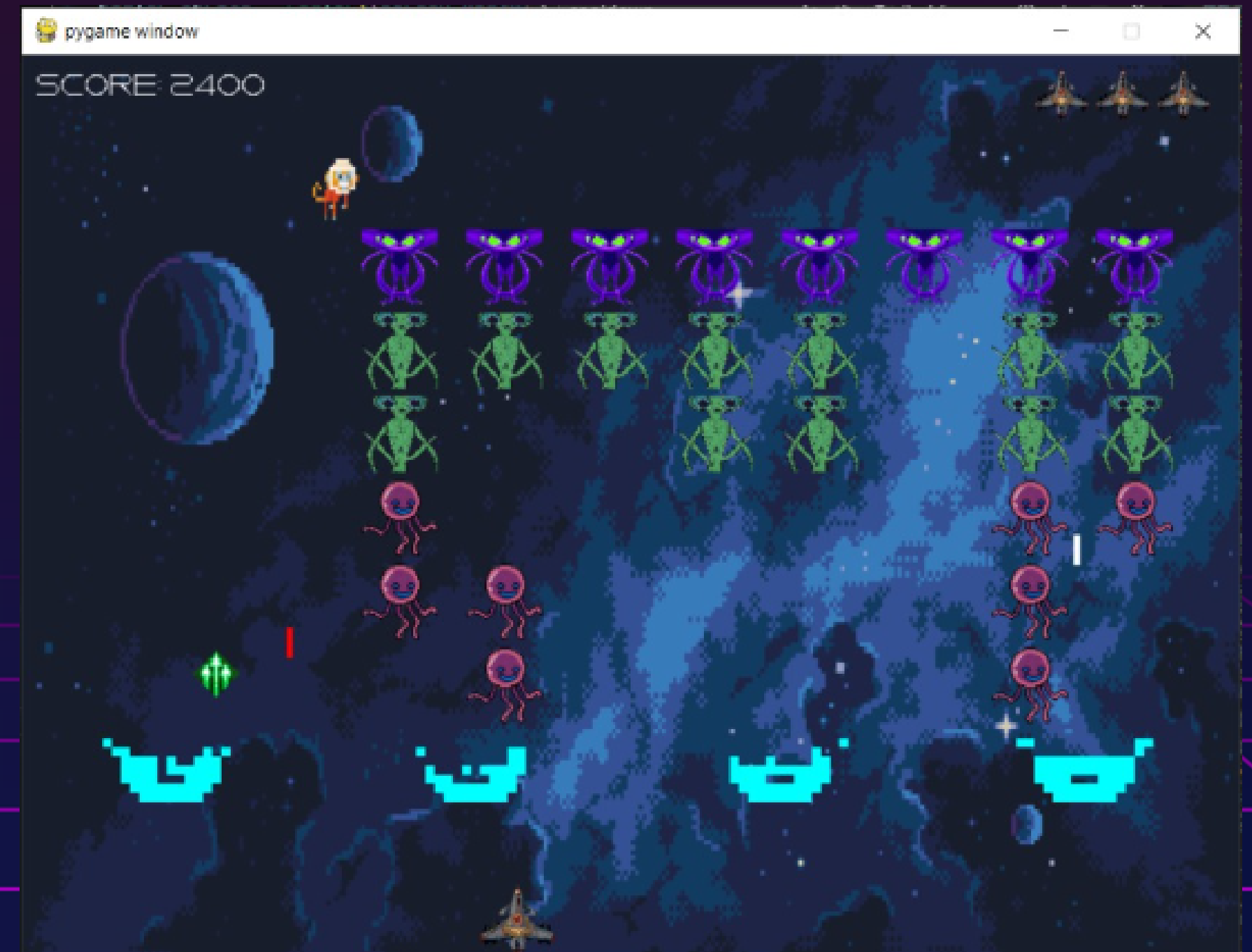
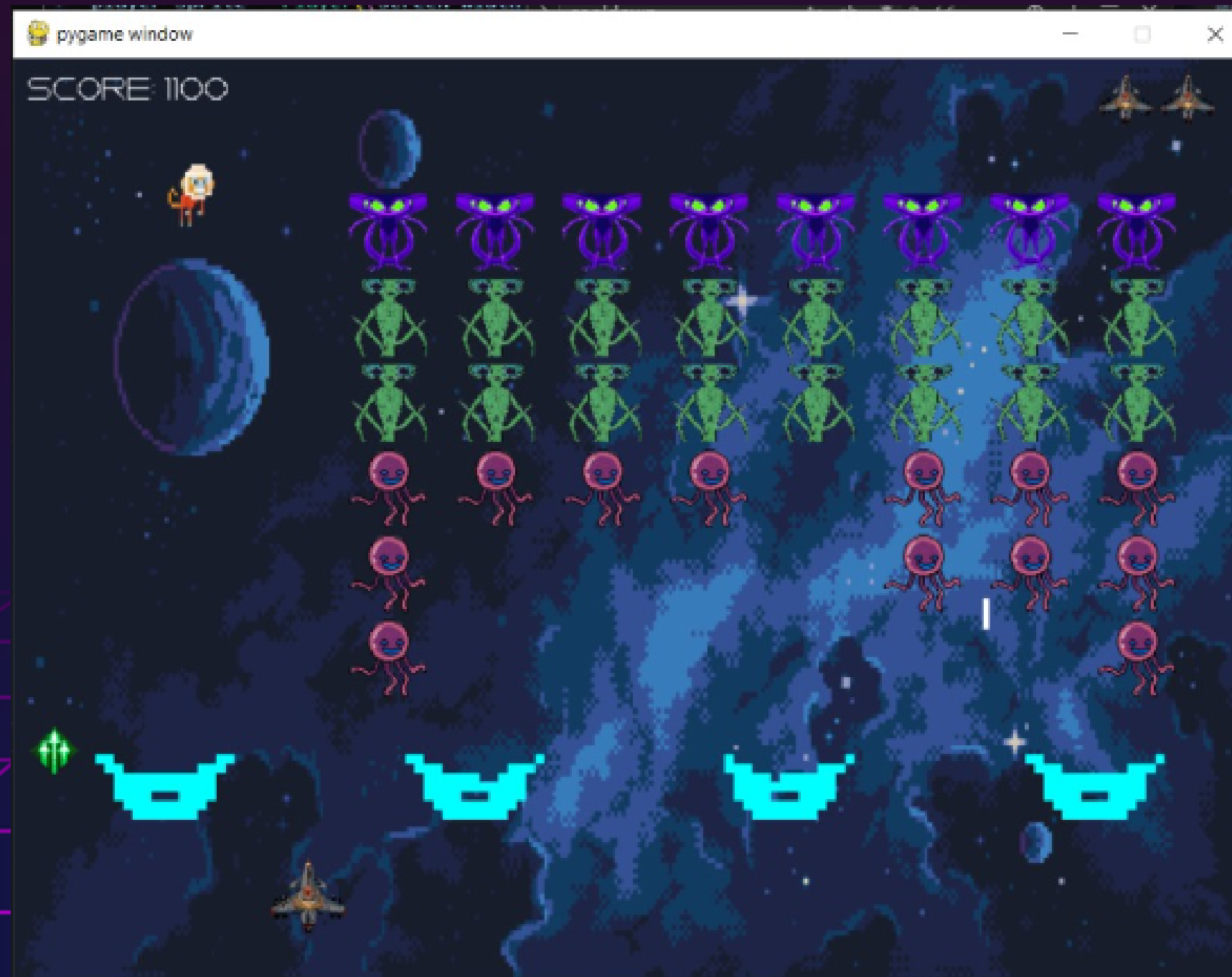
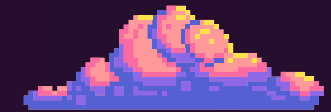
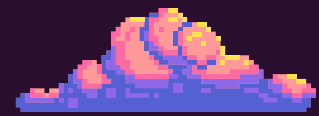
Game ini kami
desain dengan
ukuran ui sebesar
800x600 pixel

EXIT

DESAIN MENU

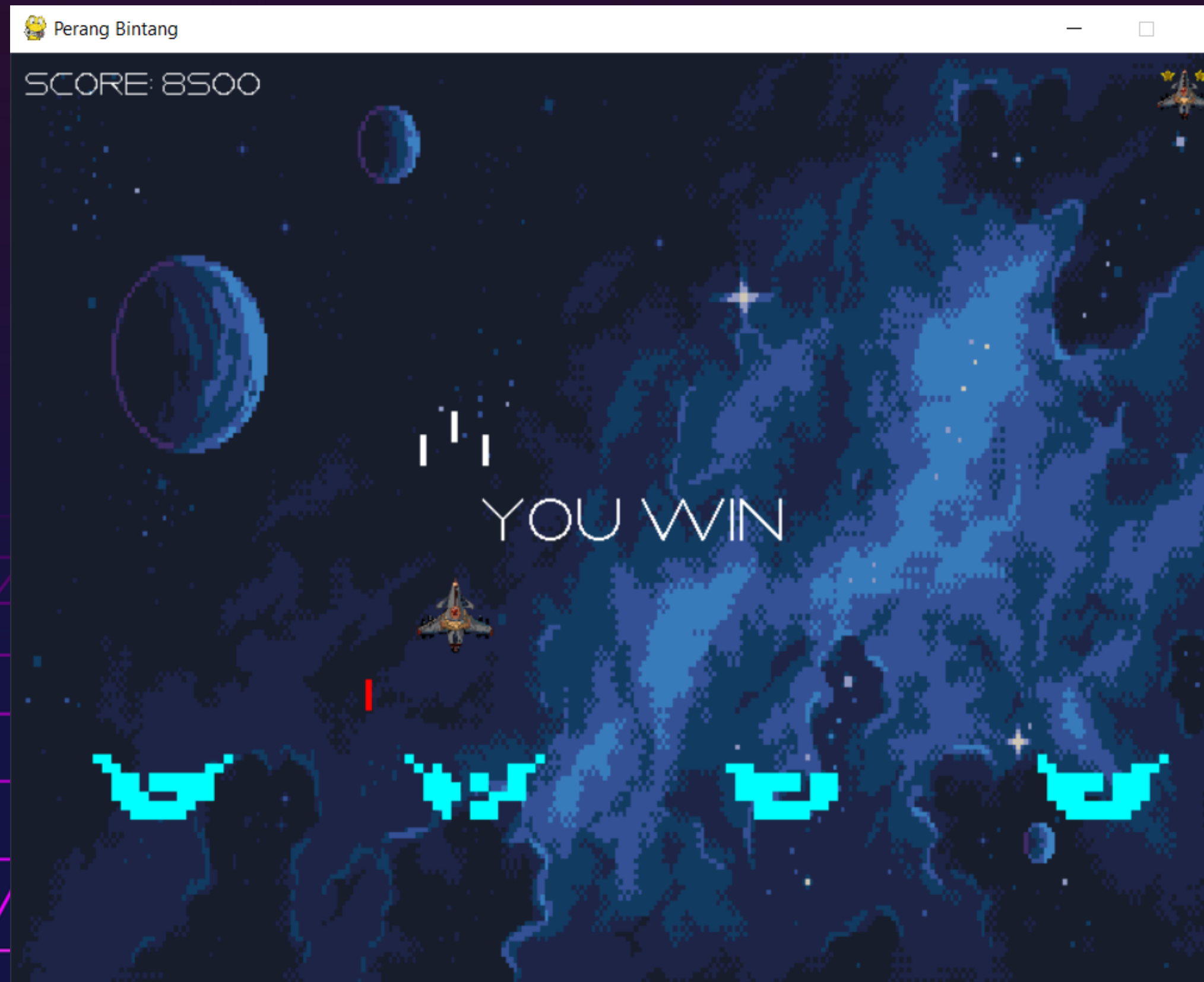


DESAIN GAME SAAT BERMAIN

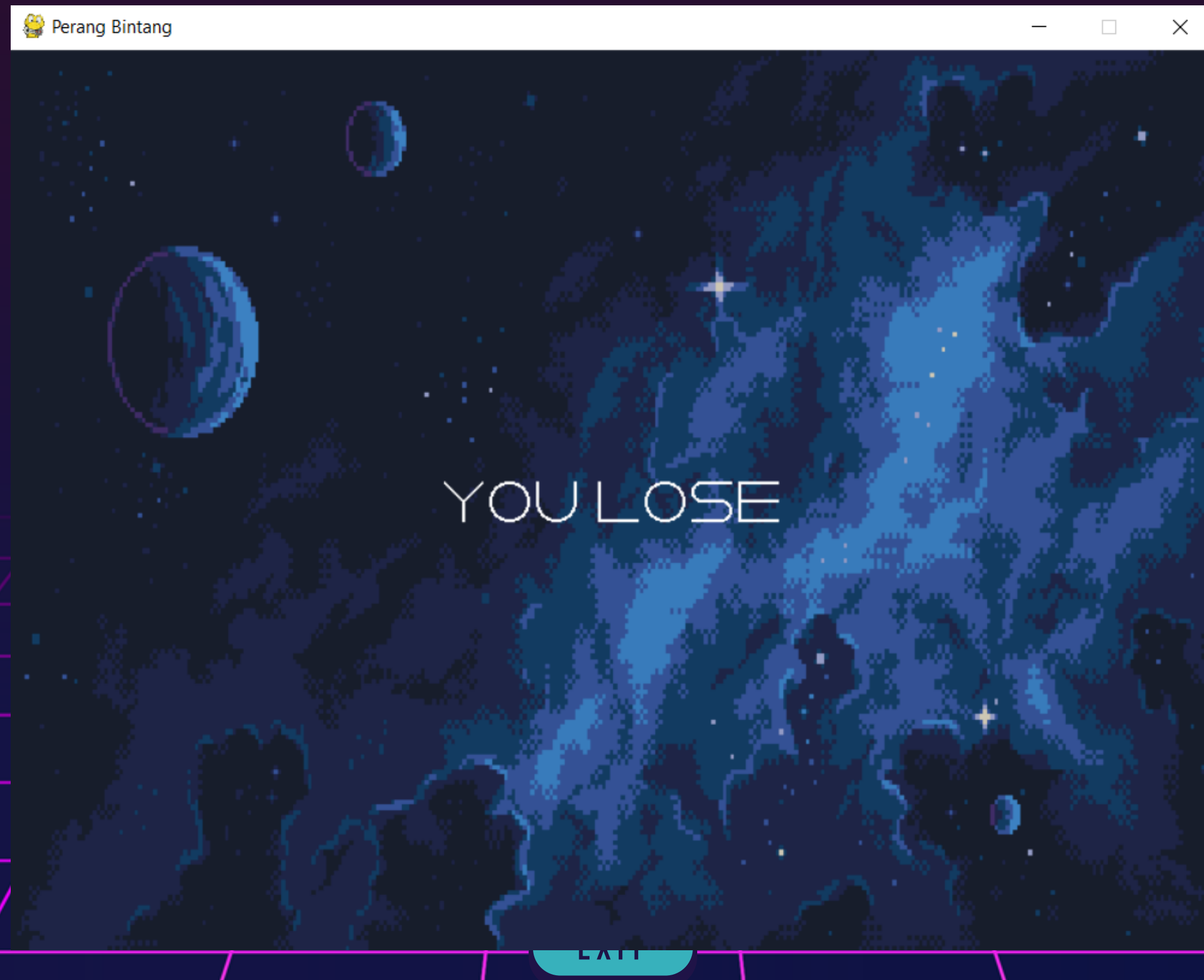


EXIT

DESAIN GAME SAAT MENANG



DESAIN GAME SAAT KALAH



DEMO GAME

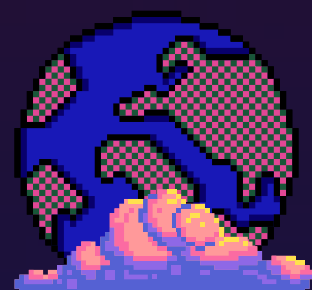
<https://youtu.be/vtF49oxSGE4>

EXIT



PERBEDAAN DENGAN GAME REFERENSI

- Grafik dan Desain: Game yang diberikan menggunakan grafik dan desain yang berbeda dengan "Space Invaders". Game ini menggunakan gambar-gambar yang berbeda untuk karakter pemain, alien, hambatan, dan elemen lainnya.
- Game ini juga terdapat buff yang membedakan dengan game aslinya
- Kontrol game : pada game kami, terdapat fitur bergerak secara free moving yang tidak hanya horizontal.
- Suasana dalam game juga kami buat lebih modern yang berbeda dari game aslinya.



TERIMA
KASIH

