

PROJECT UAS
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

Judul Game : Semut – semutan di dunia mini

Dosen Pembimbing:

Sayekti Harits Suryawan,S.Kom.,M.Kom.



Kelompok 17

Nama Kelompok :

Al Miftah Amin (2211102441155)

Zikry Dwi Nur Ghani (2211102441131)

Muhammad Rifqi Farhan (2211102441061)

Teknik Informatika
Fakultas Sains & Teknologi
Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur
Samarinda, 2023

Game Semut-semutan di Dunia Mini

Deskripsi Umum:

Selamat datang di "Semut-semutan" sebuah permainan seru yang membawa Anda ke dunia mini yang penuh dengan tantangan dan petualangan. Di sini, Anda akan mengendalikan seorang semut yang berusaha bertahan hidup dan mengumpulkan poin dengan melewati berbagai rintangan.

Cerita Permainan:

Dalam permainan ini, pemain memasuki dunia mini yang dipenuhi dengan cicak dan pizza. Semut yang berani ini harus menghindari serangan cicak sambil berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin pizza untuk bertahan hidup.

Instruksi dan Kontrol:

- Memulai Permainan: Tekan tombol "Mulai" pada layar utama.
- Kontrol Semut: Gunakan tombol panah kiri dan kanan untuk menggerakkan semut.
- Tujuan: Kumpulkan 10 pizza untuk mencapai kemenangan. Hindari sentuhan dengan cicak untuk menghindari kekalahan.

Objek dan Karakter:

- Semut: Karakter utama yang dikendalikan oleh pemain.
- Cicak: Musuh yang harus dihindari. Jika semut menyentuh cicak, pemain kalah.
- Pizza: Objek yang harus dikumpulkan. Setiap pizza memberikan satu poin.

Fitur Khusus:

- Perilaku Acak Cicak: Cicak akan bergerak secara acak, menambah tingkat kesulitan.
- Penggunaan Suara: Efek suara yang menarik saat semut mengumpulkan pizza atau saat kalah.

Interaksi Antar Objek:

Semut berinteraksi dengan pizza untuk meningkatkan skor, sementara harus menghindari cicak untuk tetap hidup.

Skor dan Kemenangan/Kekalahan:

- Skor: Tampilkan skor pemain di bagian atas layar.
- Tujuan: Kumpulkan 10 poin untuk memenangkan permainan.
- Kekalahan: Jika semut menyentuh cicak, pemain kalah.

Tampilan Grafis dan Suara:

Desain visual permainan didominasi oleh gambar-gambar miniatur yang menggemaskan. Efek suara yang ceria menambahkan kegembiraan saat bermain.

Kode dan Teknologi:

Permainan ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan Greenfoot. Kelas-kelas dan objek-objek diorganisasi untuk memastikan permainan berjalan dengan baik.

Gameplay Images:



