

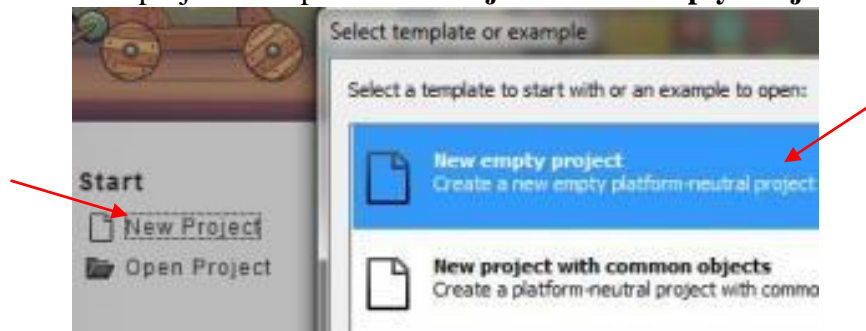
## INPUT OBJECT & PLAYER CONTROL

1. Mahasiswa memahami cara menambah objek dalam lembar kerja Construct 2
2. Mahasiswa memahami cara menggerakkan karakter yang dimainkan

### KEGIATAN PRAKTIKUM 2.1

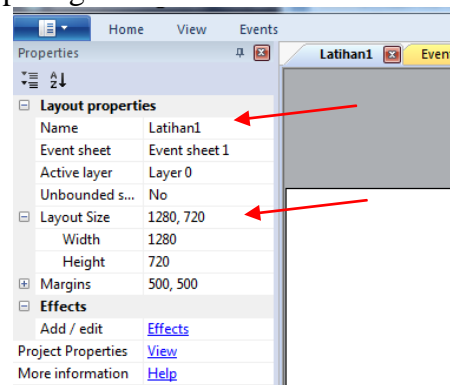
#### MENAMBAH OBJEK PADA LAYOUT GAME

1. Pertama kali membuka Construct anda akan dihadapkan ke Start Page, disini anda membuat sebuah project baru pilih **New Project > New Empty Project**.



**Gambar 2.1** Tampilan Halaman Awal Construct 2

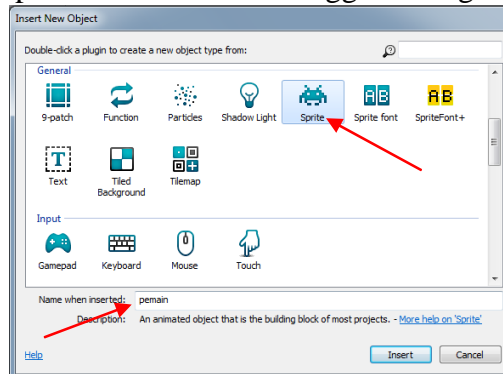
2. Perhatikan tabel di sisi kiri layar, itu adalah tabel properti. Anda bisa mengganti nama Layout pertama anda misalnya menjadi Latihan1, lalu pastikan anda ubah layout size menjadi (1280, 720) seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 2.2** Tabel properties

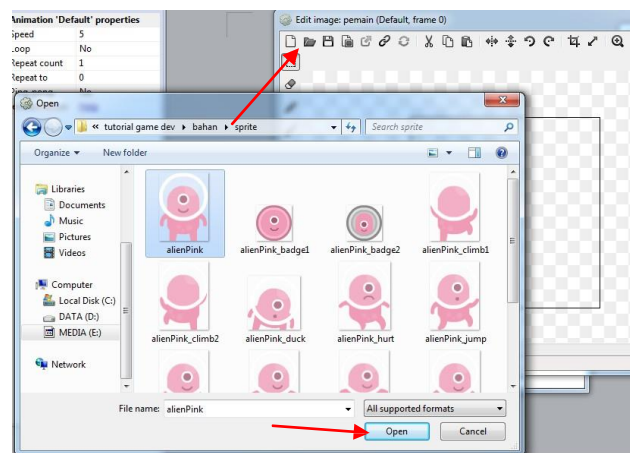
3. Untuk memasukkan gambar anda perlu klik **kanan > Insert new object > Sprite**. Sebelum klik insert jangan lupa biasakan memberi nama object yang kita masukan agar

mudah mengenali objek tersebut jika ingin mengolah objek tersebut dikemudian hari. Berilah nama objek tersebut misal “Pemain”. Setelah itu anda akan diberi pilihan untuk membuat gambar baru atau mengambil gambar yang sudah ada. Silahkan pilih yang mana saja yang anda bisa, tapi kali ini kita akan menggunakan gambar yang sudah ada.



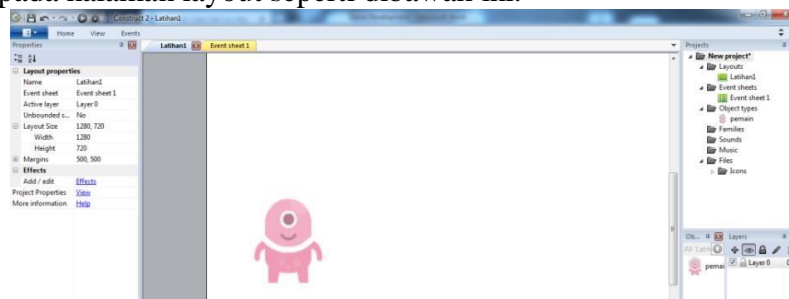
**Gambar 2.3** Insert new object

4. Kemudian kita masukan karakter pemain yang ingin kita import dengan cara klik gambar icon folder pada edit image lalu pilih karakter yang ingin kita import sebagai pemain dalam game lalu klik open. Untuk karakter silahkan pilih terserah teman2 lalu sesuaikan.



**Gambar 2.4** Import sprite pemain

Setelah gambar sprite pemain sudah ter-import pilih close untuk melihat tampilan karakter pemain pada halaman layout seperti dibawah ini.



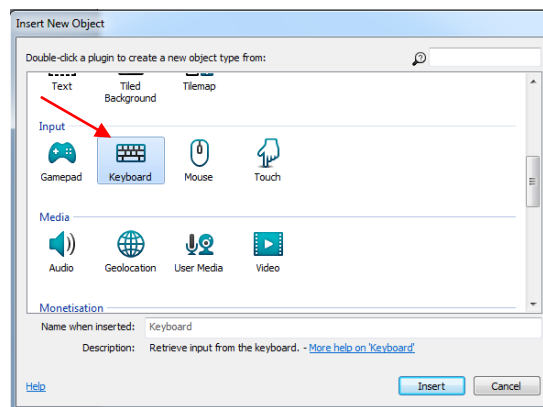
**Gambar 2.5** Tampilan pemain pada layout

## KEGIATAN PRAKTIKUM 2.2

### MENGERAKAN OBJEK KARAKTER GAME

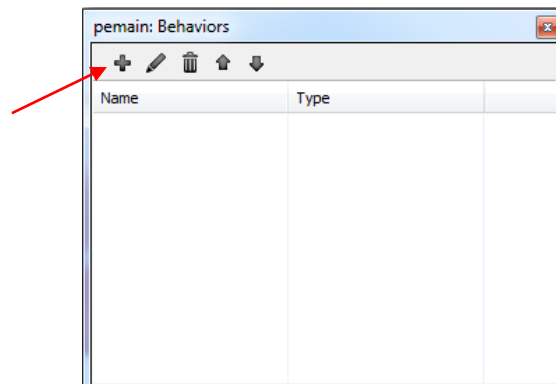
Construct 2 dapat mengenali berbagai macam input, bisa dari keyboard, gamepad, touchscreen, maupun dari mouse. Ada berbagai cara menggerakkan objek, salah satunya bisa kita menggunakan behavior 8 Direction. Behavior 8 Direction ini membuat object dapat digerakan dengan input tertentu. Arah gerakan objek bisa diatur sedemikian rupa, mulai dari dua, empat, hingga delapan arah. Untuk lanjutan praktikum 2.1 kita akan menggunakan inputan keyboard dan menggunakan behavior 8 Direction.

1. Pertama kita akan memberikan plugin keyboard pada game yang akan dibuat agar sistem mengenali input dari keyboard. Caranya dengan klik kanan pada **layout > Insert new object > Keyboard**.



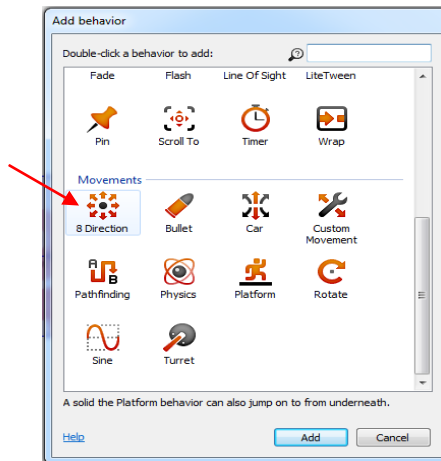
**Gambar 2.6** Insert Input Keyboard

2. Setelah sistem mengetahui pemain akan memberikan input dari keyboard, selanjutnya kita memberikan behavior 8 Direction pada karakter pemain yang kita buat sebelumnya agar bisa bergerak, caranya dengan klik objek pemain, kemudian pada properties bar, cari sub-properties **behaviors > Add/edit Behaviors**.

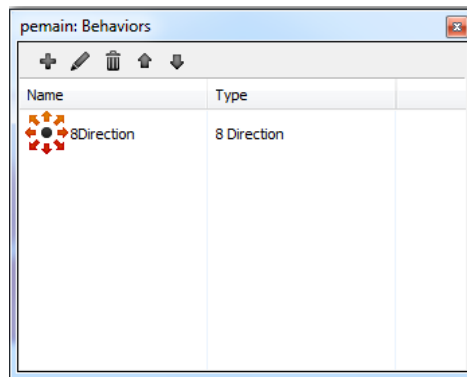


**Gambar 2.7** Kotak Behaviors

3. Klik ikon tambah, kemudian akan muncul kotak dialog baru. Setelah itu, klik ikon 8 Direction.

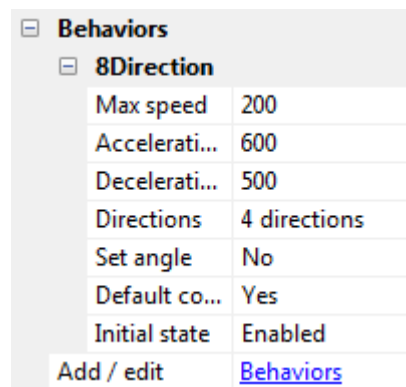


**Gambar 2.8** Kotak dialog Add behavior



**Gambar 2.9** Behavior yang sudah ditambah

- Setelah berhasil menambah behavior 8 Direction, menu baru akan muncul dalam properties bar milik objek pemain.

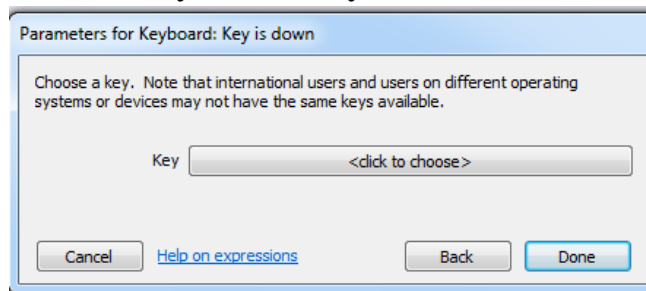


**Gambar 2.10** Behavior objek pemain

- Set pengaturan seperti gambar di atas, lalu lakukan playtest. Gerakan pemain dengan input tombol arrow pada keyboard.

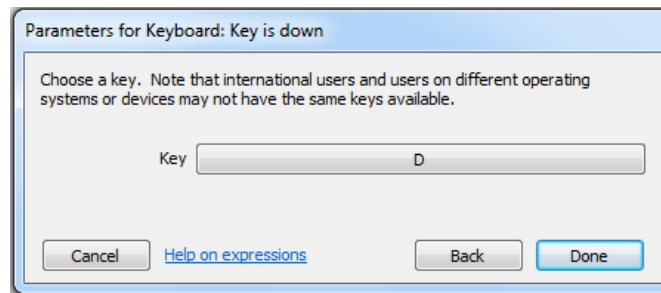
6. Jika ingin menggunakan input lain selain tombol arrow membutuhkan logika bernama simulate control. Pertama alihkan tab ke:

**Event sheet1 > Add event > Keyboard > Key is down**



**Gambar 2.11** Memilih tombol keyboard sebagai input

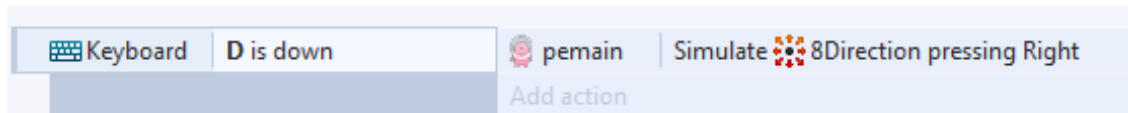
7. Klik tombol **<click to choose>** > **pilih tombol yang diinginkan**. Misal huruf “D” untuk menggerakkan pemain ke kanan, lalu tekan **done**.



**Gambar 2.12** Memilih tombol “D” sebagai input

Setelah menentukan kondisi, kita akan menentukan aksi yang akan dijalankan. Untuk menjalankan pemain ke kanan, lakukan langkah dibawah ini.

8. Buatlah eventsheet seperti dibawah ini



**Gambar 2.13** Simulate control untuk tombol “D”

9. Ulangi langkah 6-8 untuk simulate control yang lain, dan pemain pun siap di gerakan sesuai arah yang di tentukan.

## **TUGAS**

1. Dengan mengutak-atik properties bar, apa hasilnya jika behavior 8 Direction set angle- nya diganti 360 derajat ?
2. Apa yang terjadi saat Default Control dinonaktifkan ?