
		<b>Unit Kegiatan Mahasiswa Programming</b> <b>Universitas Multi Data Palembang</b> Jalan Rajawali No. 14, 9 Ilir, Ilir Timur III, Palembang 30113 Website: <a href="http://ukmprogramming.mdp.ac.id">ukmprogramming.mdp.ac.id</a> Email: <a href="mailto:procom@mdp.ac.id">procom@mdp.ac.id</a>		
NAMA DOKUMEN		Capstone Project Coaching Program 3.0 Divisi Pembelajaran Game		
TANGGAL Pengerjaan		DISUSUN OLEH	DIPERIKSA OLEH	DIVALIDASI OLEH
TANGGAL MULAI	18 Januari 2025	Rendy Pratama	Usman	Luvianto
TANGGAL SELESAI	1 Februari 2025	10/11/2025	10/11/2025	10/11/2025

#### INSTRUKSI UMUM

1. Capstone Project merupakan indikator **PENILAIAN UTAMA** untuk menentukan kelulusan untuk menjadi anggota aktif resmi UKM Programming.
2. Mohon untuk mengikuti instruksi dan membaca soal dengan **TELITI**.
3. Kerjakan soal wajib sebaik mungkin.
4. **JUJUR** dan jadilah diri sendiri.
5. Pengerjaan Capstone Project bersifat **INDIVIDU**.
6. Hasil pengerjaan Capstone Project dikumpulkan diletakkan dalam Google Drive, GitHub atau media penyimpanan lainnya.
7. Apabila disimpan dalam media penyimpanan non-git (Google Drive, Dropbox, dll), harap untuk dikumpulkan dalam bentuk zip.
8. Pengumpulan hasil Capstone Project dilakukan pada link berikut: <https://coachingprogram.page.link/CapstoneProject>.
9. Jawaban hanya dapat dikumpulkan sekali.
10. Dilarang melakukan kecurangan atau plagiasi dan apabila didapati maka Capstone Project dianggap **GUGUR**.

#### INSTRUKSI KHUSUS

1. **Referensi:** Kamu diperbolehkan mencari referensi dari internet atau menggunakan *bot coding* untuk membantumu. Namun, pastikan kamu memahami kode yang kamu gunakan dan tidak hanya menyalin-tempel kode tanpa memahaminya.
2. **Aset Game:** Kamu bebas menggunakan aset game yang kamu buat sendiri atau mendownload aset gratis dari sumber yang legal, seperti Unity Asset Store. Pastikan kamu memiliki lisensi yang sesuai untuk menggunakan aset tersebut.
3. **Dokumentasi:** Buatlah dokumentasi singkat tentang game-mu, termasuk:
  - Judul game
  - Genre dan tema game
  - Deskripsi singkat tentang *gameplay*
  - Fitur-fitur yang ada di dalam game
  - Kontrol game
  - Cara memainkan game
4. **Code Quality:**
  - Tulis kode program yang tertata rapi, mudah dibaca, dan efisien.
  - Gunakan nama variabel dan fungsi yang deskriptif.
  - Berikan komentar pada kode yang perlu penjelasan tambahan.

		<b>Unit Kegiatan Mahasiswa Programming</b> <b>Universitas Multi Data Palembang</b> Jalan Rajawali No. 14, 9 Ilir, Ilir Timur III, Palembang 30113 Website: <a href="http://ukmprogramming.mdp.ac.id">ukmprogramming.mdp.ac.id</a> Email: <a href="mailto:procom@mdp.ac.id">procom@mdp.ac.id</a>		
NAMA DOKUMEN		Capstone Project Coaching Program 3.0 Divisi Pembelajaran Game		
TANGGAL Pengerjaan		DISUSUN OLEH	DIPERIKSA OLEH	DIVALIDASI OLEH
TANGGAL MULAI	18 Januari 2025	Rendy Pratama	Usman	Luvianto
TANGGAL SELESAI	1 Februari 2025	10/11/2025	10/11/2025	10/11/2025

5. **Testing dan Debugging:** Lakukan *testing* secara menyeluruh untuk menemukan dan memperbaiki *bug*. Pastikan game-mu berjalan lancar di berbagai resolusi layar dan platform.
6. **Pengumpulan:** Kumpulkan *project* game-mu dalam bentuk *file .zip* yang berisi semua aset, kode program, dan dokumentasi. Atau, kamu bisa mengumpulkan *project* game-mu melalui *platform* seperti GitHub atau Itch.io.
7. **Presentasi:** Siapkan presentasi singkat untuk menjelaskan game-mu, termasuk *gameplay*, fitur, dan proses pembuatannya. Tunjukkan demo game-mu saat presentasi.




## TUJUAN

Menerapkan semua *skill* yang telah dipelajari selama 7 minggu untuk membuat game yang **unik, kreatif, dan menarik**. Ini adalah kesempatanmu untuk menunjukkan bakat *game development*-mu dan **mewujudkan game impianmu!**

## PROJECT

Bebas! Kamu bisa memilih genre dan tema game yang kamu sukai. Berikut beberapa ide untuk *Capstone Project*:

- **Platformer Adventure:** Buat game petualangan dengan *level* yang menantang, musuh yang unik, dan cerita yang menarik.
- **Puzzle Logika:** Buat game *puzzle* yang mengasah otak dengan mekanisme *gameplay* yang inovatif.
- **Action RPG:** Buat game RPG dengan *combat system* yang seru, *character progression*, dan *loot* yang melimpah.
- **Endless Runner dengan Twist:** Kembangkan game *endless runner* yang telah dibuat di minggu 6 dengan menambahkan fitur baru, seperti *power-up*, musuh, dan *boss battle*.
- **Game Edukasi:** Buat game yang mendidik dan menyenangkan, misalnya game belajar membaca, berhitung, atau mengenal ilmu pengetahuan.
- **Game Simulasi:** Buat game simulasi kehidupan, membangun kota, atau mengelola bisnis.
- **Game Arcade Klasik:** Buat versi modern dari game arcade klasik, seperti *Space Invaders*, *Pac-Man*, atau *Tetris*.

  		<b>Unit Kegiatan Mahasiswa Programming</b> <b>Universitas Multi Data Palembang</b> Jalan Rajawali No. 14, 9 Ilir, Ilir Timur III, Palembang 30113 Website: <a href="http://ukmprogramming.mdp.ac.id">ukmprogramming.mdp.ac.id</a> Email: <a href="mailto:procom@mdp.ac.id">procom@mdp.ac.id</a>		
NAMA DOKUMEN		Capstone Project Coaching Program 3.0 Divisi Pembelajaran Game		
TANGGAL Pengerjaan		DISUSUN OLEH	DIPERIKSA OLEH	DIVALIDASI OLEH
TANGGAL MULAI	18 Januari 2025	Rendy Pratama	Usman	Luvianto
TANGGAL SELESAI	1 Februari 2025	10/11/2025	10/11/2025	10/11/2025

#### Kriteria Penilaian:

- **Gameplay:** Game memiliki *gameplay* yang jelas, menarik, dan menantang.
- **Fungsionalitas:** Semua fitur game berfungsi dengan baik.
- **UI/UX:** Tampilan antarmuka (UI) menarik, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman pengguna (UX) yang baik.
- **Kreativitas dan Orisinalitas:** Game memiliki ide yang unik dan menarik.
- **Code Quality:** Kode program tertata rapi, mudah dibaca, dan efisien.
- **Testing dan Debugging:** Game telah diuji dengan baik dan bebas dari *bug*.
- **Presentasi:** Calon anggota mampu mempresentasikan game dengan baik dan menjelaskan proses pembuatannya.

#### Tips:

- **Rencanakan dengan Matang:** Buat *game design document* yang menjelaskan konsep, *gameplay*, fitur, dan aset yang akan digunakan.
- **Kelola Waktu dengan Bijak:** Buat *timeline* dan prioritaskan fitur-fitur penting.
- **Testing dan Debugging Rutin:** Lakukan *testing* dan *debugging* secara berkala selama proses pengembangan.
- **Minta Feedback:** Mintalah *feedback* dari teman, mentor, atau komunitas *game developer* untuk meningkatkan kualitas game-mu.
- **Berikan Sentuhan Pribadi:** Tambahkan kreativitas dan orisinalitas ke dalam game-mu agar lebih berkesan.

Show the world your game dev talent! Wujudkan game impianmu dan tunjukkan kemampuanmu sebagai *game developer* sejati! 🎮🚀