

9/11 AIRPLANE

Team Name: Al-Qaeda



Project Mentor :

**Dewi Rahmawati., S.Kom.,
M.Kom.**

Team Members :

- 1. Dandy Maulana
A.Y(1201222032)**
- 2. Andriy Novan R(1201220015)**
- 3. Giovan Deo Pratama
(1201220450)**

MAY 17, 2024

1. Overview

1.1 Introduction:

Berikut ini adalah proposal untuk sebuah proyek perangkat lunak kelompok Al-Qaeda. Proyek ini kami kembangkan pada semester 4 Telkom University Surabaya, mulai dari 3 mei 2024 sampai dengan 9 mei 2024 dan tugas akhir ini akan diserahkan pada 17 mei 2024. Kami berharap, akan memberikan presentasi setengah pengerjaan pada minggu kedua pada bulan mei sesuai petunjuk. Proyek ini akan menjadi implementasi dari mata kuliah Grafika Komputer.

1.2. Title:

9/11 AIRPLANE.

1.3. Motivation:

Bermain game di PC atau Desktop adalah cara yang menyenangkan untuk mengisi waktu luang. "9/11 Airplane" adalah permainan 2D yang dirancang menggunakan Greenfoot, di mana pemain mengendalikan sebuah pesawat yang harus terbang melalui serangkaian rintangan dan mengumpulkan koin untuk mendapatkan skor. Permainan ini memiliki tiga level dengan latar belakang, kecepatan, dan jenis rintangan yang berbeda-beda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengumpulkan skor setinggi mungkin tanpa menabrak rintangan atau tepi layar. Dengan menghadirkan "9/11 Airplane" di platform Desktop, kami berharap dapat memberikan pengalaman bermain yang mengasyikkan dan membuat ketagihan bagi semua kalangan, serta menjadi favorit baru di antara penggemar game komputer.

1.4. Objectives:

Melalui proyek ini tujuan kami adalah untuk belajar

- **User :**
 - Hiburan.
 - Mengisi waktu luang
- **Developer :**
 - Dapat menerapkan OOP menggunakan JAVA.
 - Desain Grafis.
 - Dapat bekerja dalam kelompok.
 - Untuk membuat game berbasis Desktop.

1.5. Scope:

- Aplikasi ini akan tersedia dalam versi Desktop dan PC.

2. Project Delivery:

2.1. Game Description:

- Kami berencana membuat game 2D.
- Pesawat akan terus maju di antara Tower-Tower.
- Pesawat akan bergerak sesuai dengan touchpad atau mouse pada laptop: kursor atas untuk bergerak ke atas, kursor bawah untuk ke bawah, kursor kiri untuk ke kiri, dan kursor kanan untuk ke kanan dst.
- Terdapat tiga level dalam permainan ini, yang masing-masing memiliki latar belakang dan tingkat kesulitan yang berbeda.
- Pada level 1, pemain harus menghindari tower dengan melewati jalan di tengah dengan rintangan yaitu berupa asap yang menghalangi jarak pandang jalan di tengah kedua tower
- Pada level 2, pemain harus menghindari tower dan terdapat koin yang berbentuk seperti bulan mulai muncul secara acak yang dapat menambah skor pemain.
- Pada level 3, pemain harus menghindari tower yang muncul dengan kecepatan permainan yang meningkat drastis.
- Setiap kali pemain naik level, kecepatan rintangan akan meningkat.
- Pemain mendapatkan skor dengan menghindari Tower dan mengumpulkan koin.
- Skor pemain dan skor tertinggi akan ditampilkan di layar.
- Musik akan mulai dimainkan ketika permainan dimulai dan akan berhenti ketika permainan berakhir.
- Ketika pemain mengumpulkan koin, pesan "+2" akan muncul di lokasi pesawat sebagai indikasi tambahan skor.
- Ketika player menabrak salah satu tower, tampilan "Game Over" akan muncul di tengah layar dan permainan pun berakhir seketika.
- Jika pemain mencapai skor yang ditentukan untuk menyelesaikan permainan, tampilan "You Won" akan muncul di tengah layar sebagai akhir dari permainan yang telah di tamatkan.

2.2 Deliverables:

i. Source code

<https://github.com/DandyMaulana19/GrafKom-FlappyBird>

2.3 Work Distribution:

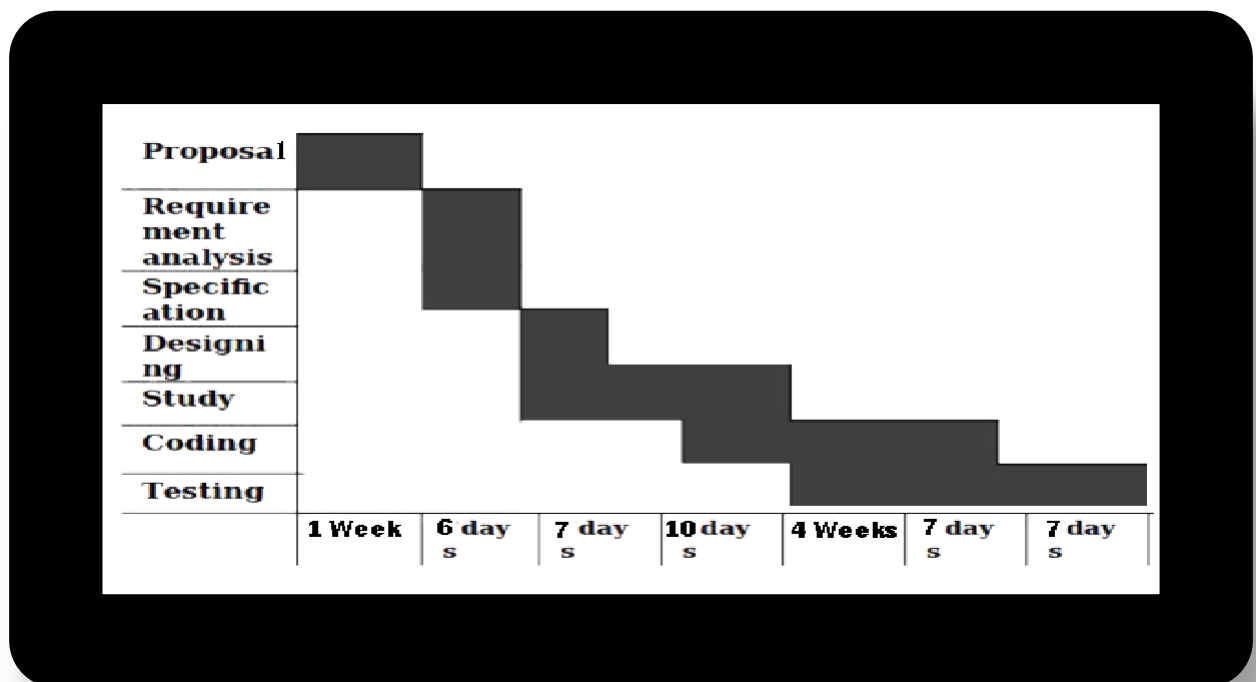
Task	Active Member
Proposal	<i>Dandy Maulana A.Y, Giovan Deo Pratama, Andriy Novan R</i>
Requirement Analysis, Specification	<i>Dandy Maulana A.Y, Giovan Deo Pratama, Andriy Novan R</i>
Design	<i>Dandy Maulana A.Y, Giovan Deo Pratama, Andriy Novan R</i>
Study	<i>Dandy Maulana A.Y, Giovan Deo Pratama, Andriy Novan R</i>

<i>Coding</i>	<i>Dandy Maulana A.Y, Giovan Deo Pratama, Andriy Novan R</i>
<i>Final Testing</i>	<i>Dandy Maulana A.Y, Giovan Deo Pratama, Andriy Novan R</i>

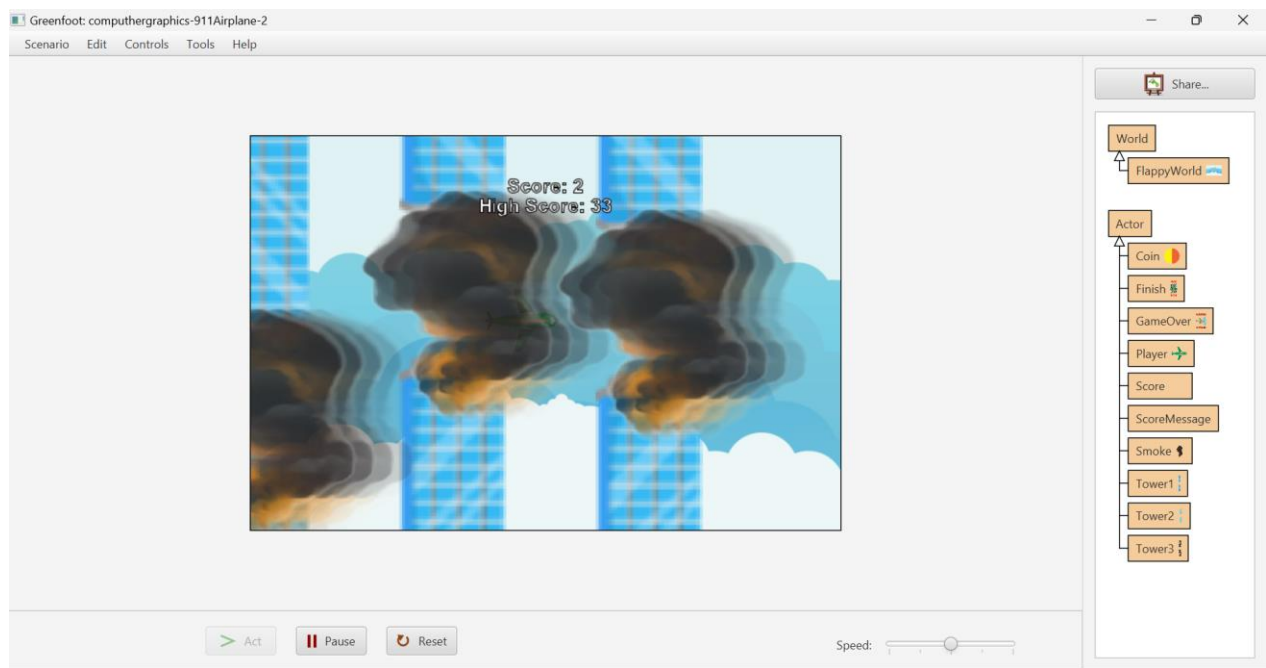
2.4 Proposed Time line:

Task	Deadline
<i>Proposal</i>	<i>Dalam Waktu 3 Mei</i>
<i>Requirement Analysis, Specification</i>	<i>Dalam Waktu 7 Mei</i>
<i>Designing, Study</i>	<i>Dalam Waktu 9 Mei</i>
<i>Coding</i>	<i>Dalam Waktu 14 Mei</i>
<i>Final Testing</i>	<i>Dalam Waktu 15 Mei</i>

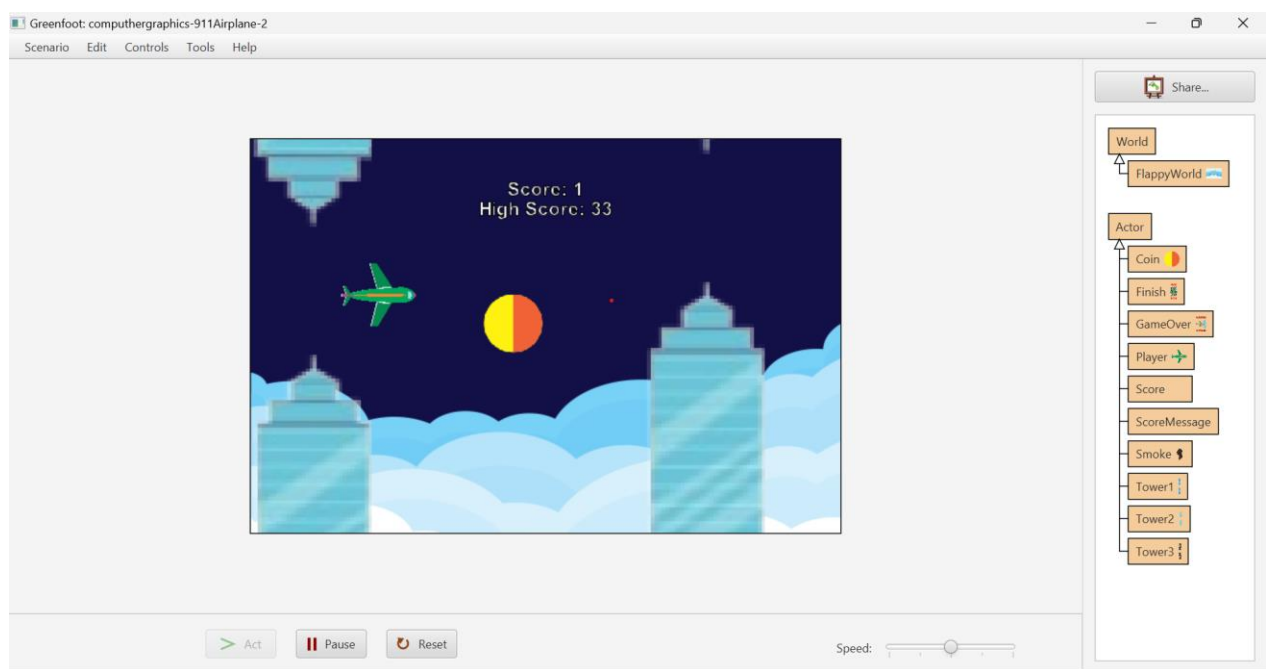
2.5 Time Scale:



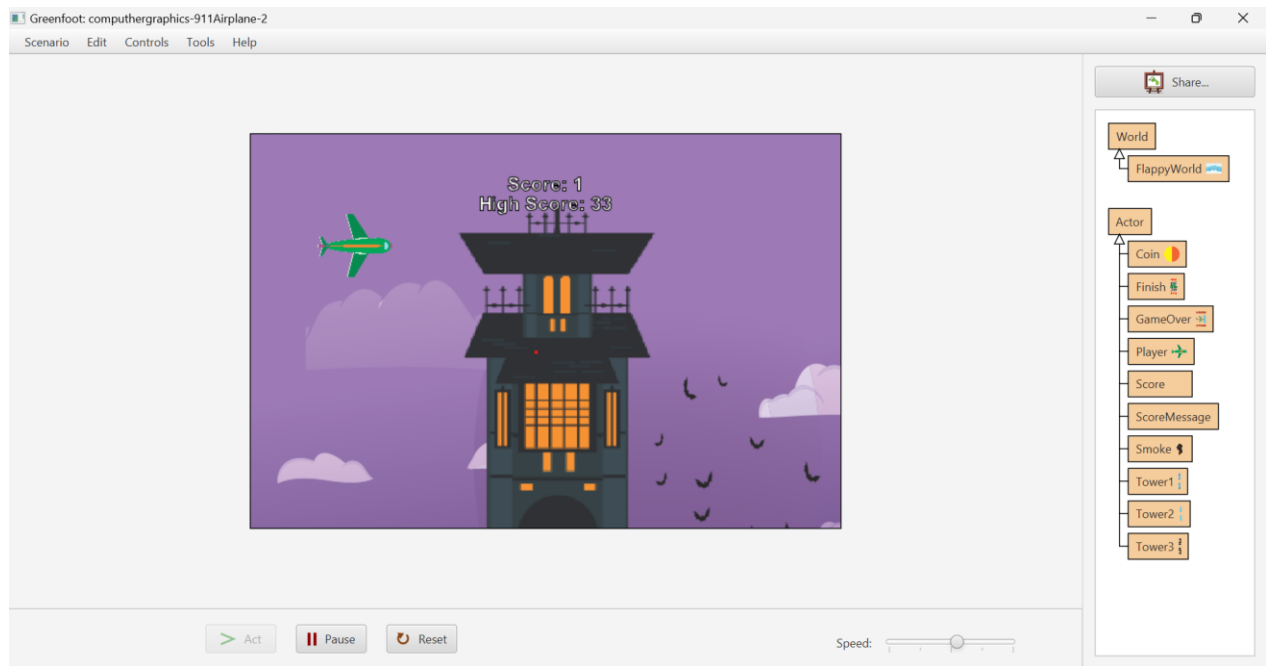
2.6 Screenshoot Game:



Gambar 1: Tampilan Pada Level 1



Gambar 2 : Tampilan Pada Level 2



Gambar 3 : Tampilan Pada Level 3

3. Summary:

Sangat menyenangkan bisa memainkan game yang kami buat sendiri, dan lebih memuaskan lagi melihat orang lain menikmati permainan yang kami ciptakan. Kami berharap, "9/11 Airplane" akan menjadi favorit di kalangan anak-anak di Indonesia, menawarkan hiburan dan tantangan menarik saat mereka mengendalikan pesawat untuk menghindari rintangan. Selain sebagai hiburan, game ini juga

4. Requirements:

Tidak memerlukan sistem operasi khusus. Pengguna hanya membutuhkan perangkat desktop atau PC untuk memainkan game ini.

5. Reference:

Text- I. Java How to Program by Deitel

II. Java the Complete Reference by Herbert Schildt

Web resources –

- https://en.wikipedia.org/wiki/Serangan_11_September_2001
- <http://71.19.146.161/>