

CANDY FROG

Team Name	: Team Katak	
Course Title	: Grafika Komputer	
Course Code	: SE-0501	
Team Members	Yemima Alda Puturuhu	(1201220024)
	Dinda Maya Aprilia	(1201220441)
	Yesha Putri Ayu Wandhira	(1201229001)
Submission Date	: 22 Mei 2024	
Introduction	: Game " Candy Frog " merupakan game yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman java (ver. 17.0.4.1 sebagai syarat kelulusan CLO pada Mata Kuliah Grafika Komputer, dengan capaian dimana mahasiswa dapat mengembangkan dan menjalankan game berbasis 2D.	

Software Project Description

1. Story

Candy Frog merupakan sebuah game yang menceritakan bagaimana se-ekor katak bernama "Frodo" yang terjebak di taman, harus bertahan diri dengan memakan permen yang ada. Namun sayangnya yang ia temui tidak hanya permen saja, ada juga benda-benda yang harus ia hindari agar ia bisa bertahan hidup. Jika Frodo memakan selain permen, maka nyawa yang sebelumnya berjumlah 5 (lima) akan berkurang.

2. Requirements

Functional :

- 2D Animation : Katak, Lolly, Cake, Strawberry, Pisang, Lolly Panjang, Palu, Kaca Pembersar, Sendok.

- Objectives Selection

Tombol Play, Exit, Tombol panah kanan, Tombol panah kiri

- Collision Detection

Apabila Candy (Lolly, cake, strawberry, pisang, lolly panjang) menyentuh katak, poin akan bertambah. Namun apabila palu, kaca pembesar, dan sendok menyentuh katak maka nyawa akan berkurang.

- Moving Character

Karakter game, yang dalam hal ini katak, dapat bergerak ke kanan dan ke kiri sesuai dengan tombol yang di tekan user.

- Score Counting

Ketika katak menyentuh Candy (Lolly, cake, strawberry, pisang, lolly panjang), poin akan bertambah 1. Namun bila palu, sendok, dan kaca pembesar yang tersentuh katak, nyawa berkurang 1.

Non-Functional

Karakter game dalam hal ini, katak bernama Frodo dapat mengumpulkan poin dengan menekan tombol panah kanan dan kiri di keyboard untuk mendapatkan Candy, dan menghindari palu, sendok, dan kaca pembesar. User dapat bermain dalam satu putaran selama tidak menyentuh palu, sendok, atau kaca pembesar sebanyak 5 kali.

3. Requirements Traceability Matrix

Req1 = 2D Animation

Req2 = Objectives Selection

Req3 = Moving wall

Req4 = Collision Detection

Req5 = Moving Background

Req6 = Score Counting

4. Tools

Language : Java

IDE : Java version 17.0.4.1

- **Package: World**

Class :

1. Homepage
2. MyWorld
3. Endpage

- **Package Name: Actor**

Class :

1. Kodok
2. Candy
 - a. Candy1
 - b. Candy2
 - c. Candy3
 - d. Candy4
 - e. Candy5
3. no.
 - a. no1
 - b. no2
 - c. no3
4. counter1
5. counter2
6. exit
7. play