

TUGAS PERTEMUAN: 7

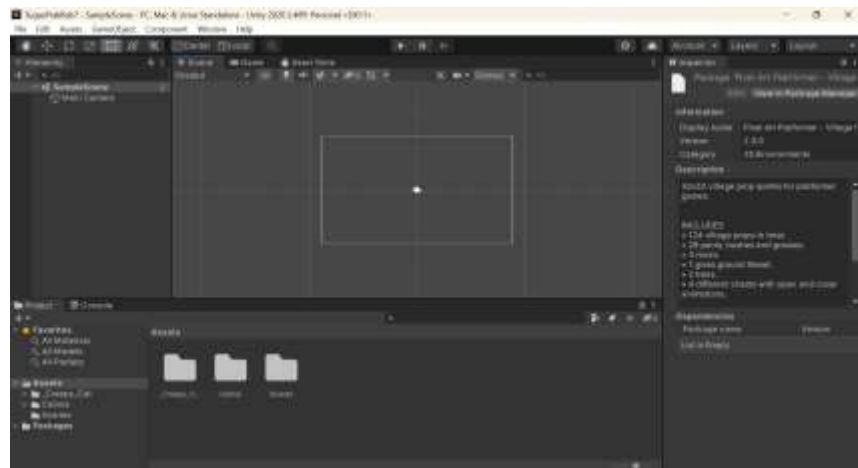
GAME PLATFORM

NIM	:	2118132
Nama	:	Madelbertha Fridolin Puka
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Abidzar Al Giffari (2218013)

7.1 Tugas 7 : Membuat Tile Platform

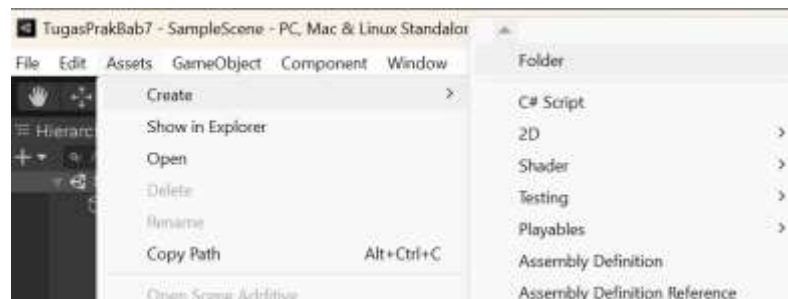
A. Membuat Tile Platform

1. Buka *project Unity* sebelumnya yang sudah berisikan *asset* yang akan dipakai.



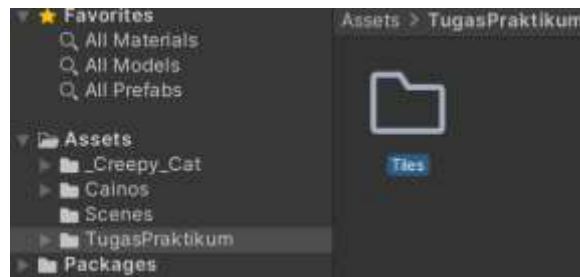
Gambar 7.1 Tampilan *Project Unity*

2. Klik kanan pada folder *Assets*, lalu pilih *Create>Folder* dan beri nama folder tersebut “TugasPraktikum”



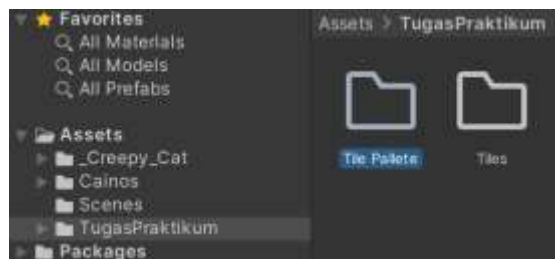
Gambar 7.2 Tampilan *Create* Folder

3. Klik kanan pada folder “TugasPraktikum”, pilih *Create>Folder* dan beri nama folder “Tiles”



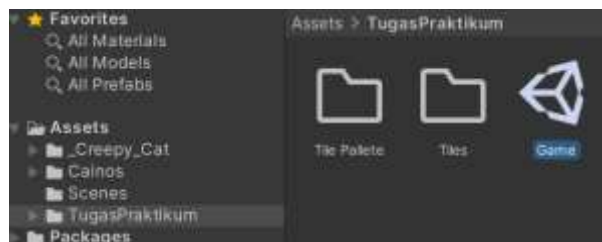
Gambar 7.4 Tampilan Folder Tiles

4. Kemudian buat folder baru lagi dan beri nama “Tile Palette”



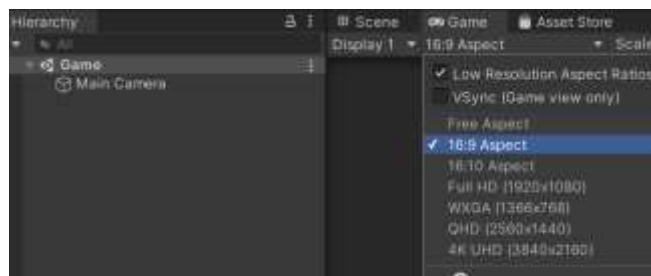
Gambar 7.5 Tampilan Folder Tile Palette

5. Klik kanan pada folder “Praktikum” pilih *Create > Scene* dan beri nama Game.



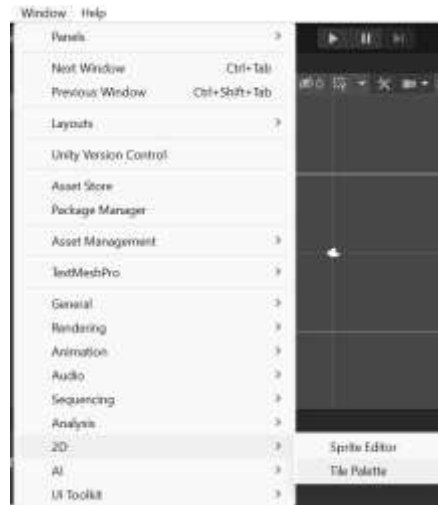
Gambar 7.6 Tampilan Scene Game

6. Lalu klik pada *window* “Game” pada bagian *Free Aspect* pilih rasio 16:9.



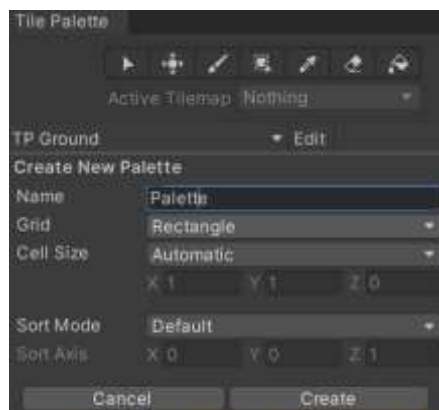
Gambar 7.7 Tampilan Pengaturan Rasio

7. Klik menu *window* pilih 2D > *Tile Palette*



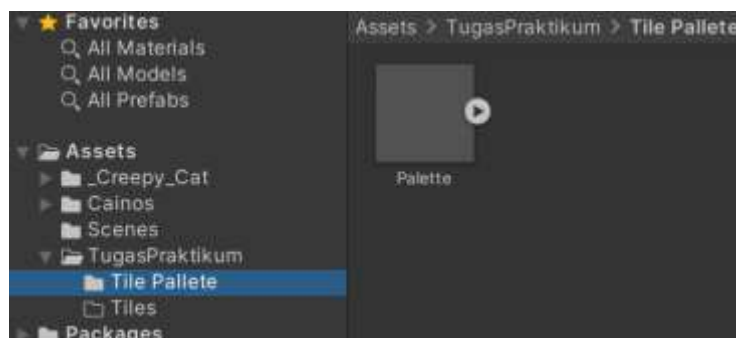
Gambar 7.8 Tampilan *Tile Palette*

8. Ubah nama menjadi “Pallette” pada *Create New Pallett*.



Gambar 7.9 Tampilan Pallette

9. Lalu simpan Pallette tersebut ke dalam folder “*Tile Pallette*” yang telah dibuat sebelumnya.



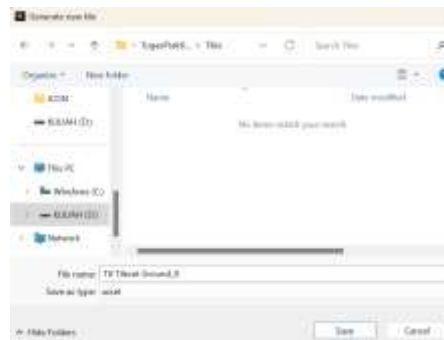
Gambar 7.10 Tampilan Isi Folder *Tile Pallette*

10. Kemudian mencari *Asset Texture* yang telah di download, pada *file* “Tiles”.



Gambar 7.11 Tampilan *Asset Texture*

11. *Drag asset* kedalam *tile palette*, simpan dalam folder “Tiles”.



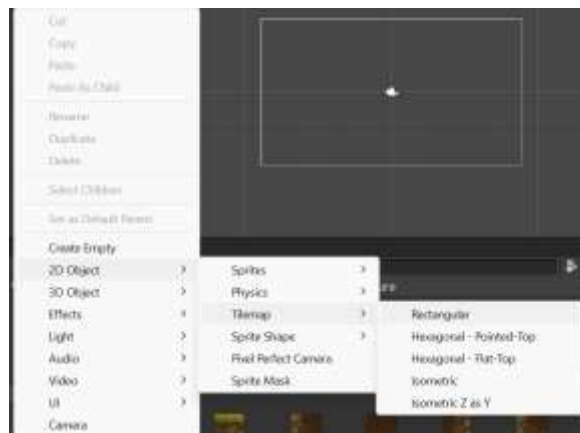
Gambar 7.12 Tampilan Simpan Tiles

12. *Tile* yang terletak pada menu *Tile Palette* akan digunakan untuk membuat *platform* yang akan digunakan dalam game.



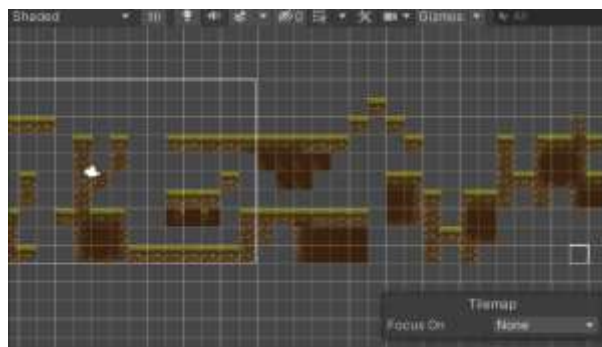
Gambar 7.13 Tampilan *Tile Palette*

13. Pada menu *Hierarchy*, klik kanan pilih 2D Object >Tilemap> *Rectangular*.



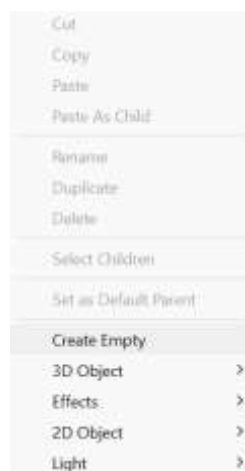
Gambar 7.14 Tampilan *Rectangular*

14. Kemudian dalam *tile palette*, gunakan opsi *Shortcut B* untuk menempatkan *tile* pada area kerja.



Gambar 7.15 Tampilan Pengaturan *Tile Palette*

15. Pada menu *Hierarchy*, klik kanan pilih *Create Empty*.



Gambar 7.16 Tampilan *Create Empty*

16. Kemudian ubah nama Game *Object* menjadi “Property”.



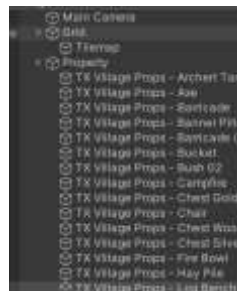
Gambar 7.17 Tampilan Pembuatan *Property*

17. Kemudian mencari *Asset Texture* yang telah di download.



Gambar 7.18 Tampilan *Asset Texture*

18. Lalu masukan *asset* yang diperlukan kedalam folder “Property”.



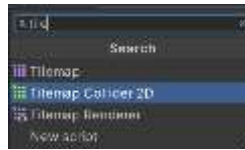
Gambar 7.19 Tampilan *Asset* didalam *Property*

19. Klik *Timelap* dan klik *Add Component*



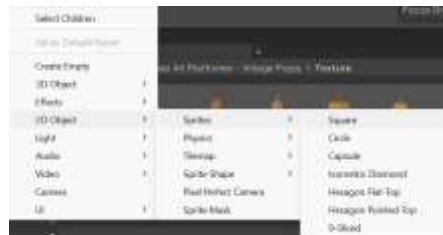
Gambar 7.20 Tampilan *Add Component*

20. Kemudian cari komponen bernama *Tilemap Collider 2D*, agar karakter game dapat menyentuh tanah.



Gambar 7.21 Tampilan *Tilemap Colider 2D*

21. Pada menu *hierarchy*, klik kanan pilih 2D *Object* > *Sprite*, *Square* ubah nama menjadi “BG”.



Gambar 7.22 Tampilan *Square*

22. Kemudian mencari *Asset Texture* yang telah di download, pada *file Common > Texture > Utils*.



Gambar 7.23 Tampilan *Asset Texture*

23. Lalu *Drag and drop asset* kedalam folder “BG”, kemudian pergi ke *inspector*, pada *draw mode* ubah menjadi *Tiled* dan ubah *order in layer* menjadi -1.



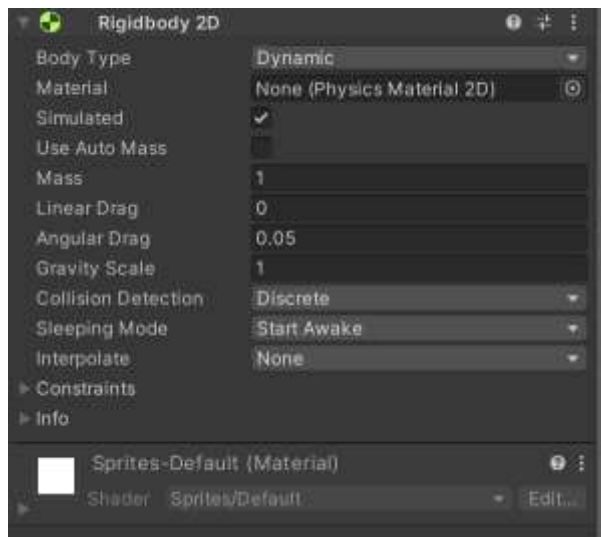
Gambar 7.24 Tampilan Pengaturan *Background*

24. Untuk mengetes apakah *collider* tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



Gambar 7.25 Penambahan Karakter

25. Klik karakter, pilih *Add Component*, lalu cari komponen bernama *RigidBody2D*, untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



Gambar 7.26 Tampilan *RigidBody2D*

26. Kemudian tambahkan satu lagi komponen bernama *Box Collider 2D*.



Gambar 7.27 Tampilan *Box Collider 2D*

27. Jika di *play* karakter akan berpijak pada tanah.



Gambar 7.28 Tampilan Hasil

KUIS

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		<i>Player</i>	Seseorang yang melakukan permainan pada game ini.
2		<i>Property</i>	Sebuah <i>property</i> yang digunakan untuk mendapatkan harta karun
3		<i>Property</i>	Sebuah <i>property</i> yang digunakan untuk menambah point