

# **PROJECT UAS**

## **PEMROGRMAN BERORIENTASI OBJEK**

*Judul Game : Jumpy Boy*

Dosen Pembimbing:

Sayekti haris Suryawan,S.Kom.,M.Kom



### **KELOMPOK 18:**

- **ZHIKRI HERLI ANJARAJA (2211102441175)**
- **MUHAMMAD RAFIF YASSAR (2211102441058)**
- **FAZA RIHAN AL-MALIK (2211102441017)**

**Teknik Informatika  
Fakultas Sains & Teknologi  
Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur**

**Samarinda, 2023**

---

# GAME JUMPY BOY

---

## PENJELASAN :

Game jumpy boy merupakan media sarana hiburan untuk kalangan anak-anak & dewasa untuk dimainkan di waktu luang. Game jumpy boy merupakan game yang betipekan game platformer dengan memiliki 3 jenis level yang berbeda & di setiap levelnya memiliki latar belakang yang berbeda & kesulitan & rintangan yang berbeda-beda di setiap levelnya & memiliki 3 nyawa untuk kesempatan bermain Kembali. Game tersebut memiliki karakter yang bernama boy yang bisa melompat, menembak, dan mengambil koin untuk melanjutkan ke level selanjutnya. Sedangkan brian sebagai musuhnya boy karakteristiknya memberi rintangan sebelum boy mengambil koin dengan cara menembak boy

## Kelas & Objek:

Class actor yang terdapat di game JumpyBoy mewakili karakter utama dalam game. Yang Memiliki atribut seperti berikut:

- Boy
- Enemy
- Coin
- Bullet
- Flag
- HealthPack
- Exit
- Start
- HealthBar
- Logo
- ScoreBoard
- Block
- GameOverLogo
- BackToMenu

- 
- PlayAgain
  - Floor

## **Kelas JumpyWorld:**

JumpyWorld adalah dunia tempat permainan berlangsung.  
Seperti dibawah ini

- LosingScreen
- MainGame
- Menu
- WinningScreen

## **Intruksi dan Kontrol:**

- Memulai Permainan: Tekan Tombol “Mulai” Pada layer utama
- Kontrol Jumpy boy: Gunakan tombol panah kanan kiri untuk menggerakkan boynya & Mencet Spasi Untuk menembak musuhnya
- Tujuan: Kumpulkan 10 koin untuk mencapai level selanjutnya, Hindari Tembakan dari musuhnya supaya tidak hilang nyawa boynya

## **Fitur Khusus:**

- Penggunaan Suara: Efek suara yang menarik pas boy menembak, saat musuhnya mati, saat mendapatkan koin, dan saat naik ke level selanjutnya.

## **Interaksi Antar Objek:**

- 
- Boy berinteraksi dengan koin untuk meningkatkan skor untuk lanjut ke level berikutnya, sementara harus menghindari musuhnya supaya nyawa gak berkurang, kalau mati boy nya masih diberi nyawa tambahan sebanyak 3 nyawa

### **Skor Dan Kemenangan/Kekalahan:**

- Skor : Tampilkan jumlah koin di bagian atas layer
- Tujuan: Kumpulkan 10 koin untuk melanjutkan ke level berikutnya
- Kekalahan: Jika boy Hilang 3 Nyawanya, maka permainan akan kalah.

### **Tampilan Grafis dan Suara:**

Desain visual permainan didominasi oleh gambar-gambar 2d/pixel. Efek suara yang mantap sehingga membuat permainan semakin menarik untuk dimainkan oleh orang-orang.

### **Kode dan Teknologi:**

Permainan ini dikembangkan menggunakan Bahasa pemrograman Java dengan Greenfoot. Kelas-Kelas Dan objek-objek diorganisasikan untuk memastikan permainan berjalan dengan baik dan benar.

### **Gameplay Images:**



