

LOGBOOK WORKSHOP PRODUKSI GAME 5

(30 September 2018)



Disusun oleh :

Dini Ayu Tri Maryani	4210161011
Putra Adi Wardana	4210161017
Rey Alphard Savero	4210161023

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI GAME
DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF
POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA
SURABAYA
2018**

❖ Pengerjaan Minggu ke 5 (23 - 30 September 2018)

- Penentuan Timeline pengerjaan

Proses Development									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		10-16 sept	17-23 sept	24-30 sept	1-7 okt	8-14 okt	15-21 okt	22-28 okt	29 okt- 4 nov

- Pembagian pengerjaan

Game Programmer

Biru : Putra Adi Wardana
(4210161017)

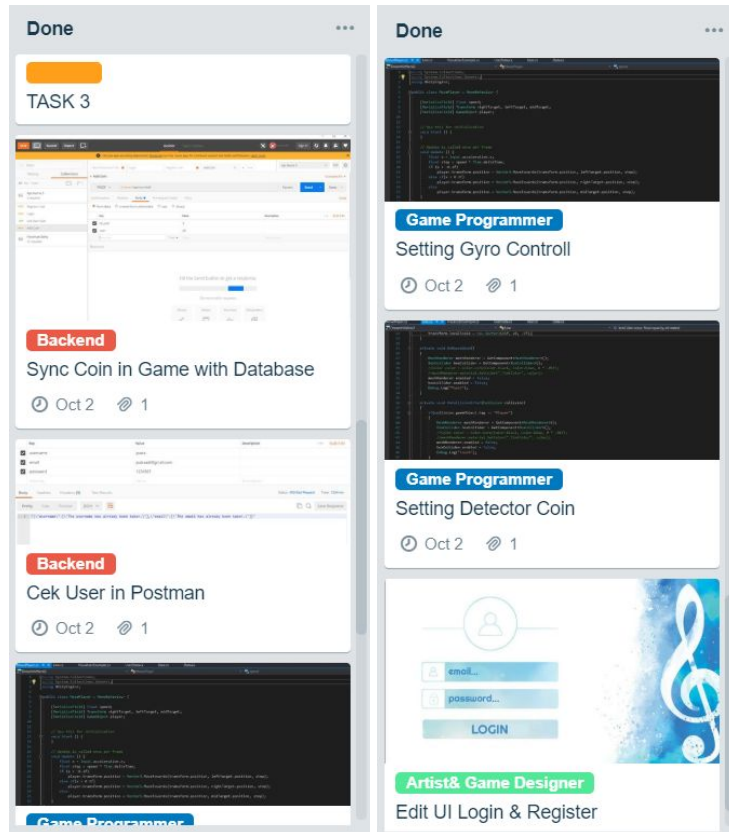
Backend

Merah : Rey Alphard Savero
(4210161023)

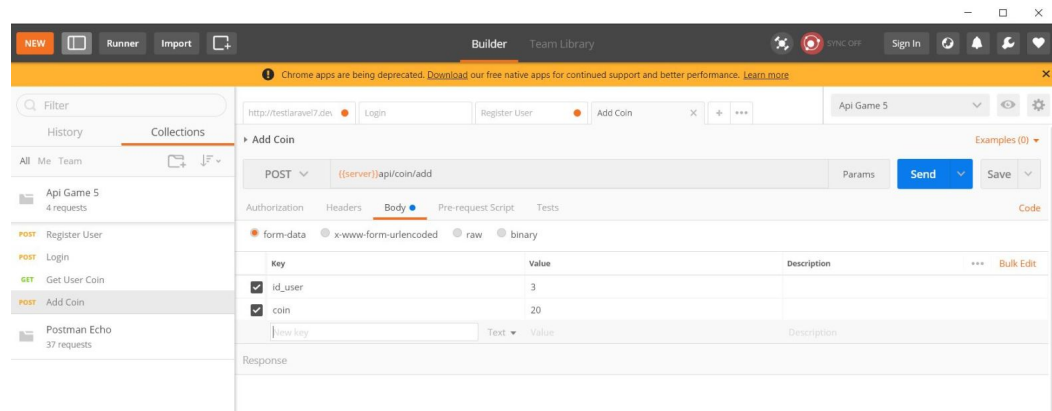
Artist& Game Designer

Hijau: Dini Ayu Tri Maryani
(4210161011)

- Yang sudah dikerjakan



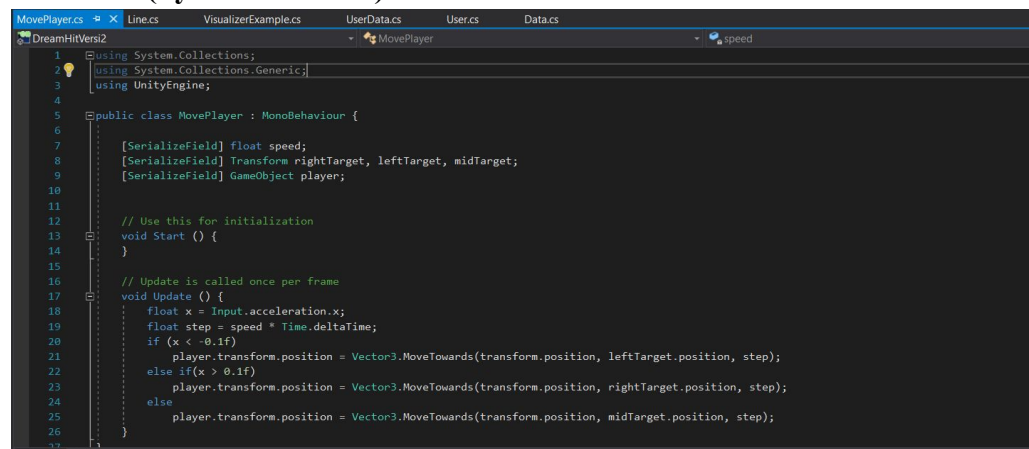
- Sinkronisasi fitur coin yang ada dalam game ke dalam database (by Rey Alphard)



- Pengecekan untuk login dan register serta fitur tidak bisa menambahkan user dan password yang sama



- Penambahan control pada game berupa Gyro untuk menggerakkan character (by Putra Adi W)



- **Penambahan deteksi pada game untuk sistem coin (by Putra Adi W)**

```

MovePlayer.cs | Line.cs | VisualizerExample.cs | UserData.cs | User.cs | Data.cs
DreamHitVersi2 | Line
+ Init(Color color, float opacity, int index)

22 |         transform.localScale = new Vector3(15f, 20, .5f);
23 |     }
24 |
25 |     private void OnMouseDown()
26 |     {
27 |         MeshRenderer meshRenderer = GetComponent<MeshRenderer>();
28 |         BoxCollider boxCollider = GetComponent<BoxCollider>();
29 |         //Color color = Color.Lerp(Color.black, Color.blue, 0 * .01f);
30 |         //meshRenderer.material.SetColor("_TintColor", color);
31 |         meshRenderer.enabled = false;
32 |         boxCollider.enabled = false;
33 |         Debug.Log("Touch");
34 |     }
35 |
36 |     private void OnCollisionEnter(Collision collision)
37 |     {
38 |         if(collision.gameObject.tag == "Player")
39 |         {
40 |             MeshRenderer meshRenderer = GetComponent<MeshRenderer>();
41 |             BoxCollider boxCollider = GetComponent<BoxCollider>();
42 |             //Color color = Color.Lerp(Color.black, Color.blue, 0 * .01f);
43 |             //meshRenderer.material.SetColor("_TintColor", color);
44 |             meshRenderer.enabled = false;
45 |             boxCollider.enabled = false;
46 |             Debug.Log("Touch");
47 |         }

```

- **Penambahan kelengkapan dan perbaikan pada Login dan Register (by Dini)**

