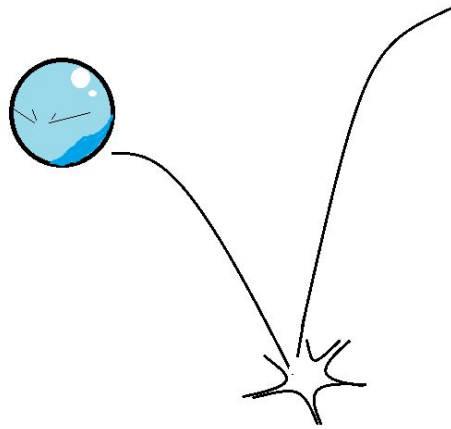


PROPOSAL FINAL PROJECT

GRAFIKA KOMPUTER



Bouncing Slime

Aku Kepingin Menjadi Juara

Irman Kurniawan	5116100032
Bagus Aji S S	5116100068
Denny Rengganis	5116100099
Rimba Azhara	5116100118

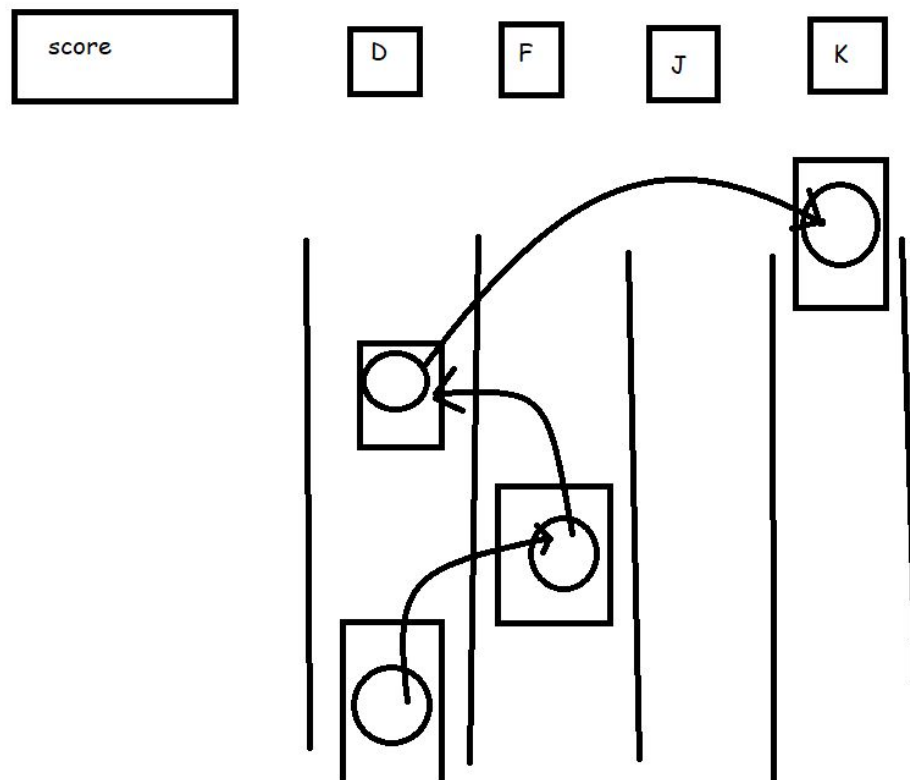
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2018

A. Latar Belakang Aplikasi

Casual game mulai mendapat perhatian khusus di awal masa jaya nya mobile game. Tapi sebenarnya game clicker, maupun running game sudah lama menjadi web game yang cukup populer di kalangan gamer saat itu. Dengan pesat nya perkembangan game mobile sekarang peminat dari casual game juga berkembang sama cepatnya. Hal ini membuat kami berpikir untuk kembali membuat sebuah game casual berbasis web dengan model 3D. Kami mencoba meremake ide dari game yang mungkin sudah ada banyak sebelumnya dengan model 3d dan sedikit twist yang berbeda. Maka kami berinisiatif mengembangkan Bouncing Slime ini.

B. Deskripsi Aplikasi

Bouncing Slime merupakan sebuah game berbasis web. Player baru diminta membuat akun untuk leaderboard. Setelah masuk game akan ada 2 opsi bermain dan mengecek leader board. Bouncing Slimes sendiri merupakan endless running game. Slime melompat terus-menerus diatas sungai, hanya saja slime tidak bisa berenang jadi apabila slime terjatuh ke sungai dia akan tenggelam. Untungnya slime berteman baik dengan banyak kura-kura sungai. Terdapat 4 jalur di sungai, dan setiap melompat slime secara acak melompat ke 1 jalur dari 4 jalur yang ada. Player diminta menekan key yang ada untuk memanggil kura-kura sungai di salah satu jalur sebagai bahan pijakan slime. Setiap melompat slime hanya bisa memanggil 1 kura-kura saja. Game berakhir ketika slime tenggelam di sungai.



C. Manfaat Aplikasi

- Sarana Penghibur
- Melatih Reflek
- Melatih berpikir dan bertindak dengan cepat
- Menghabiskan waktu
- Memenuhi tugas final project mata kuliah Grafik Komputer

D. Fitur-fitur Aplikasi

Fitur yang paling utama adalah model dari game ini 3D. Terdapat beberapa fitur tambahan seperti Leaderboard online. Rencana selanjutnya adalah mengembangkan sebuah rythm game dari ide dasar game ini.

E. Cakupan Aplikasi

- Model 3D
- Background 3D
- Mencatat Skor
- Mencatat HighScore

F. Teknologi yang Digunakan

-HTML
 -CSS
 -Javascrpit
 -PHP
 -MySQL
 -Apache Webserver
 -Three.js

G. Pembagian Kerja Tim

Back End : Rimba Azhara & Bagus Aji S S

Front End : Denny Rengganis & Irman Kurniawan