

Tugas 1

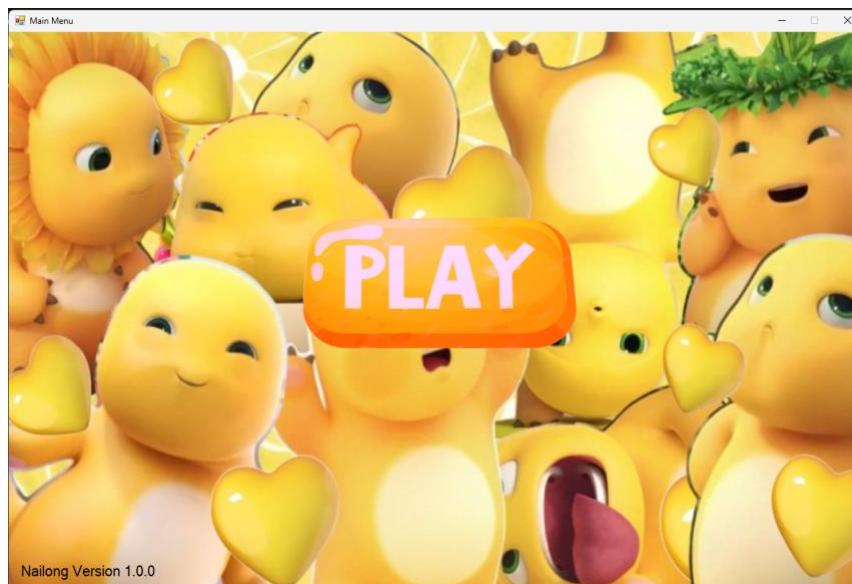
Game Sederhana Memory Card Game!

Kelompok (Minimal dan Maksimal 5 Orang)

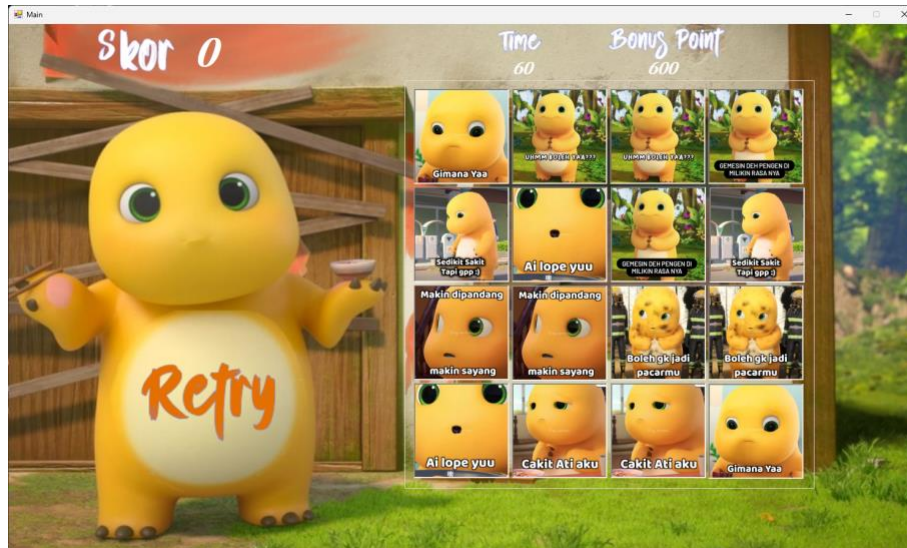
Batas pengumpulan 1 Minggu (Selasa, 17 Februari 2026, 13.20 am)

Membuat game dengan gameplay mencocokkan pasangan antara 1 kartu dengan kartu lainnya yang memiliki gambar yang sama, seluruh posisi kartu akan ditunjukkan diawal secara bersamaan dan akan tertutup 2 detik kemudian, pemain harus mengingat posisi itu dan mencari pasangan dari kartu yang memiliki gambar yang sama dan dikerjakan mengikuti rule khusus yang ada pada permainan ini.

Silahkan upload di GitHub dan cantumkan linknya di Eclass, buat private dan undang collaborasi leonardo.bondan@ti.ukdw.ac.id, josephine.marcelia@ti.ukdw.ac.id, dan imanuel.putra@ti.ukdw.ac.id serta email teman sekelompokmu dan tambahkan file README.md yang berisi nama dan NIM dari tiap anggota kelompok.



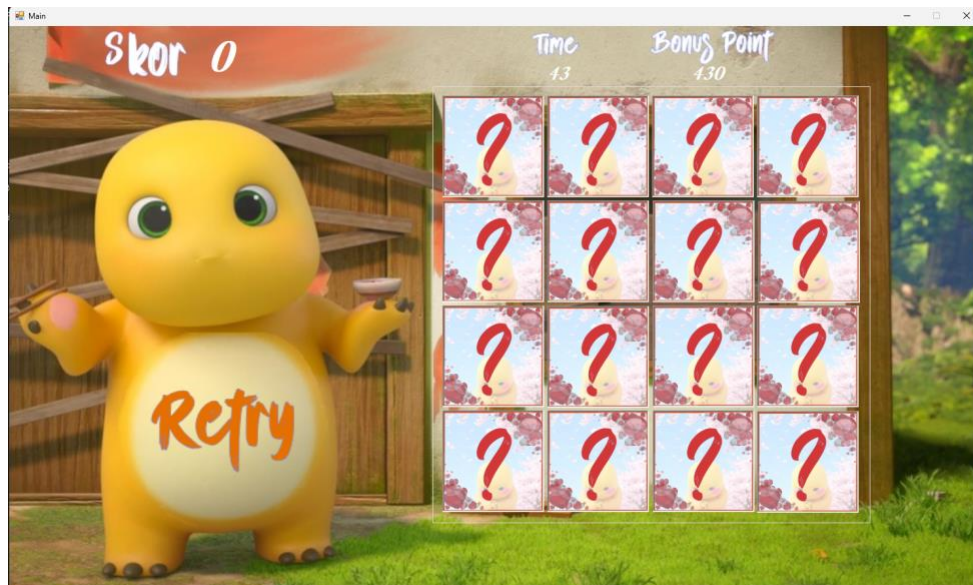
Gambar 1 UI Form Main Menu



Gambar 2 UI Form Main

Rule Khusus

1. Permainan akan berjalan selama 60 Detik dihitung sejak dimulainya atau dibukanya form main. Saat dimulai, terdapat 8 jenis variasi kartu, dengan total 16 kartu. Pemain dimaksudkan untuk mencari pasangan kartu yang memiliki gambar dan kata kata yang sama persis.
2. Pada awal permainan, seluruh kartu akan dibuka selama 2 detik sebelum waktu hitung mundur permainan dimulai, setelah 2 detik kartu akan ditutup semuanya dan permainan serta waktu hitung mundur pun dimulai



Gambar 3 Semua Kartu ditutup saat permainan dimulai

3. Ketika pemain gagal mencocokkan kartu pertama dengan kartu selanjutnya yang diingat memiliki pola yang sama, maka akan terkena pinalti berupa pengurangan poin sejumlah 20. Pengurangan ini dapat berlaku meskipun poin pemain 0 sehingga dapat menyebabkan point minus.



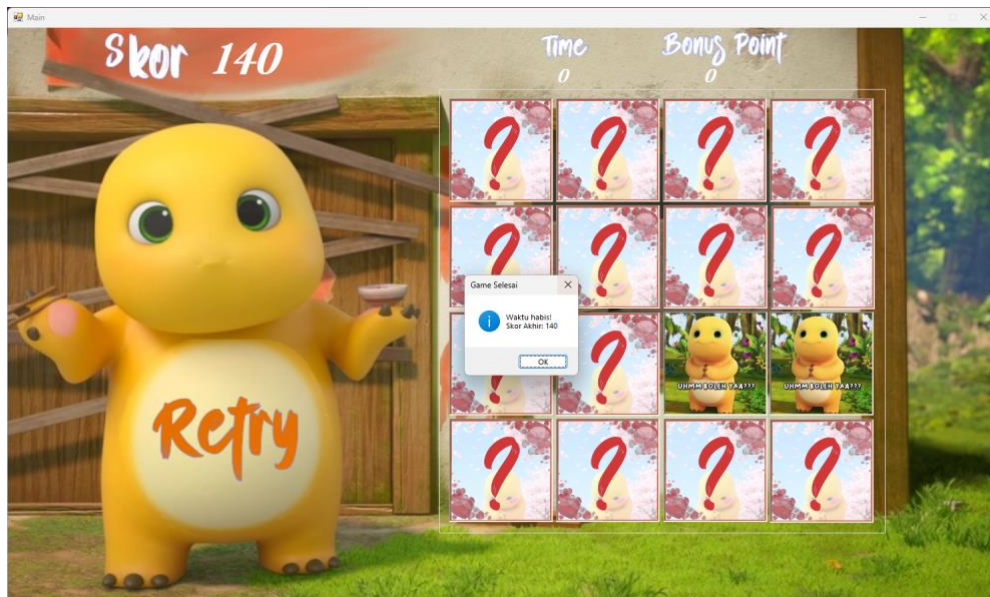
Gambar 4 Ketika Salah menebak kartu

4. Sewaktu pemain berhasil menebak kartu dan pasangannya yang memiliki pola gambar dan tulisan yang sama, maka pemain akan mendapatkan skor point 200.
5. Terdapat Bonus point yang jumlah bonus point itu maksimal adalah 600 point dan terus berkurang 10 point seiring berjalannya waktu sehingga banyaknya bonus point bergantung pada banyaknya sisa waktu pemain sewaktu menyelesaikan permainan



Gambar 5 Ketika berhasil menebak karut

6. Permainan dinyatakan berakhir ketika waktu pemain habis, atau ketika pemain berhasil menebak seluruh pasangan kartu yang ada. Dan setelah itu akan muncul MessageBox yang menampilkan skor akhir dari permainan
7. Terdapat fitur “Retry” yang ketika ditekan maka akan mereset semuanya seperti skor, time, bonus point dan lainnya menjadi default, dan permainan akan dimulai kembali dari awal.
8. Untuk UI jarak antara kartu adalah 160x dan 160y dengan posisi kartu disebelahnya.



Gambar 6 Permainan Selesai

Hint

Tampilan tidak harus 100% sama, dapat mengganti tampilan dengan tampilan yang lain selama fitur yang diharapkan ada tetap ada. Asset berada di dalam file Rar, silahkan digunakan, ingin membuat sendiri juga tidak apa, UI di atas hanyalah contoh untuk membantu pengerjaan.

Berikut bantuan penggunaan toolbox dan setup properties serta fungsi penggunaan komponen yang ada (Tidak harus diikuti persis seperti dibawah ini, hanya referensi saja, kalau mau ikut silahkan, jika tidak tak apa)

Form Main Menu		
Nama Komponen	Properties	Keterangan Fungsi
Form	Nama : Form2 Size : 1202; 813 Text : Main Menu StartPosition : CenterScreen	Akan memuat Halaman Awal Main Menu Permaiann

	BackgroundImage : FirstBG BackgroundImageLayout : Stretch	
Picture Box	Nama : pbPlay Size : 411; 201 BackColor : Transparent StartPosition : CenterScreen BackgroundImage : Play BackgorundImageLayout : Stretch	Tombol yang nantinya maka kana menghide Form Main Menu dan membuka Form Main

Form Main		
Nama Komponen	Properties	Keterangan Fungsi
Form	Nama : FormMain Size : 1500; 900 Text : Main BackgroundImage : Map BackgroundImageLayout : Stretch	Akan memuat map tempat permainan dilakukan
Picture Box	Nama : pbRetry Size : 324; 303 BackColor : Transparent BackgroundImage : Retry BackgorundImageLayout : Stretch	Tombol yang nantinya jika di klik maka akan mereset scor, waktu dan memuat ulang permainan dari awal
	Nama : pbCard1 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard2 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard3 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard4 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik

	Nama : pbCard5 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard6 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard7 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard8 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard9 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard10 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard11 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard12 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik

	BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	
	Nama : pbCard13 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard14 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard15 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
	Nama : pbCard16 Size : 155; 155 BackColor : Transparent Image : backCard BackgorundImageLayout : Stretch Visible : False	Image untuk kartu yang nantinya akan di klik
Label	Nama : lblScore Font : Imprint MT Shadow; 50pt; style=Bold, Italic Text : 0	Text yang berisi score yang didapat dalam permainan
	Nama : lblTime Font : Imprint MT Shadow; 21,75pt; style=Bold, Italic Text : 0	Text yang berisi waktu yang tersisa dalam permainan
	Nama : lblBonusPoint Font : Imprint MT Shadow; 21,75pt; style=Bold, Italic Text : 0	Text yang berisi bonus point yang didapat setelah permainan berakhir
Timer	Nmaa : TimerCloseCards Interval : 1000	Timer untuk animasi menutup kartu
	Nmaa : Timer1 Interval : 1000	Timer dalam permainan untuk timer dan juga skor bonus

Rublik Penilaian

1. Game dapat berjalan seperti random card (15), dapat klik (10) dan kartu tertutup ketika pasangan berbeda (10), karut tetap terbuka ketika pasangan sama(10). (Total 45)
2. Dapat memanfaatkan timer untuk melakukan timerdown dalam permainan dan lainnya yang sekiranya membutuhkan waktu (30)
3. Membuat fitur Retry permainan (10)
4. Dapat menampilkan hasil akhir dengan msx box (15)
5. Bonus : Memiliki halaman awal dan menambahkan sfx pada game secara bebas, dapat menggunakan audio pada asset yang diberikan atau mengambil dari sumber lain (10)

Total 110

Meski total 110, maksimal nilai tetap 100, nilai bonus akan ditambahkan jika nilai dibawah 100. Nilai diatas juga dilihat tergantung progres yang dikerjakan tidak begitu strict , tapi saran jangan kerjakan min 1H

Mungkin Jika nanti ada video demo akan saya masukan pada folder GD pada link berikut, akan muncul jika sudah diupload, dan jika merasa kesulitan atau bingung cara kerjanya bisa bertanya pada asdos melalui telegram (@Uzuto) atau nomor WA (kalau mau fast respon), terima kasih

[Link Google Drive Demo Tugas Pemrograman Desktop](#)