

SL06 - Object-Oriented Programming

Gideon Giyanto | 2602189474

Jefferson Timotius Mansur | 2602189480

Yohanna Yonathan | 2602189833

Ide 1: Game dengan UI

Class :

1. Settings
2. Game Object
3. Fly Object
4. Obstacle
5. Skin
6. Main Frame
7. Die Frame
8. Running Frame

Main Menu :

1. Play (Level)
2. How to Play
3. Skin
4. Exit Game

1. Play

[masuk ke Running Frame(frame saat bermain)]

Running Frame, terdapat :

- a. Fly Object
- b. Obstacle

Jika player kalah maka akan muncul Die Frame berisi:

- a. Play Again
- b. Highscore
- c. Back to Main Menu

2. How to Play

Anda adalah sebuah player yang mencari kebebasan, melompatlah dengan cara klik “space bar” dan lalui semua halangan yang berada di jalan kebebasanmu pencapaianmu akan membuka skin baru hingga kebebasan yang diimpikan

3. Skin

Player akan memulai dengan skin default, setiap 5 obstacle yang player berhasil lalui player akan mendapatkan skin baru yang ditambahkan ke dalam skin collection, gunakan skin kesukaanmu untuk menamatkan game ini

4. Exit Game