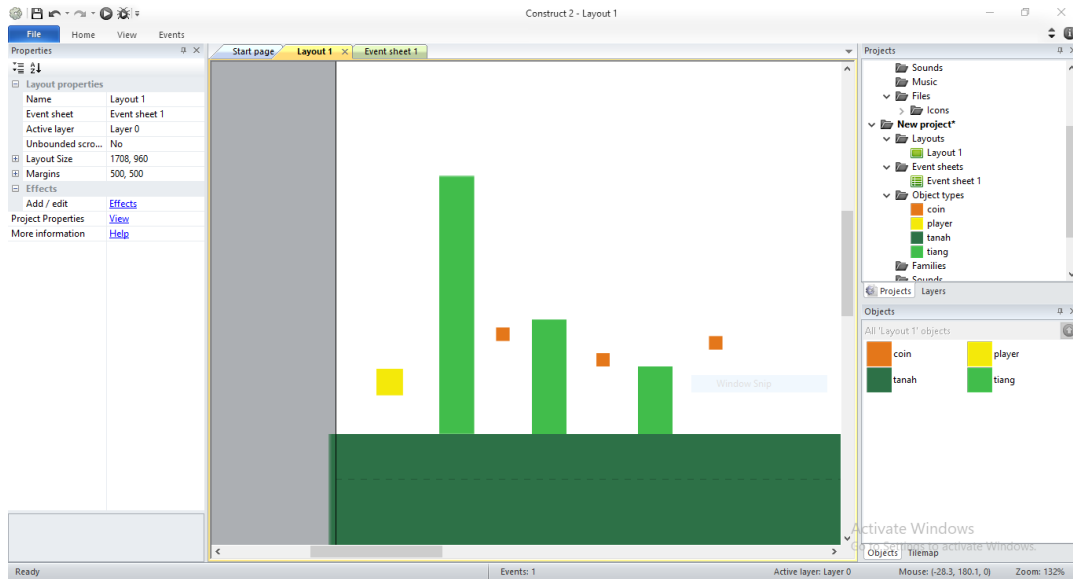


Tugas Laporan Modul 3

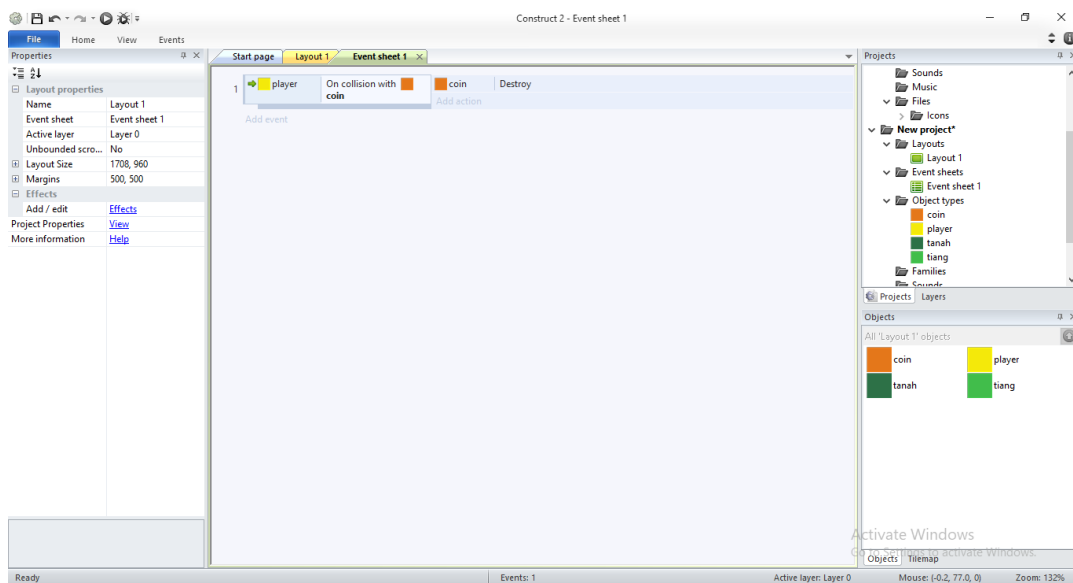
Praktikum Pemrograman Game & Animasi

Listian Prihutomo / L200170175 / Kelas A

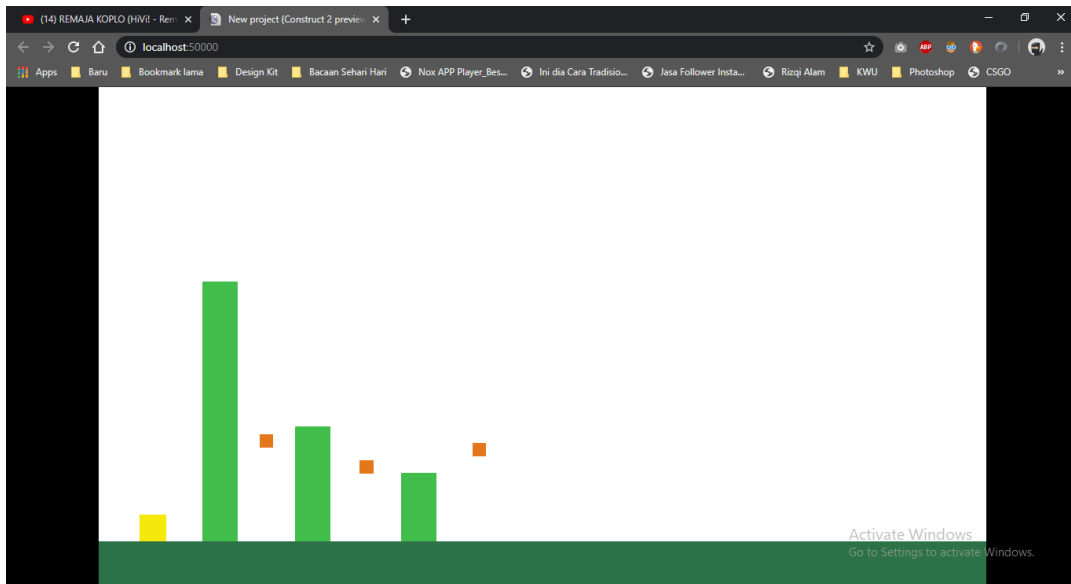
1. Membuat Project baru di construct lalu membuat beberapa object yang sesuai dengan modul, yaitu coin, player, tanah dan tiang



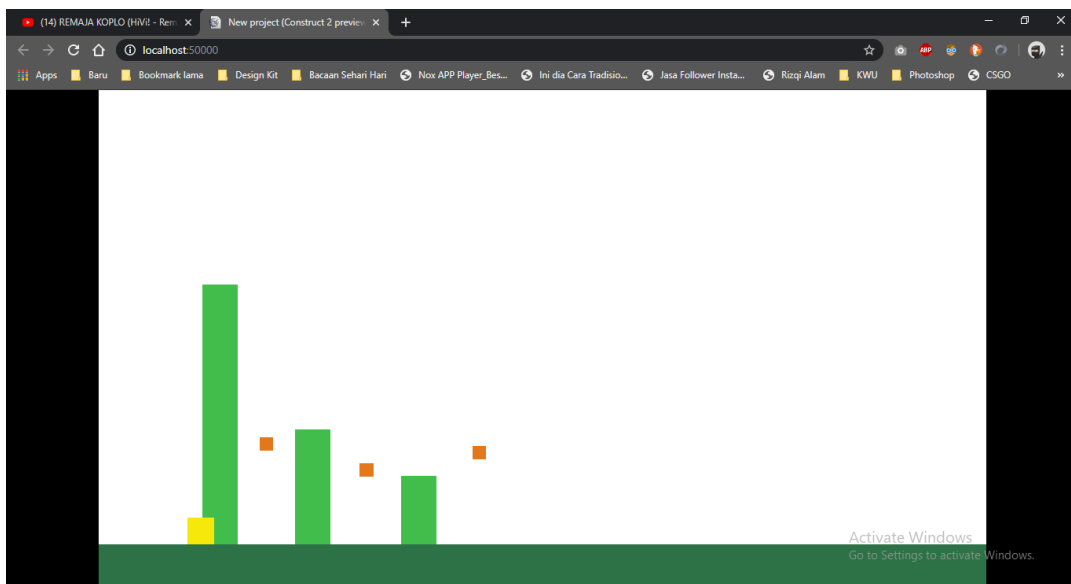
2. Membuat event sheet yang bertujuan agar ketika player bertabrakan dengan koin, koin akan hilang dari game



- Testing game yang telah dibuat, player dapat bergerak menggunakan keyboard dengan anak panah karena telah diberi behavior platform, lalu player tidak akan jatuh kebawah karena sudah pada object tanah sudah diberi behavior solid.



- Object player dapat melewati object tiang didepannya karena Z-Order object tiang sudah di set agar selalu di belakang



5. Ketika Object player menyentuh object koin maka object koin akan hilang karena telah diberi event sheet pada tahap 2

