

Tugas Laporan Modul 4

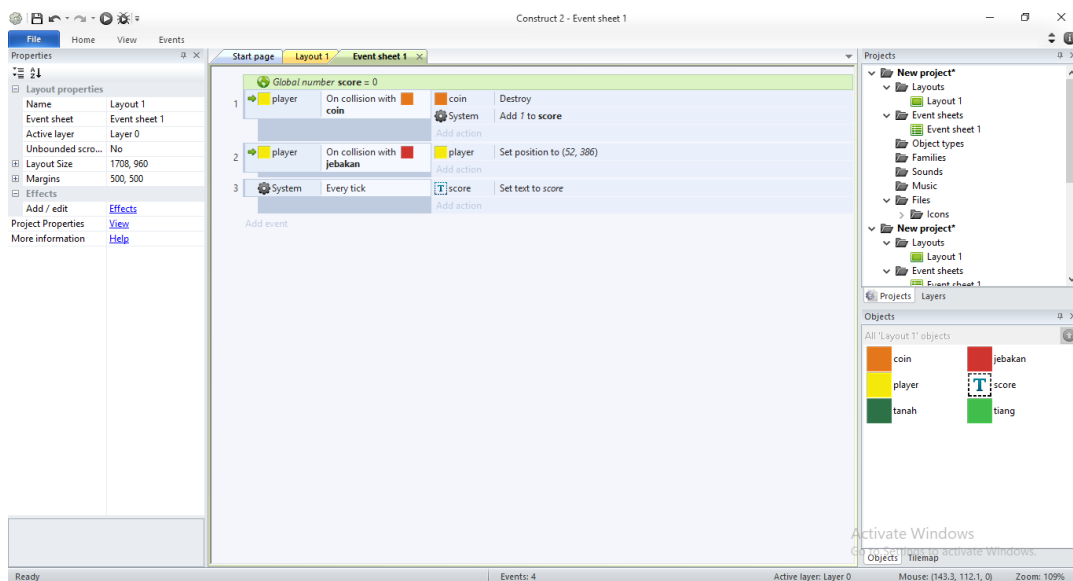
Praktikum Pemrograman Game & Animasi

Listian Prihutomo / L200170175 / Kelas A

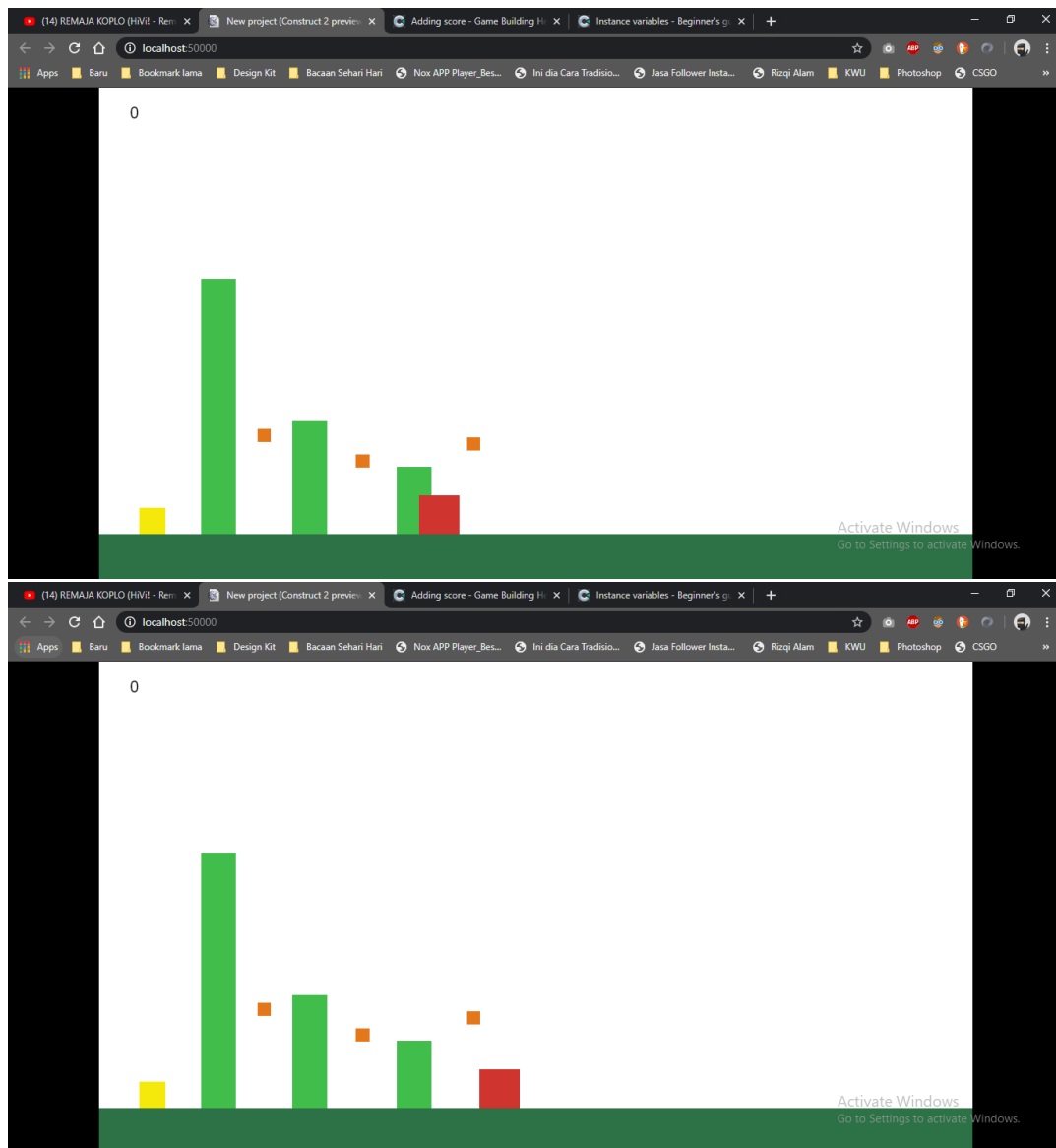
1. Pada modul ini saya melanjutkan project yang telah dibuat sebelumnya pada modul 3, disini saya menambahkan 2 object baru lagi sesuai modul, yaitu object jebakan dan score



2. Membuat global variable yang bernama score, tipe variable int dan nilai 0, yang nanti akan digunakan untuk membuat fungsi scoring, lalu saya juga membuat event sheet agar object score dapat menampilkan update score dengan event Every tick pada system, lalu juga ditambahkan event agar player kembali ke start point ketika bersentuhan dengan jebakan



3. Testing game yang telah dibuat, disini object jebakan dapat berjalan secara sendirinya karena telah diberi behavior Sine



4. Ketika Object player menyentuh object koin maka score akan bertambah dari 0 menjadi 1 karena event sheet yang telah dibuat sebelumnya, disini player kembali ke start poin karena setelah mendapatkan koin pertama saya menabrakan player dengan jebakan

