



TUGAS PERTEMUAN: 7

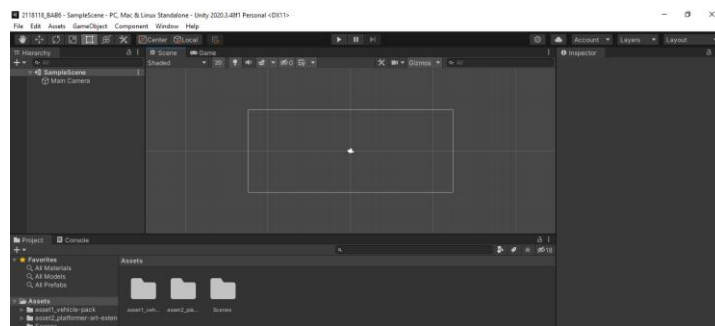
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118118
Nama	:	Legming Dwi Anggraini
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)

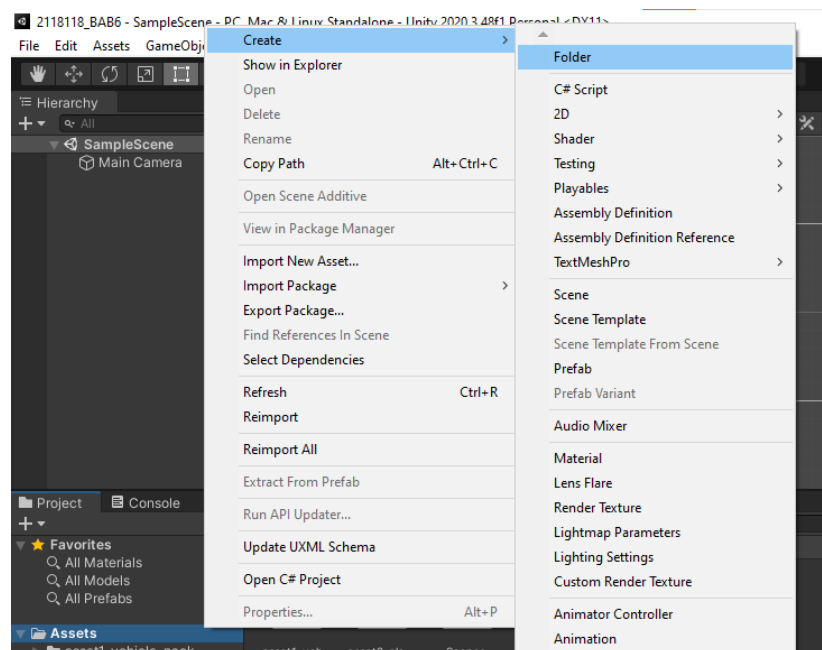
1.1 Tugas 1 : Membuat tilemap sesuai dengan asset yang sudah dicari

A. Membuat Tilemap

1. Buka project yang sudah dibuat pada bab sebelumnya, berikut tampilannya.

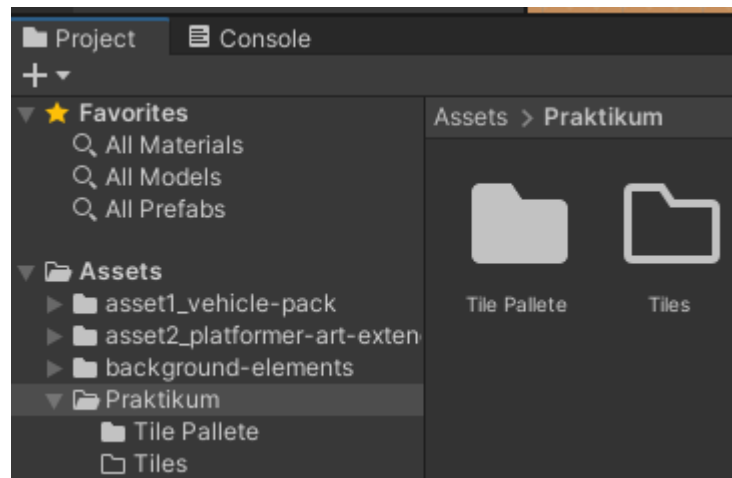


2. Buat folder baru di dalam folder assets, dengan cara klik kanan pada folder asset pilih create lalu pilih folder dan beri nama “Praktikum”

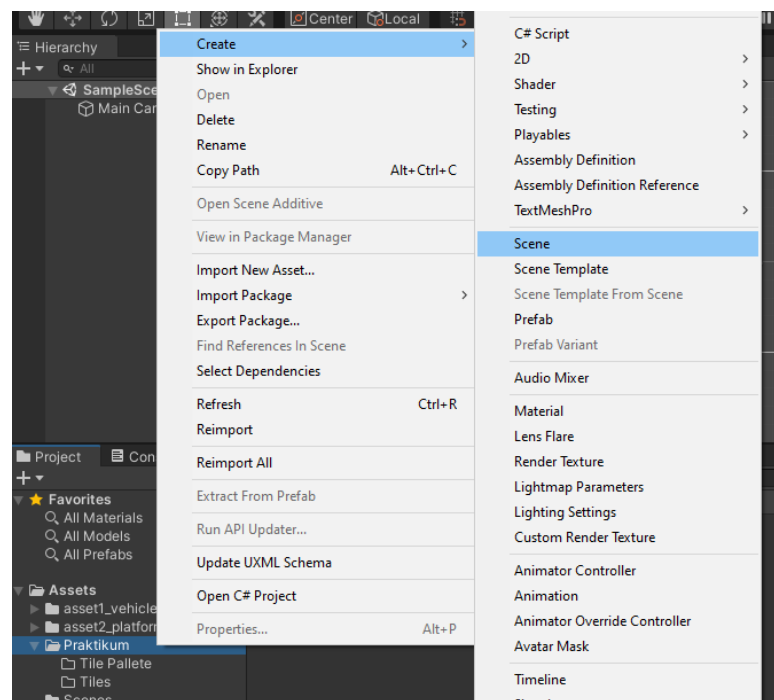




3. Pada folder praktikum, buat 2 folder baru bernama Tiles dan Tile Palette

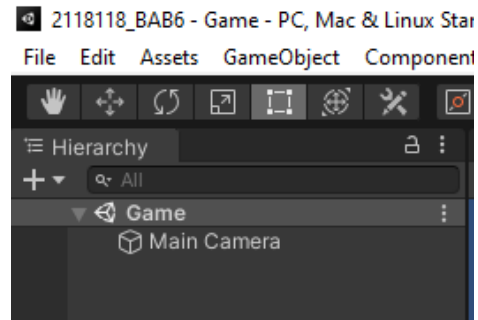


4. Pada folder praktikum juga buat scene dengan cara klik kanan pada folder praktikum, pilih create lalu pilih scene. Kemudian, beri nama “GAME” pada scene tersebut.

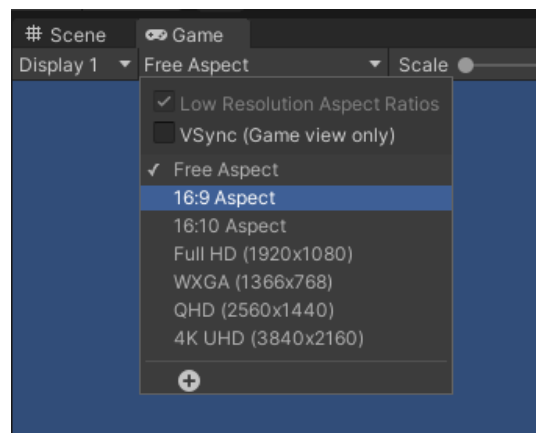




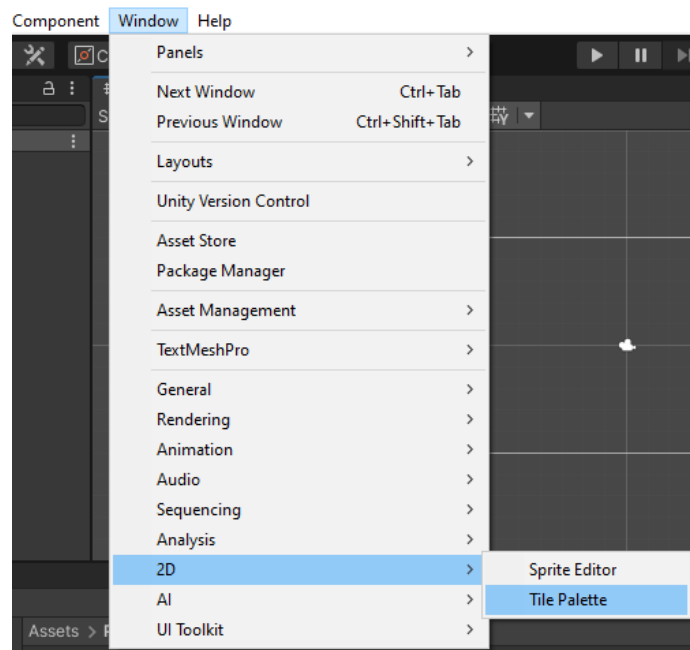
5. Klik 2 kali pada scene Game yang sudah dibuat, maka akan muncul seperti berikut pada jendela hierarchy.



6. Pada tab game, bagian Free Aspect ubah menjadi 16:9 Aspect

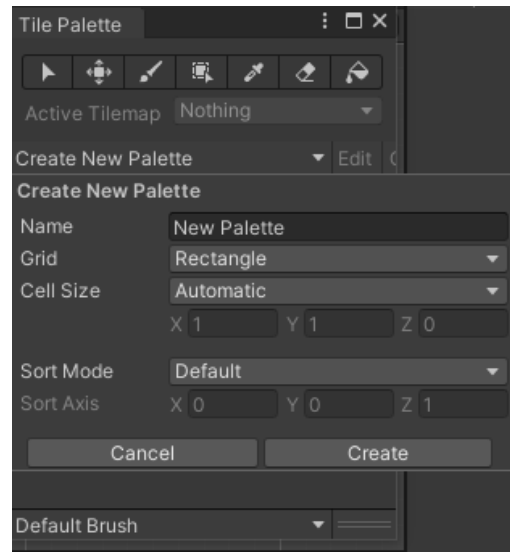


7. Kemudian, klik menu window lalu pilih 2D dan Tile Palette untuk memunculkan jendela Tile Palette

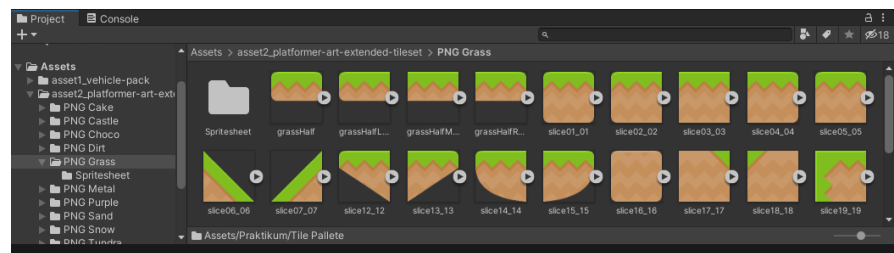




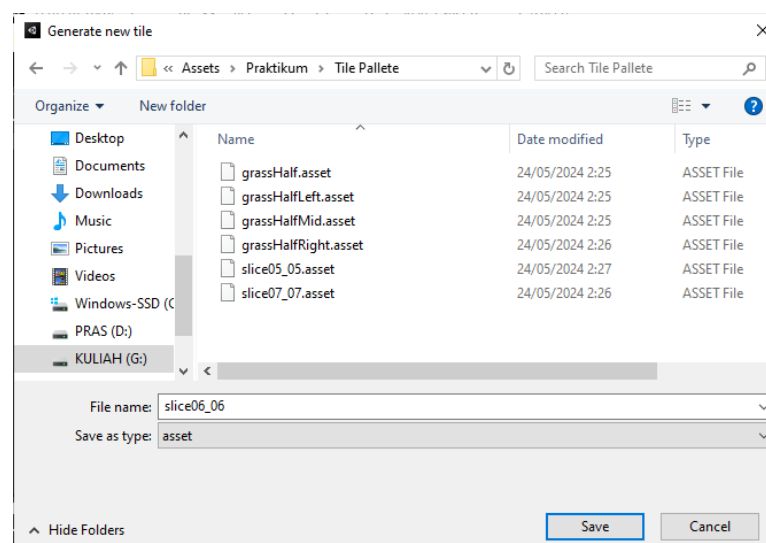
8. Pada jendela tile pallette, create new pallate dan beri nama pallette atau main pallette.



9. Kemudian, buka folder asset2_platformer lalu klik 2 kali pada folder PNG Grass untuk memunculkan tile berikut



10. Drag n drop tile yang akan digunakan untuk menyusun tilemap pada pallette yang sudah dibuat. Kemudian, simpan pada folder tile pallette.

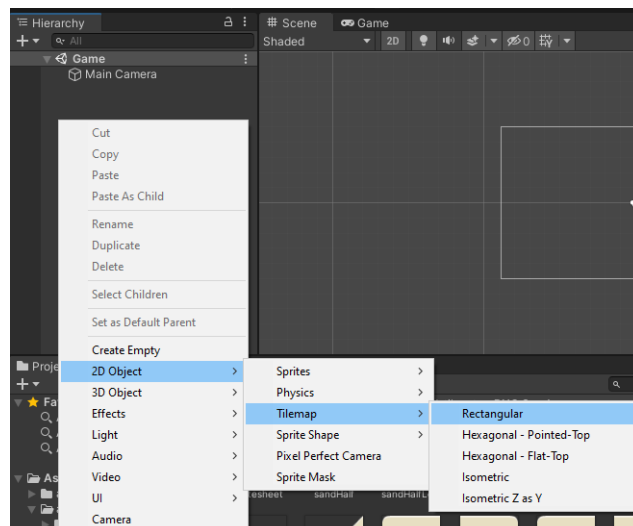




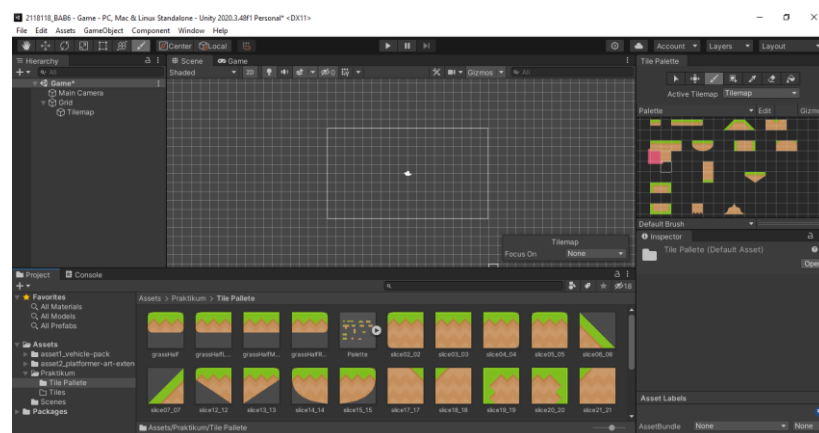
11. Berikut merupakan tile-tile yang akan digunakan untuk menyusun tilemap.



12. Pada jendela hierarchy, klik kanan pilih 2D object lalu Tilemap dan pilih yang Rectangular.

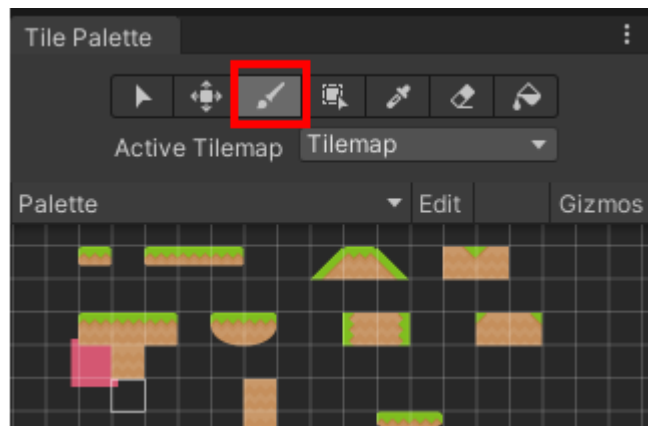


13. Maka akan muncul grid pada lembar kerja scene sehingga memudahkan dalam penyusunan tilemap.

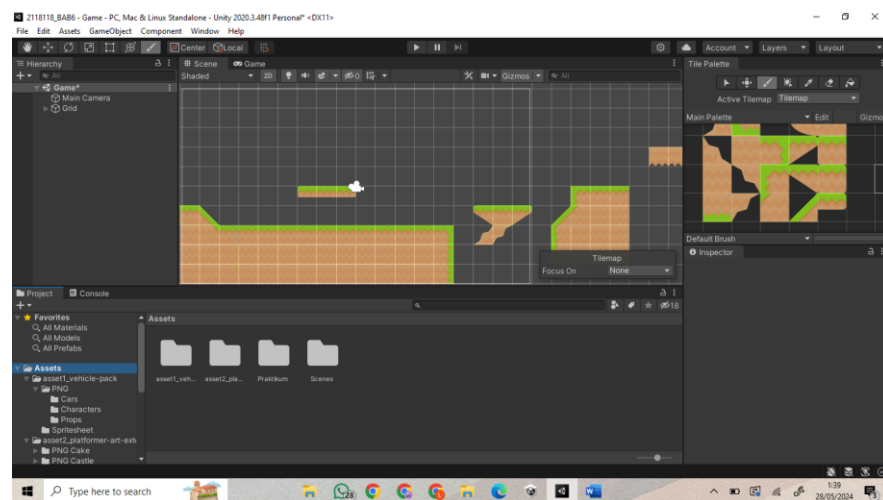




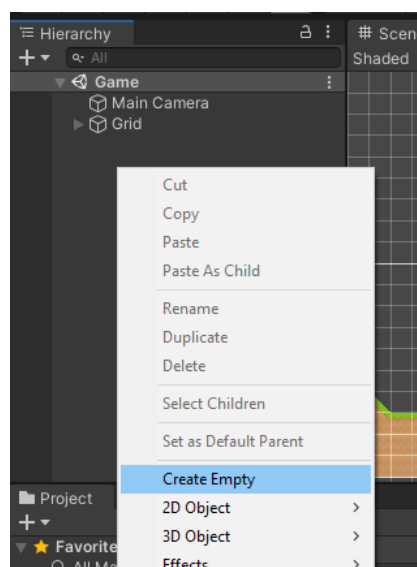
14. Gunakan paint with active brush atau dengan shortcut keyboard B untuk menyusun tile pada lembar kerja.



15. Susun tile menjadi tilemap seperti berikut

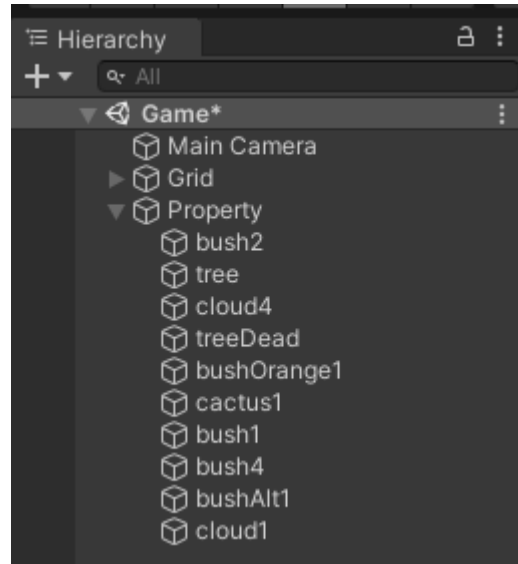


16. Buat layer property dengan cara klik kanan pada jendela hierarchy dan pilih create empty, lalu ubah nama menjadi property.

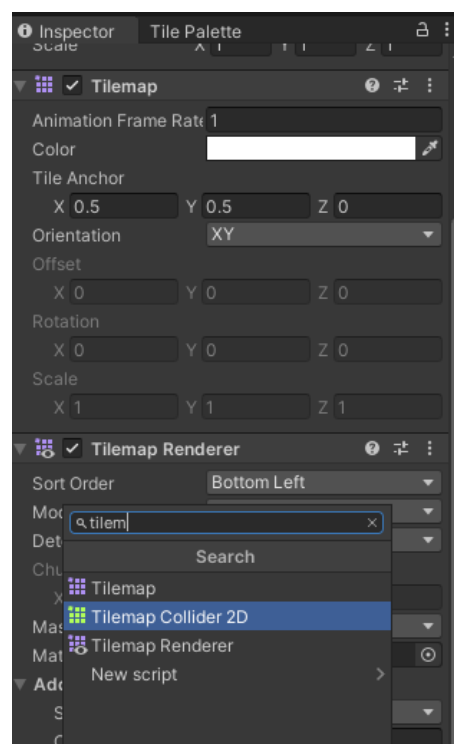




17. Kemudian, buka folder background pilih folder PNG. Drag and drop asset property yang akan digunakan ke lembar kerja, kemudian masukkan pada layer property.

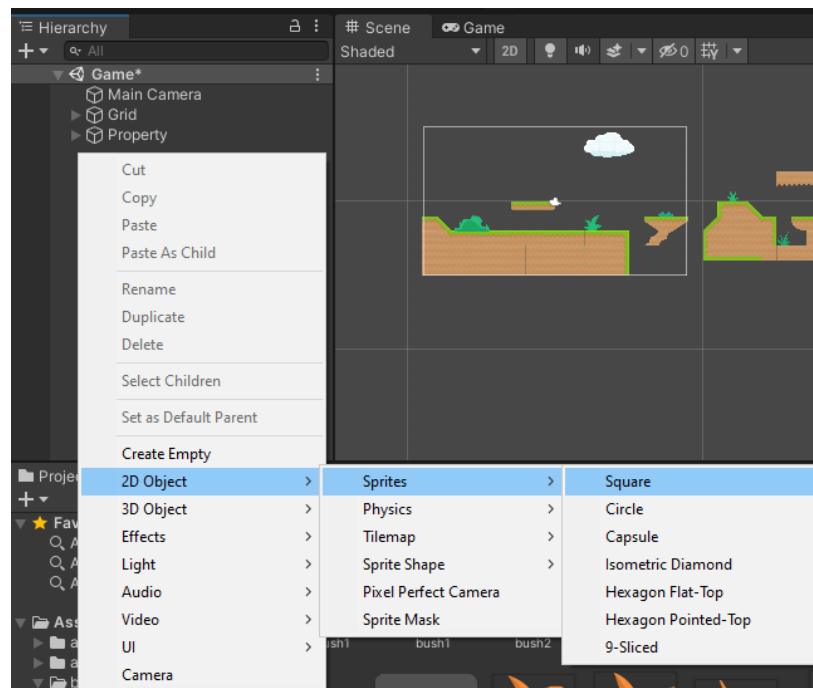


18. Klik layer grid pada jendela hierarchy, klik tilemap. Kemudian, pada jendela inspector tambahkan komponen Tilemap Collider 2D

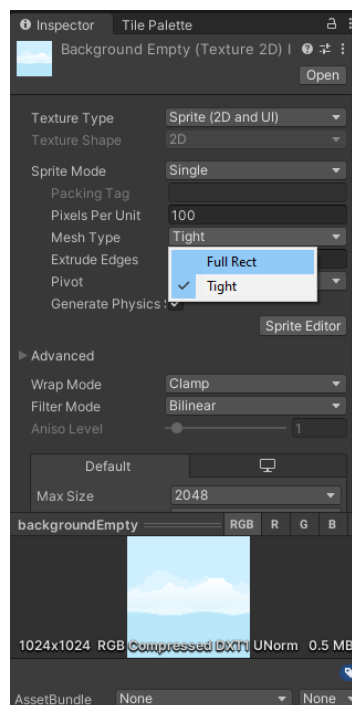




19. Buat layer baru 2D object, dengan cara klik kanan pada jendela hierarchy pilih 2D object untuk sprites dan pilih Square.

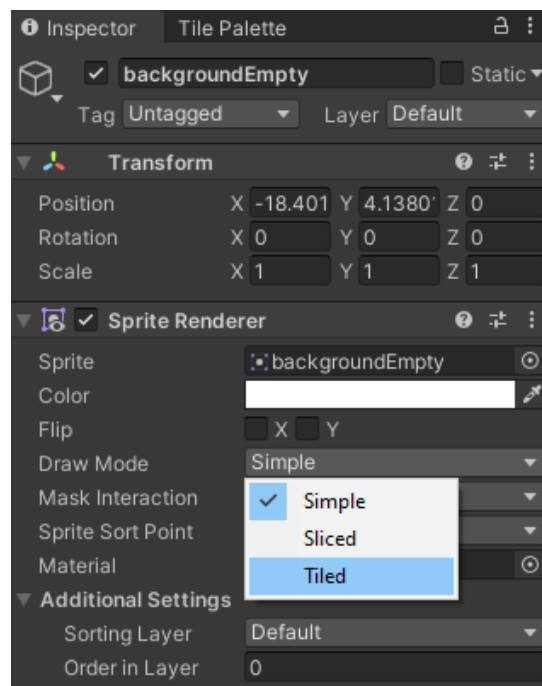


20. Sebelum itu, pada asset background klik background yang ingin dipakai dan pada jendela inspector ubah type mesh menjadi Full Rect. Kemudian, drag and drop langsung pada lembar kerja.

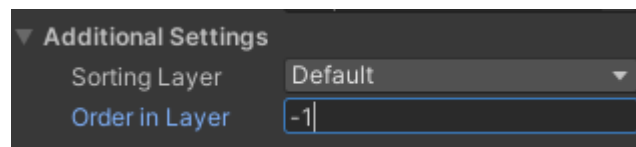




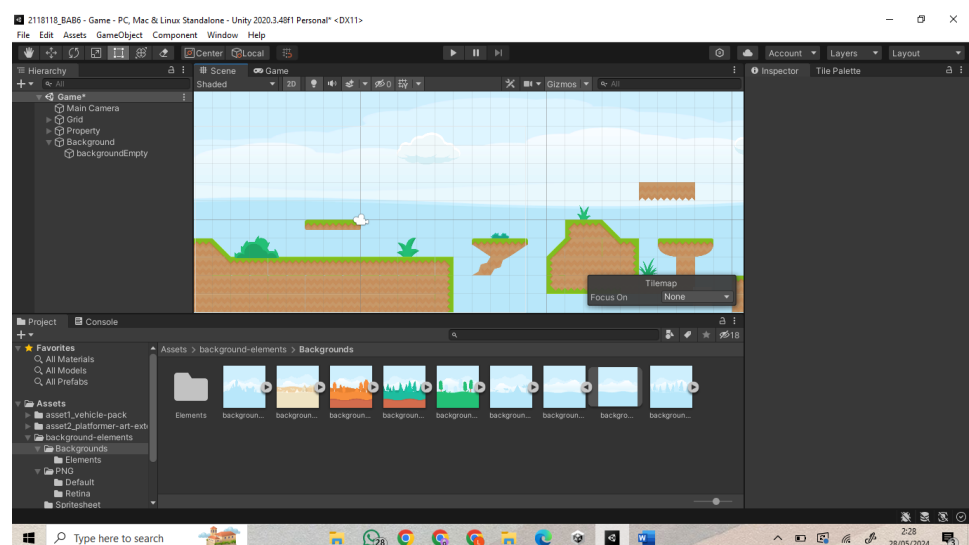
21. Pada bagian background yang digunakan, ubah draw mode menjadi tiled.



22. Ubah juga order in layer menjadi -1 jika background tersebut sebelumnya menutup tilemap.

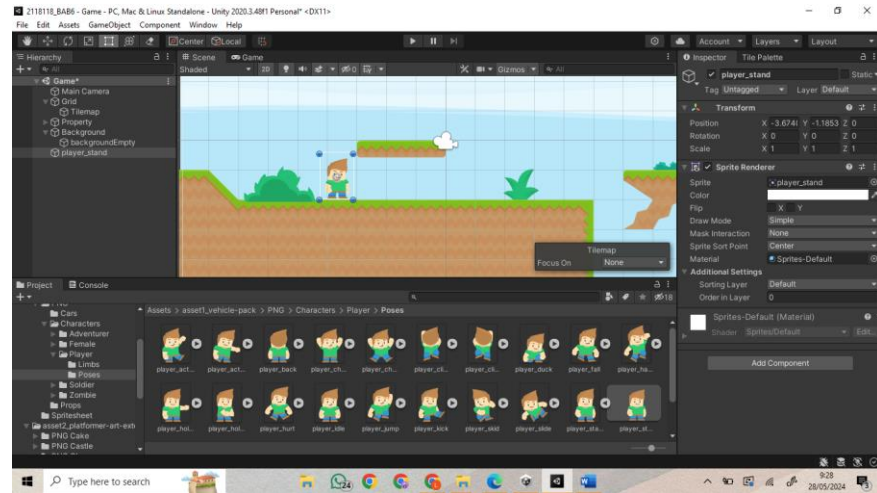


23. Berikut tampilan lembar kerjanya

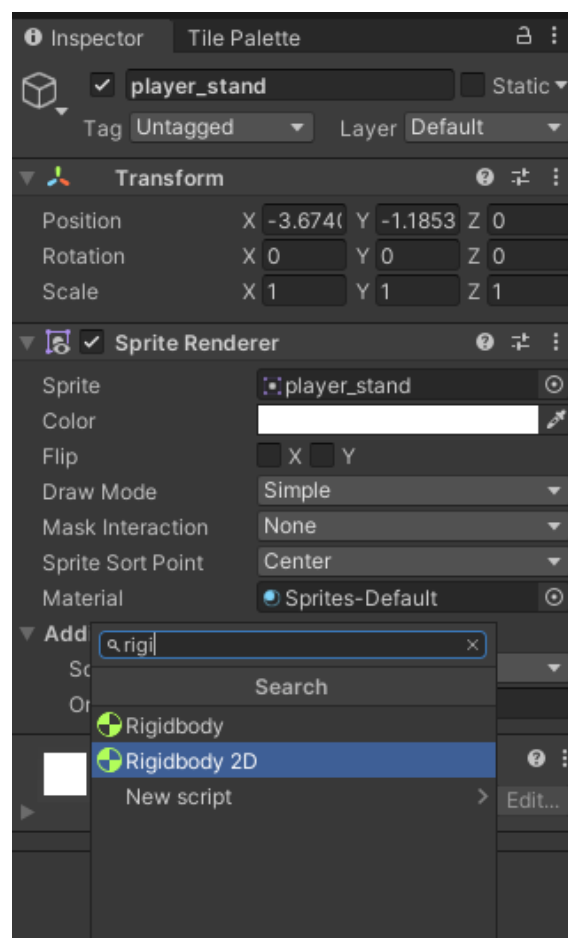




24. Untuk mengetahui apakah komponen collider berhasil, maka tambahkan asset player dan juga sesuaikan dengan pixel per unit sama dengan pixel tile yaitu 70.

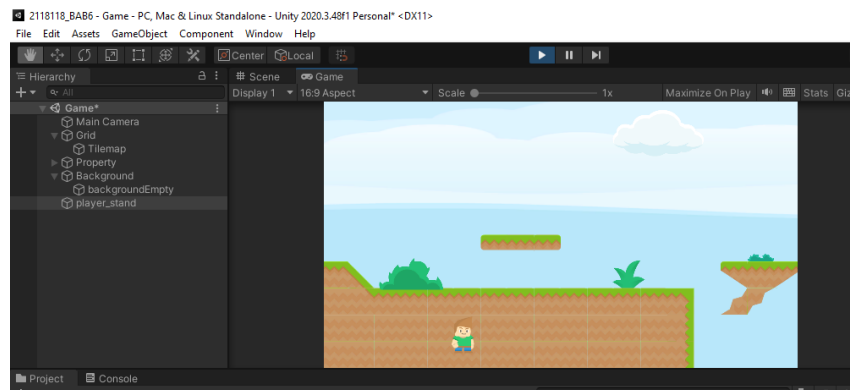


25. Pada jendela inspector untuk asset player, tambahkan komponen Rigidbody 2D untuk menambahkan efek gravitasi.

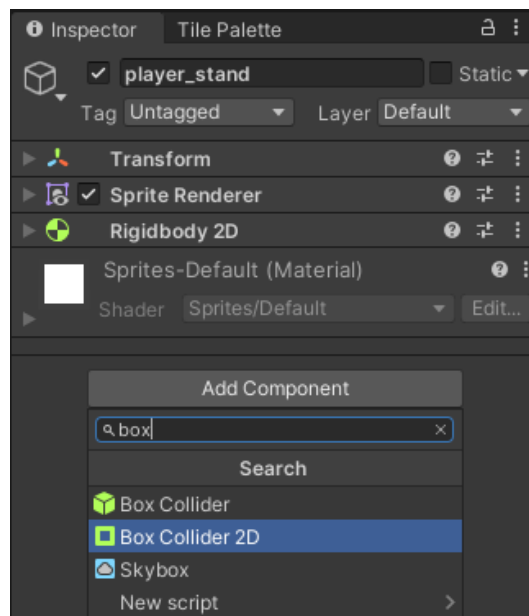




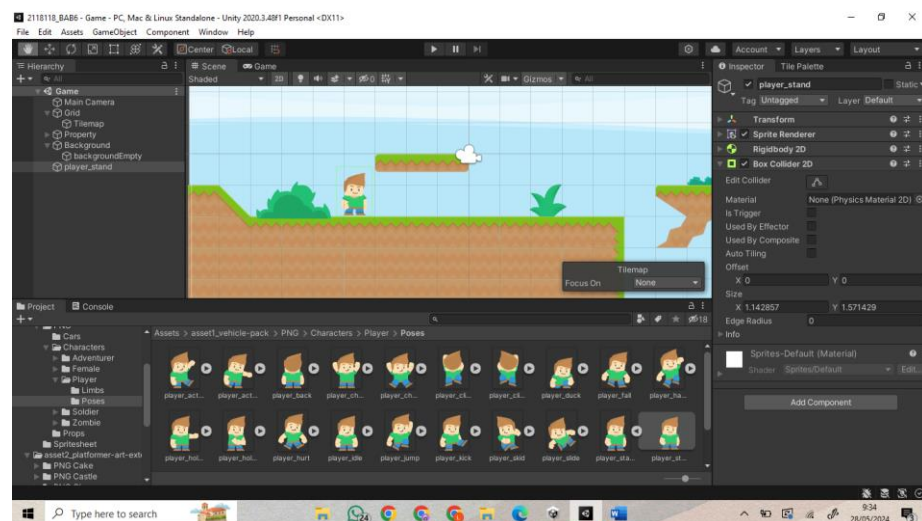
26. Coba play, maka asset player akan nampak tenggelam karena hanya diberi efek gravitasi sehingga hanya bergerak ke baah.



27. Tambahkan juga komponen box collider 2D pada asset player



28. Berikut merupakan tampilan akhir dari penyusunan tilemap.





B. Kuis : Membuat tabel asset

No	Asset	Jenis	Keterangan
1.		Player	Seorang user atau pengguna yang dapat memainkan game.
2.		Property	Sebuah property yang digunakan untuk pemanis agar tampilan lebih menarik.

C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Legming-DA/2118118_PRAK_ANIGAME.git