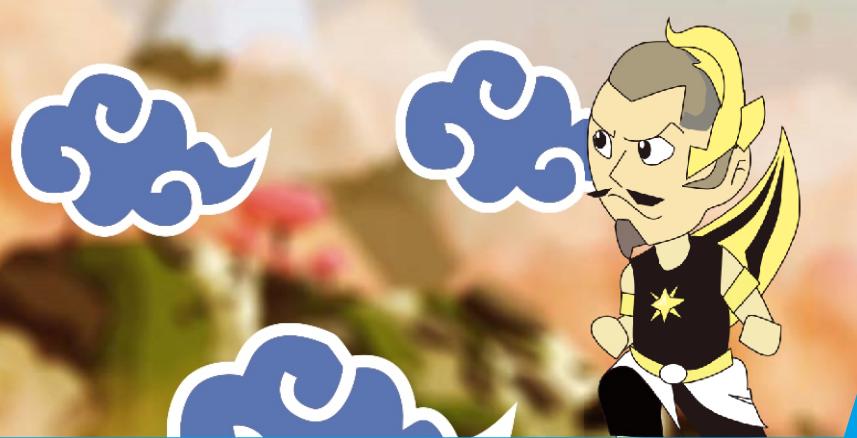




# Construct 2

## GATOTKACA

Pados Ajining Jiwo Limo



## RO'

Belajar Ngaji Cepat Dan Tepat



Wathon

Membuat game platform  
(gatotkaca)

Membuat software edukasi  
(belajar huruf hijaiyah)



SMK Syubbanul Wathon

disusun oleh :  
Muhammad Mustajib  
Indra Permana  
M.ihza Nur Firdaus



1.daftar isi ..... 1

## **gatotkaca**

2.membuat layout..... 2  
3.menambahkan background..... 3  
4.menambah object..... 4  
5.membuat link..... 5  
6.membuat karakter dan terrain..... 7  
7.membuat nyawa dan musuh..... 12  
8.membuat HUD score..... 17  
9.membuat gameover..... 19  
10.membuat game finish..... 20  
11.memasukan suara..... 22  
12.eksport game..... 24

## **belajar huruf hijaiyah**

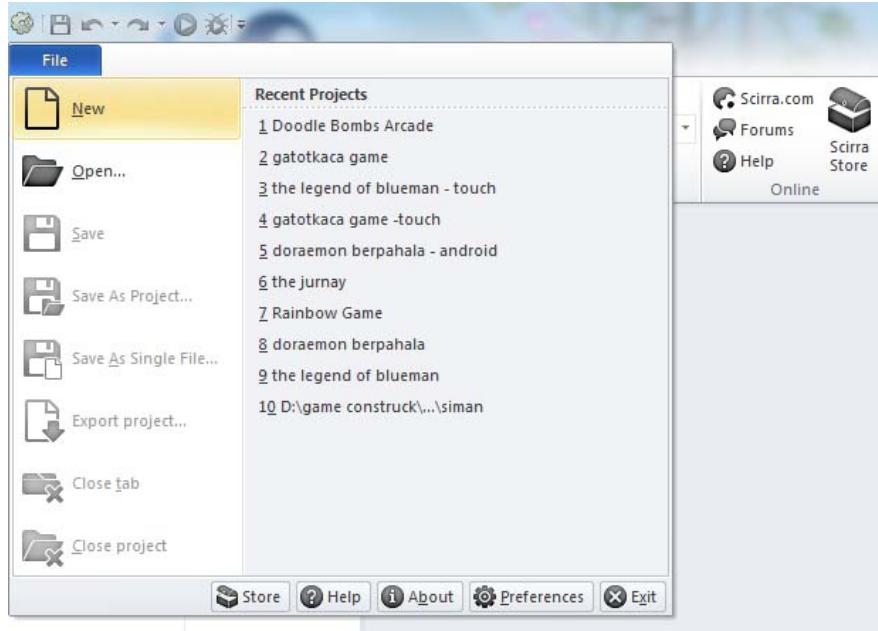
13.membuat main menu..... 25  
14.membuat link dan hover button..... 26  
15.membuat aturan mainnya..... 28  
16.penutup..... 30  
17.Pengenalan Construct 2..... 31

## GATOTKACA

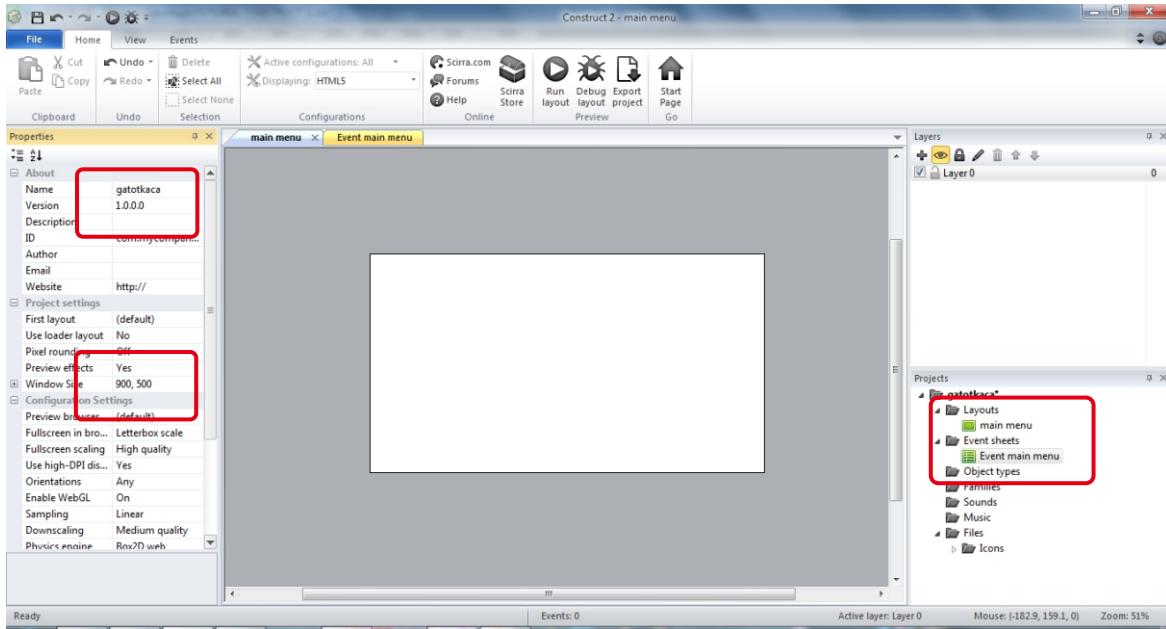
### 1.membuat layout

1.buka construct 2

2.pilih file - new -new empty object - open



3.ganti nama project menjadi "gatotkaca" dan atur besar windows menjadi 900,500 serta ganti nama layout dan event sheet menjadi "mainmenu"



pemberian nama tidak harus seperti diatas bisa terserah yang penting dapat mempermudah untuk mengingatnya

# Membuat game platform

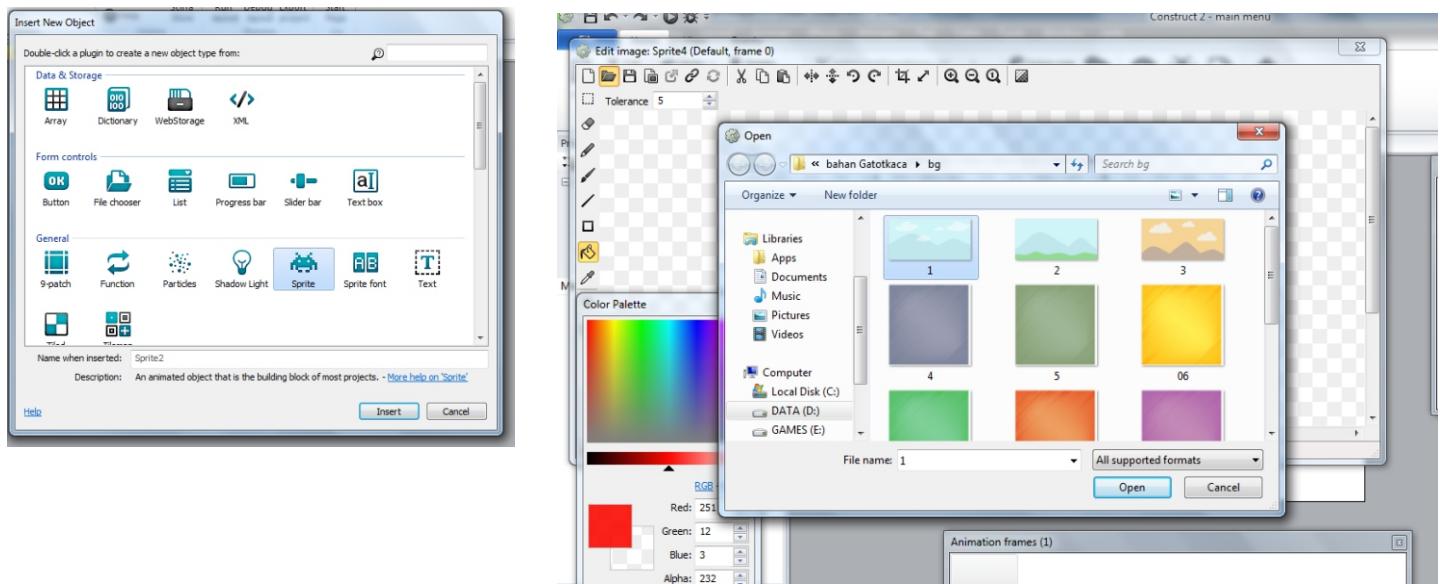
## GATOTKACA

### 2.menambahkan background

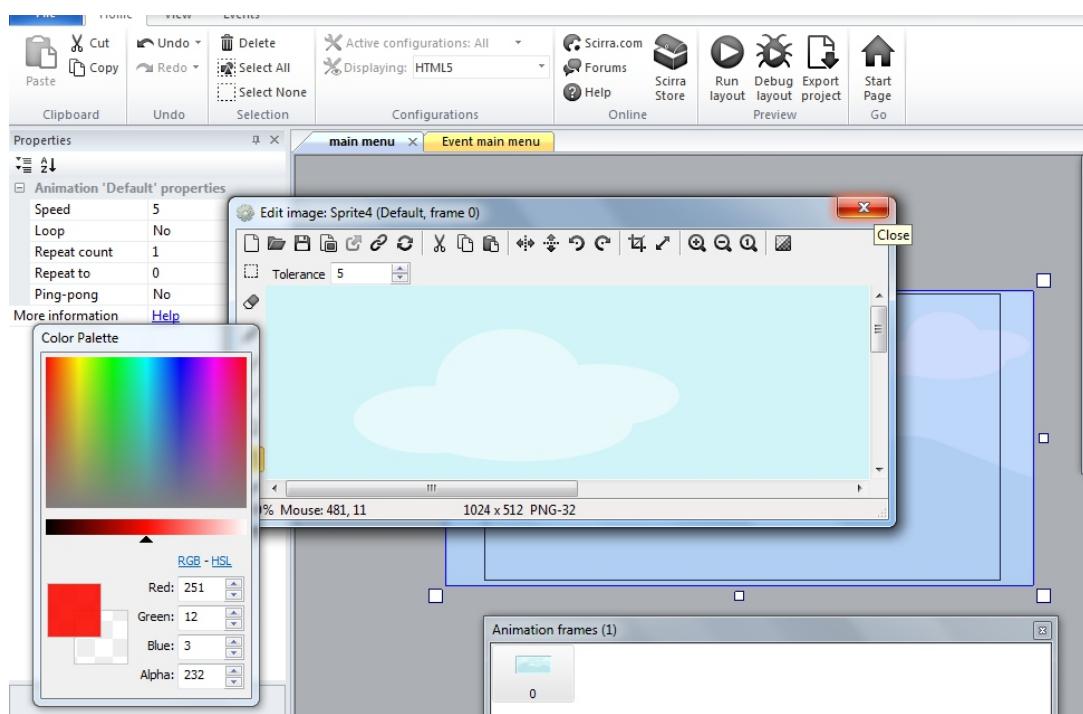
1.untuk menambahkan background dapat langsung diseret dari explorer dengan syarat berformat gambar seperti jpeg,png,gif dsb

2.atau dengan memasukan secara manual caranya sebagai berikut:

klik dua kali - akan muncul jendela "insert new object" - pilih "sprite" - insert -klik disembarang tempat - klik ikon open - cari gambarnya - klik open



lalu klik close

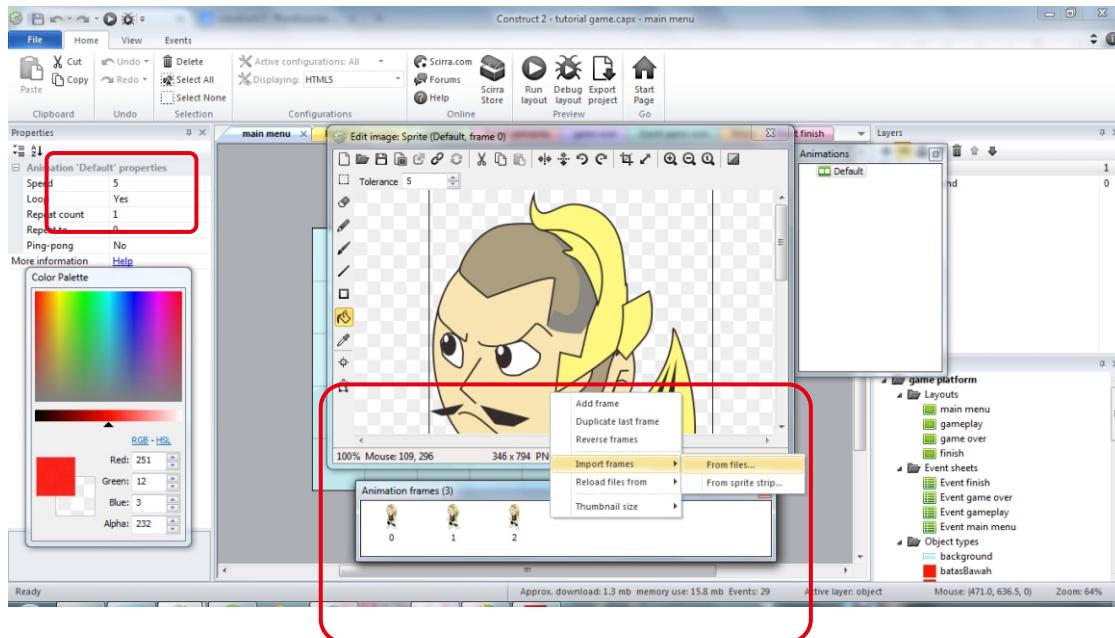


# GATOTKACA

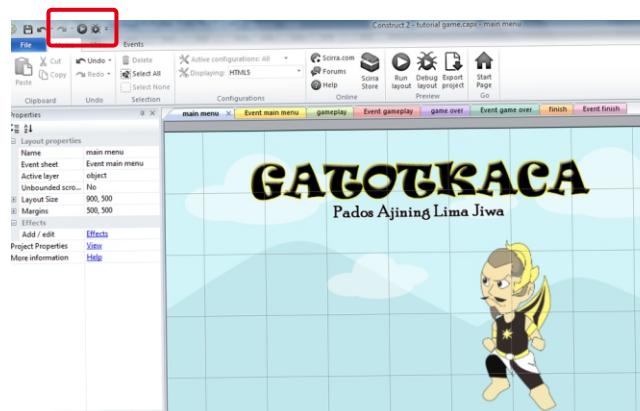
## 3.menambahkan object

caranya sama seperti menambahkan background tetapi untuk membuat object bergerak perlu menambahkan sedikit tambahan setting, caranya seperti ini:

- 1.brows gambar seperti biasa
- 2.pada jendela “animation frame” klik kanan pilih import frames pilih form files
- 3.cari gambar sprite gatotkaca seperti gambar dibawah ini
- 4.masukan 3 gambar gatotkaca yang berbeda
- 5.pada menu “loop” ganti “no” menjadi “yes”
- 6.speed digunakan untuk kecepatan animasi semakin besar angkanya semakin cepat pula animasinya.



lihat hasilnya dengan menekan tombol f5 atau klik ikon “run layout”



masukan backgrund,judul,dan character animasi gatotkaca seperti gambar diatas.

## GATOTKACA

### 4.membuat link

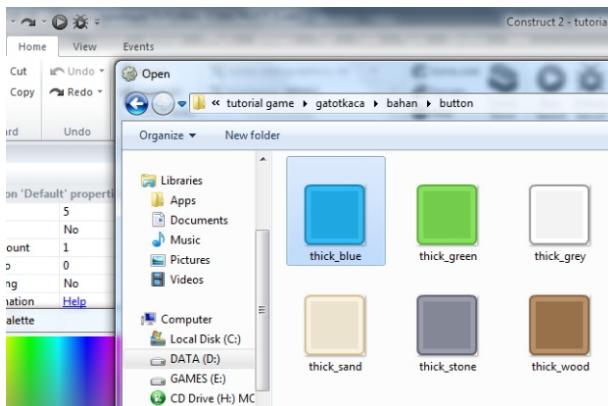
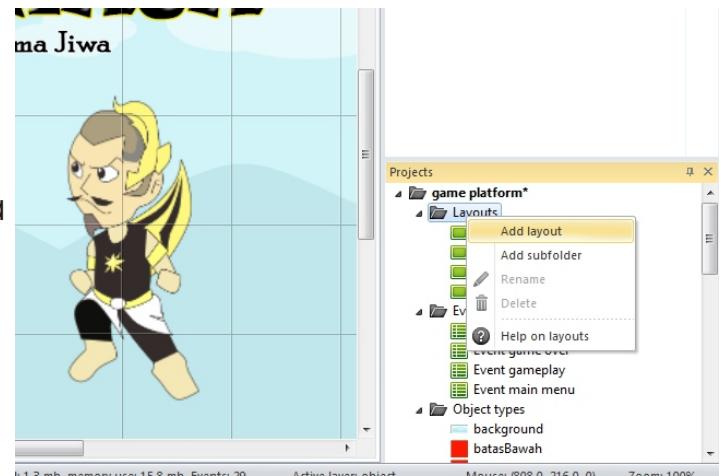
1.pertama kita buat button, button berfungsi sebagai perantara untuk menuju ke layout selanjutnya

2.disini kita akan membuat button “play” fungsinya agar ketika mouse mengeklik button play maka yang terjadi layout akan pindah dari main menu ke layout gameplay

3.untuk menambah layout klik kanan pada layouts lalu pilih “add layout”

4.ganti nama layout dengan nama “gameplay”,atur ukuran seperti layout main menu.

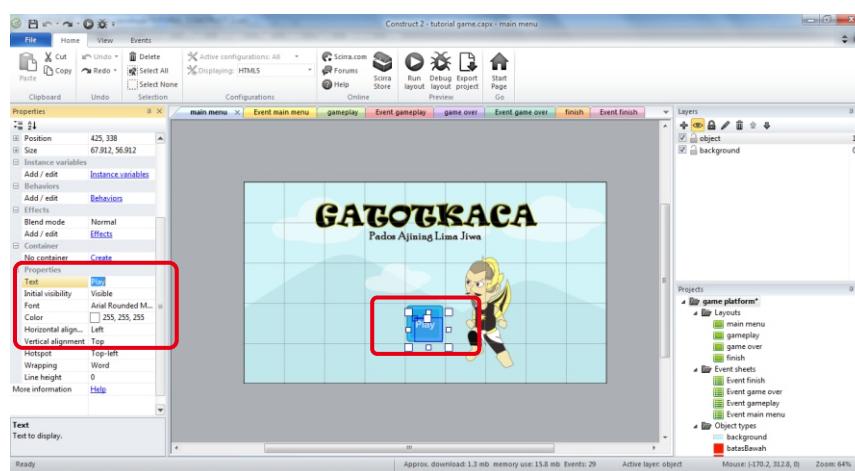
5.awal untuk membuat button sama seperti memasukan background bedanya hanya gambarnya saja, cari gambar button yang sesuai keinginanmu.



6.setelah jadi beri tulisan “play” caranya:

\*klik dua kali di sembarang tempat pilih text

\*ganti nama text menjadi “play” atur ukuran,jenis,dan warna font



# GATOTKACA

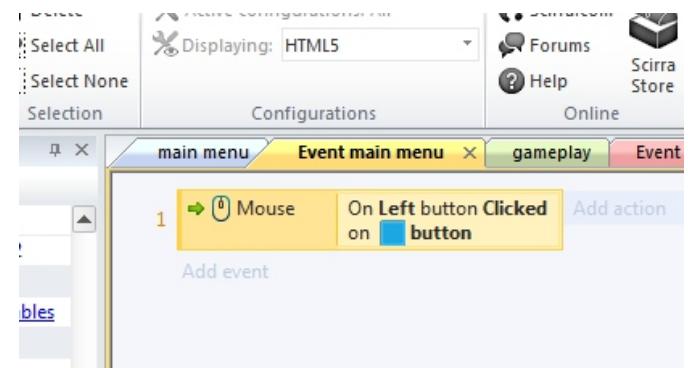
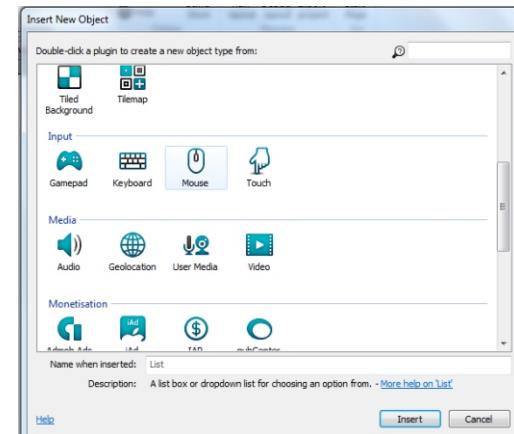
## 4.membuat link

Selanjutnya setelah terbentuk wujud button kita lakukan langkah berikut :

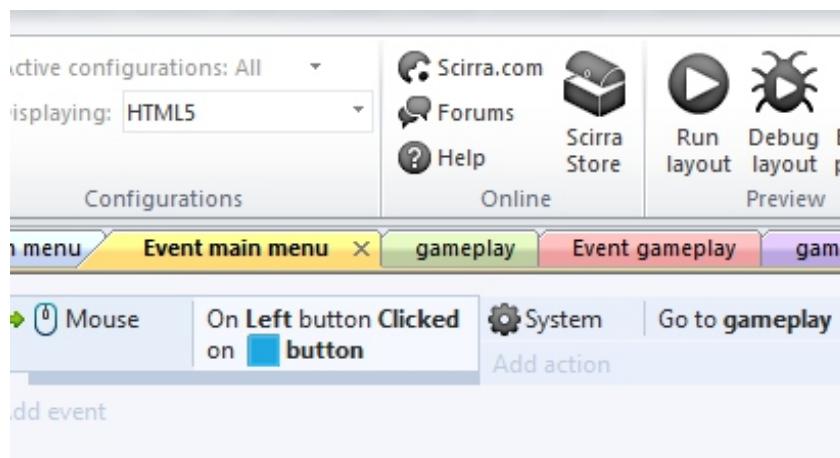
1.buat input mouse dengan klik dua kali di sembarang tempat maka akan muncul gambar seperti disamping ,pilih audio lalu insert

2.buka event sheet mainmenu

3.lalu klik add event - pilih mouse - klik dua kali - pilih on object kliked - next  
 - klik pada object kliked - cari button yang tadi dibuat - ok - done  
 maka akan muncul tampilan seperti samping ini



3.setelah itu kita klik "add action" - pilih system - go to layout - next - maka akan muncul jendela "parameters for system : go to layout" - pilih layout gameplay - done  
 maka munculah logika seperti dibawah ini ,artinya jika mouse mengeklik object button maka sistem akan membawa kita ke layout gameplay.



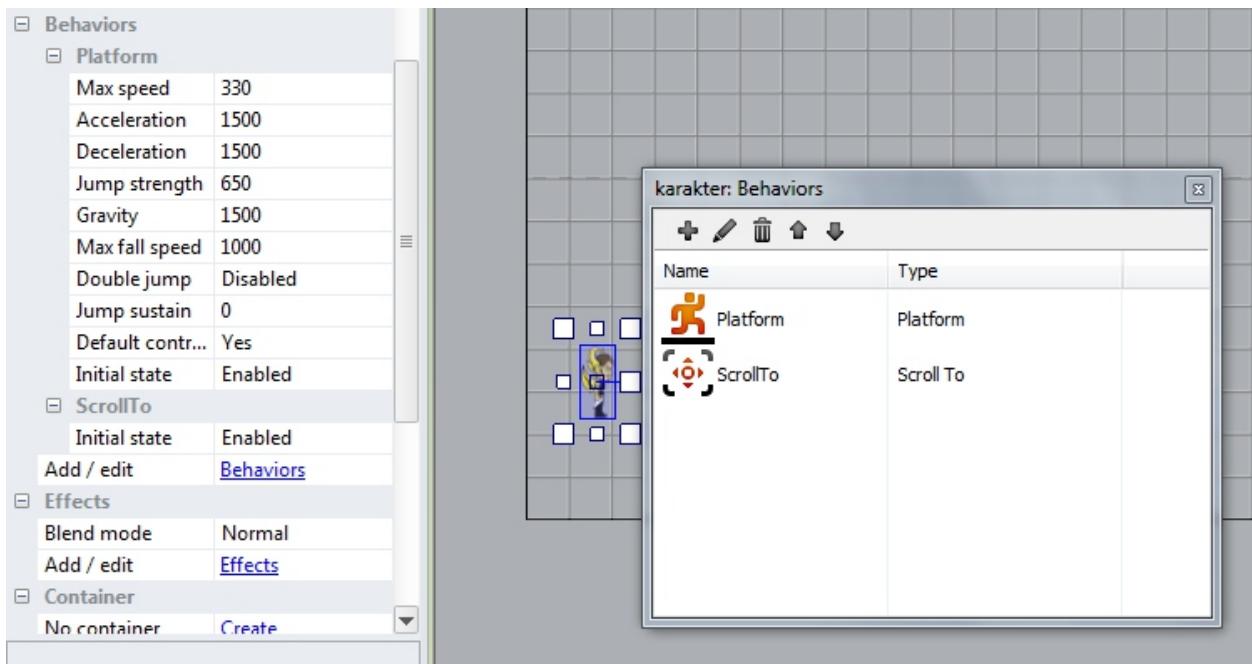
uji coba dengan klik f5

# GATOTKACA

## 5.membuat karakter dan terain

Untuk membuat karakter caranya sama seperti membuat background dan membuat object lainnya hanya saja untuk karakter kita tambahnya sifat untuk lebih jelasnya ikuti langkah-langkah berikut :

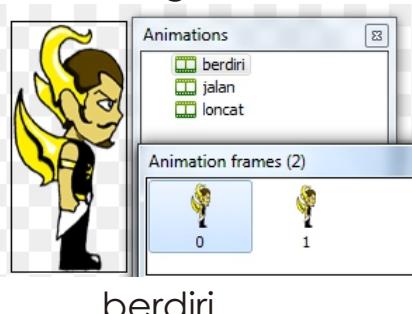
- 1.masukan object sprite karakter gatotkaca yang telah di sediakan
- 2.masukan sifat / behaviors - pilih platform
- 3.juga tambahkan sifat “scroll to” ,ini berguna supaya camera mengikuti object yang telah kita buat.



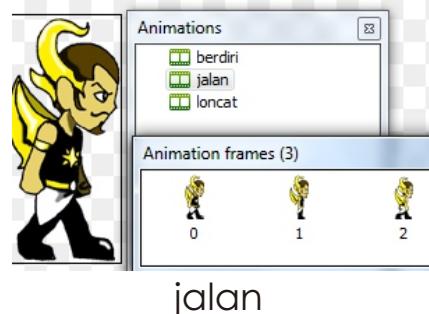
Tekan f5 untuk preview ,namun setelah dijalankan si karakter belum mempunyai gerakan, untuk membuat gerakan perhatikan langkah berikut :

\*klik dua kali pada object karakter, pada jendela animations kita buat 3 gerakan yaitu berdiri, jalan, dan loncat dengan cara klik kanan lalu add animation

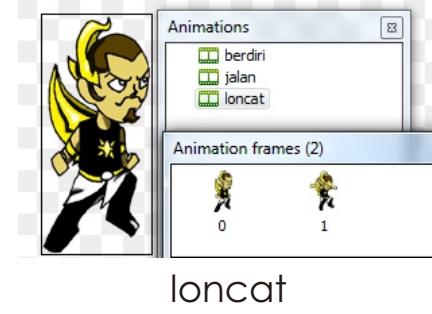
\*di setiap animation kita beri animation frame yang berbeda - beda lihat gambar berikut



berdiri



jalan



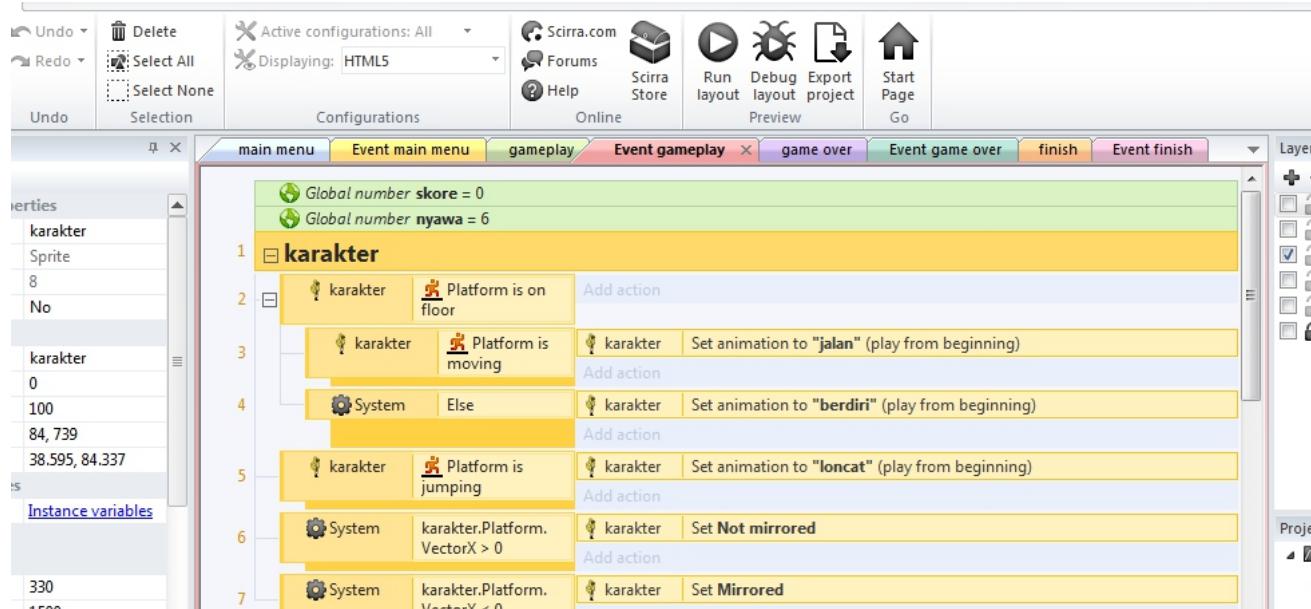
loncat

# GATOTKACA

## 5.membuat karakter dan terain

4.aktifkan loop menjadi “yes”

5.lalu untuk membuat animasi bisa berfungsi kita buat logika di event sheet gameplay,caranya lihat gambar berikut :



1.klik add event - pilih sprite karakter - next - pada grup platform pilih “is on floor” - done

2.buat lagi event dibawahnya, add event - karakter - next - is moving - done lalu add action - karakter - next - set animation - next - muncul jendela baru , pada animation ketik “jalan” - done

3.add event - system - else - done - lalu add action - karakter - next - set animation - next - muncul jendela baru , pada animation ketik “berdiri” - done

4.buat lagi event dibawahnya, add event - karakter - next - is jumping - done lalu add action - karakter - next - set animation - next - muncul jendela baru , pada animation ketik “loncat” - done

5.add event - system - compare two value - next - pada first value ketik “karakter.Platform.VectorX” - comparison pilih “greater than” - second value “0” - done ,lalu set action - karakter - set mirrored - next - not mirrored - done

6.add event - system - compare two value - next - pada first value ketik “karakter.Platform.VectorX” - comparison pilih “less than” - second value “0” - done ,lalu set action - karakter - set mirrored - next - mirrored - done

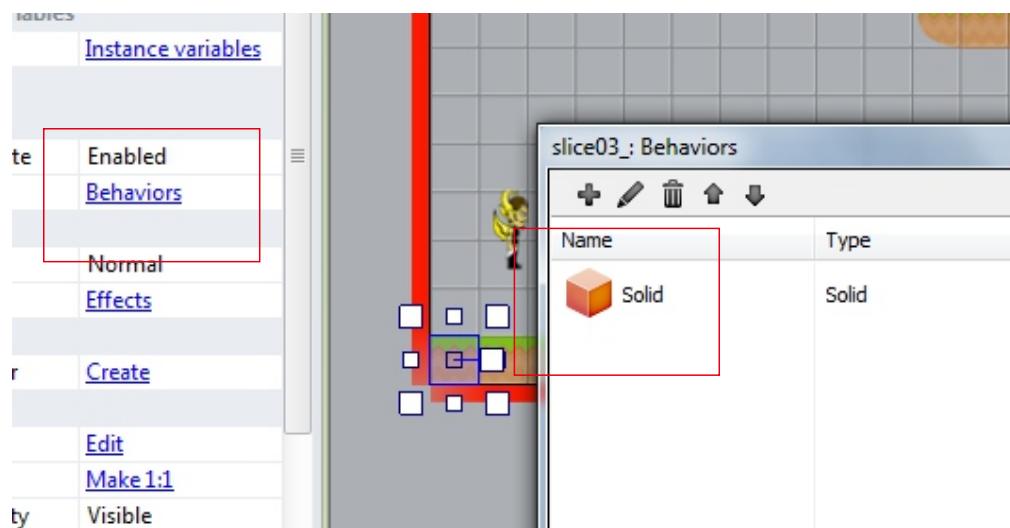
# GATOTKACA

## 5.membuat karakter dan terain

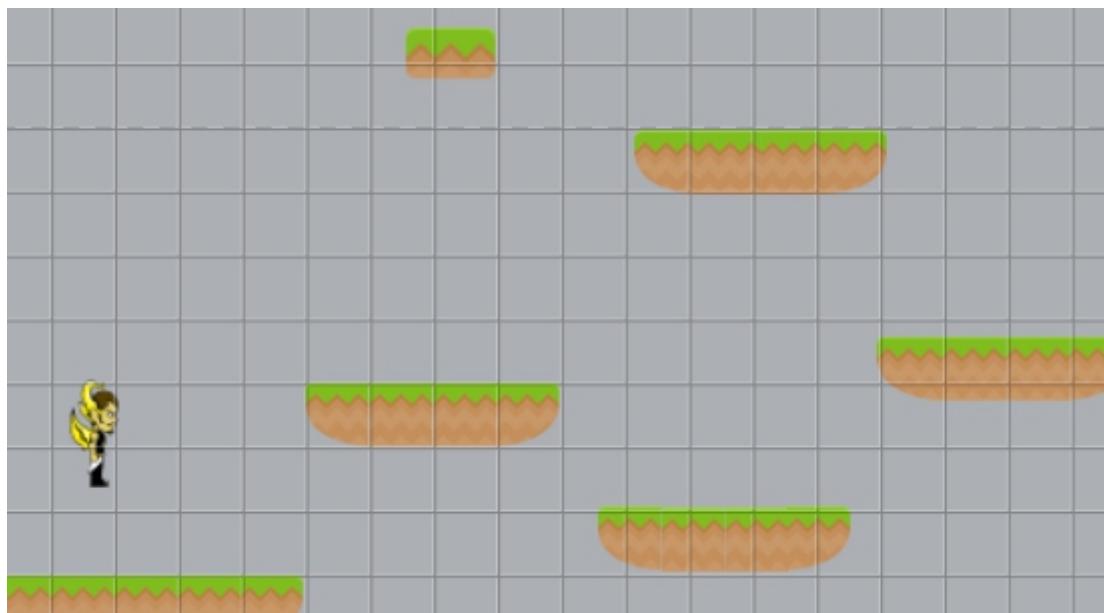
setelah semuanya selesai karakter sudah mempunya sifat dan gerakan untuk dapat mengujinya kita butuh sebuah alas / tanah yang biasa disebut terain.

untuk membuat terain sama seperti membuat object lainnya bedanya hanya pemberian sifat solid, untuk lebih jelasnya ikuti langkah berikut ini :

- 1.masukan gambar tanah cari di folder bahan - terain
- 2.masukan sifat / behaviors - solid



- 3.untuk menyusunya kita copy saja terain yang sudah ada sifat solidnya lalu dipaste ,ditata hingga membentuk suatu rintangan permainan, contohnya seperti gambar berikut

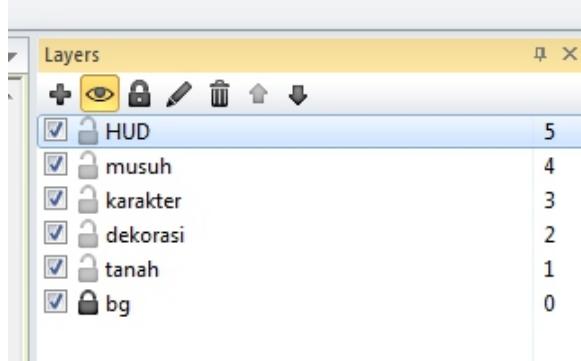


# GATOTKACA

## 5.membuat karakter dan terain

Setelah membuat tanah selasai tambah kan background gameplay caranya sama seperti memberi background pada main menu namun untuk mempermudah menyusun sebuah game kita memerlukan layer ,layer adalah sebuah lapisan / tumpukan perhatikan gambar berikut

penjelasan :



1.HUD adalah layer paling atas, berfungsi untuk memasukan object seperti skore dan nyawa

2.musuh / enemy adalah layer untuk tempat musuh

3.karakter untuk karakter

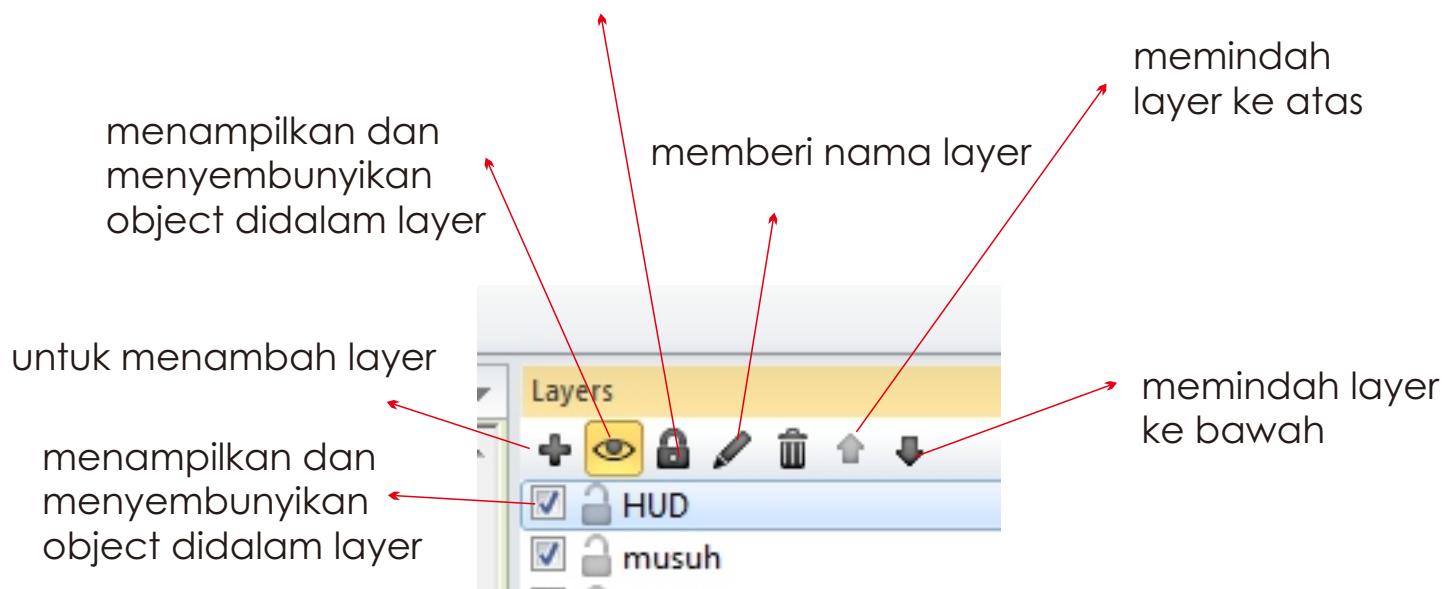
4.dekorasi berisi hiasan juga bisa di isi dengan koin

5.tanah untuk tanah dan bg untuk background

susunan layer biasanya seperti itu boleh dibolak-balik sesuai keinginan tetapi ingat ada layer khusus yang tidak bisa di ubah yaitu layer bg dan HUD , layer bg harus paling bawah dan HUD harus paling atas.

sekarang perhatikan gambar berikut beserta penjelasannya :

mengunci layer,jika diklik  
maka object didalam layer  
akan terkunci

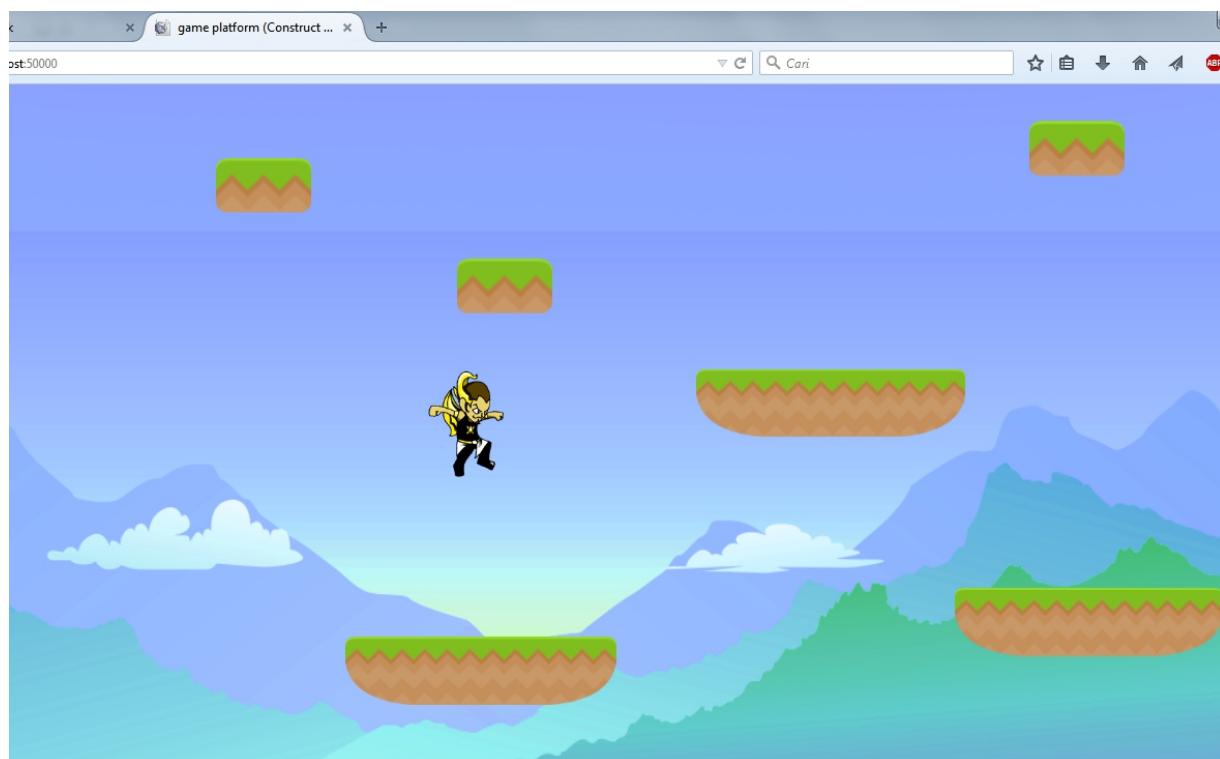


# GATOTKACA

## 5.membuat karakter dan terain

dan inilah akhir pembahasan dari “membuat karakter dan terain” untuk menguji game kita , bisa lihat di browser kita masing-masing, jika karakter sudah bisa berjalan beranimasi dan dapat hadap kanan kiri berarti logika yang kita buat telah berhasil , jika belum bisa simak kembali cara - cara sebelumnya.

hasilnya jika berhasil seperti ini :

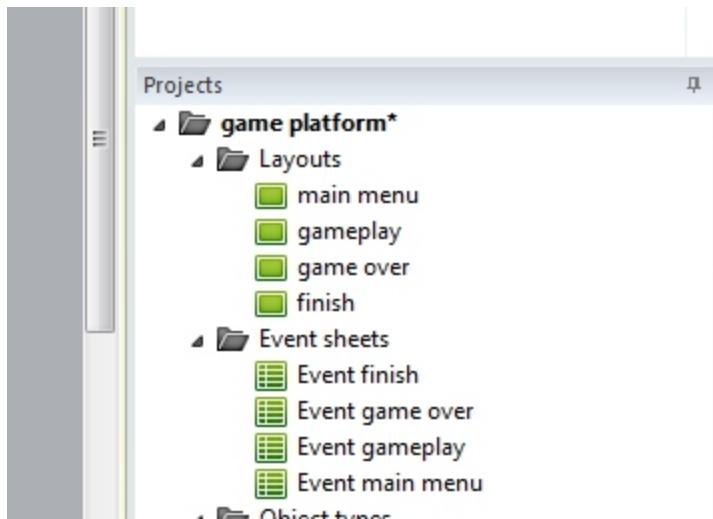


sebuah game platform tidak cukup hanya dengan karakter bisa berjalan beranimasi  
kesana - kesini tapi kita juga membutuhkan rintangan biasanya berwujud object lain yang disebut musuh.  
selain itu juga harus ada skore dan nyawa  
dan juga harus ada tujuan karakter bermain yaitu sebuah piala maksudnya jika si karakter menyentuh atau sampai pada kondisi tertentu maka akan sampai pada layout finish.  
selain itu juga ada layout game over , untuk lebih jelasnya kita simak tutorial selanjutnya.

# GATOTKACA

## 6.membuat nyawa dan musuh

Msebelum membuat nyawa dan musuh kita akan mempelajari layout apa saja yang harus kita buat, yaitu : main menu, gameplay, game over, finish ,dan layout tambahan seperti help dan credit.

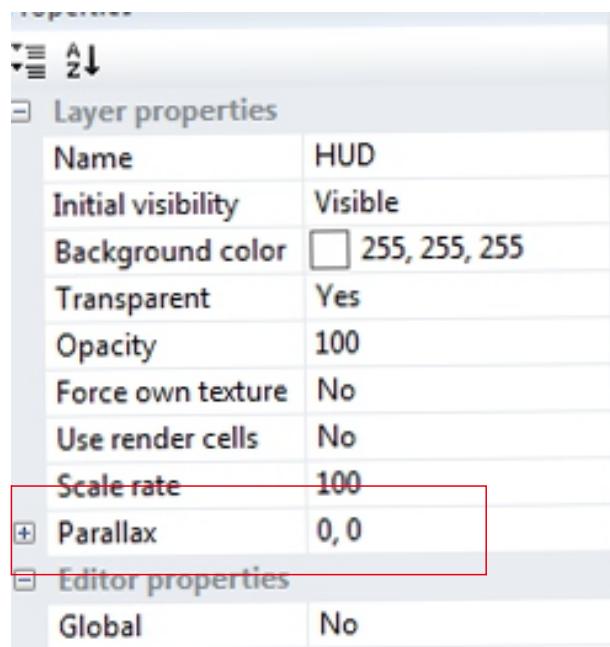


untuk latihan buat 4 layout  
seperti pada gambar beserta  
event sheetnya

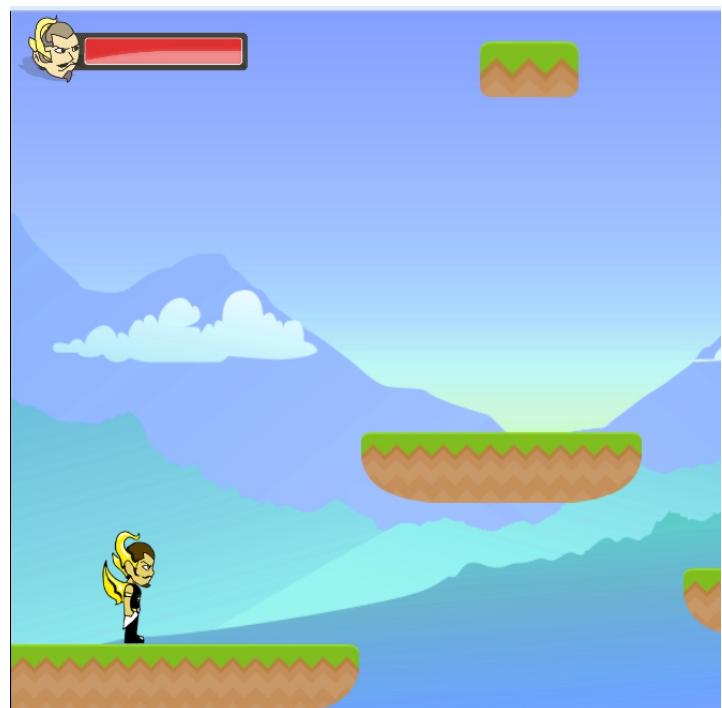
caranya seperti keterangan  
halaman 2

jika sudah beres semua kita akan membuat nyawa caranya

- 1.masukan gambar untuk HUD nyawa pada foder bahan - nyawa sprite
- 2.letakan pada layer HUD , atur parallax layout 0,0 , lihat gambar berikut



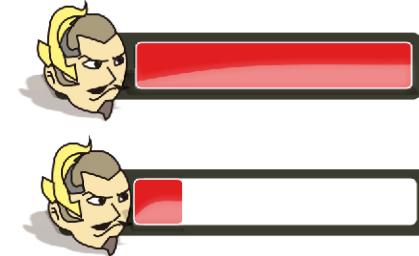
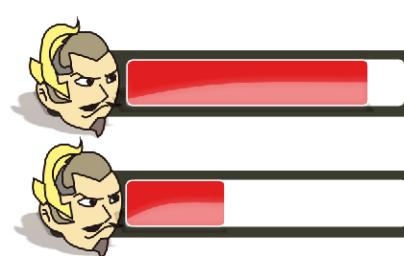
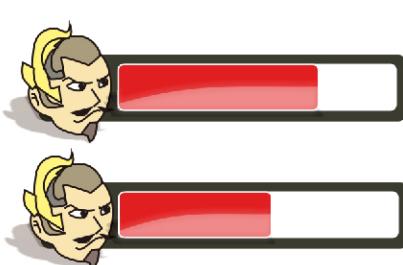
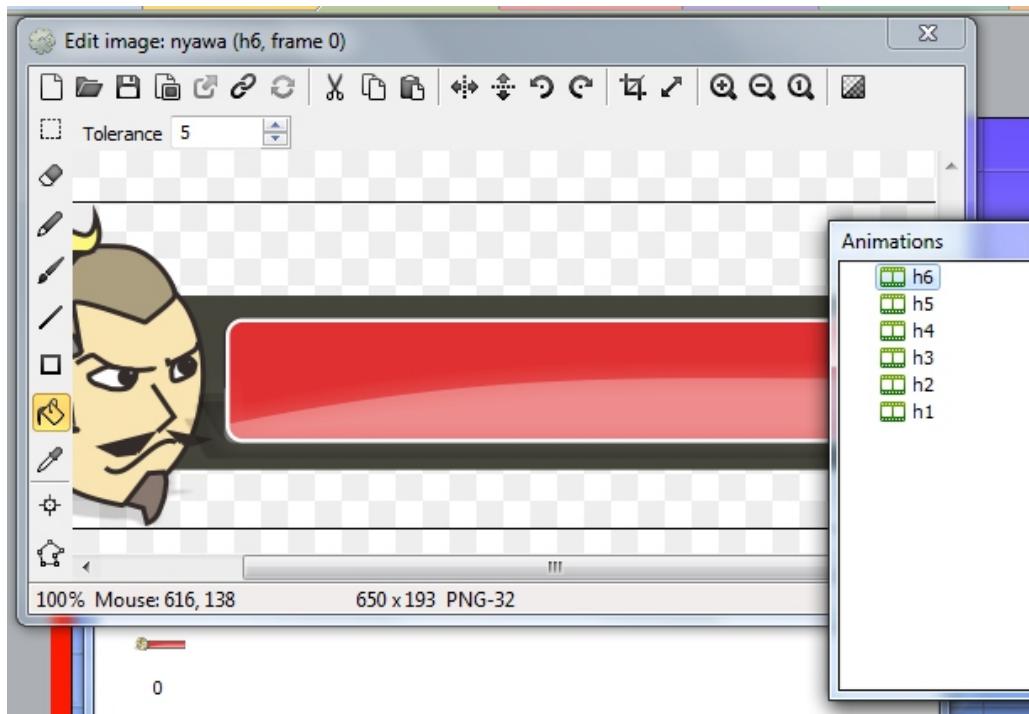
letakkan sprite nyawa seperti ini



# GATOTKACA

## 6.membuat nyawa dan musuh

Lalu buat animasi nyawa seperti ini :



keterangan :

- 1.h5 = gambar nyawa full
- 2.h4 = gambar nyawa 4
- 3.h3 = gambar nyawa 3 dan seterusnya sampai h1

logikanya adalah si gatotkaca mempunya nyawa berjumlah 6 dan jika menyentuh musuh akan berkurang 1 dan jika 0 maka akan game over untuk membuatnya kita perlu memasukan logika di event sheet gameplay

lanjut halaman berikutnya >>

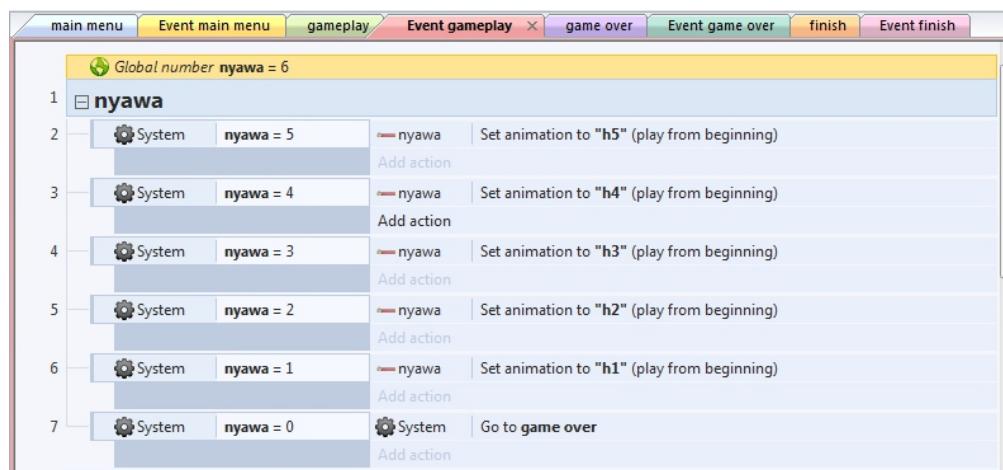
# GATOTKACA

## 6.membuat nyawa dan musuh

Sekarang kita buat logika di event sheet gameplay

1.buat global variable dengan nama “nyawa” caranya  
klik kanan pada event sheet - add global variable - beri nama - initial value  
diisi dengan 6

2.buat event dan actionnya :



1.add event - compare variable - variable diisi “nyawa” ,comparison diisi “equal to” ,value diisi “5” - done  
add action - nyawa - set animation - h5 - done

2.add event - compare variable - variable diisi “nyawa” ,comparison diisi “equal to” ,value diisi “4” - done  
add action - nyawa - set animation - h4 - done

3.add event - compare variable - variable diisi “nyawa” ,comparison diisi “equal to” ,value diisi “3” - done  
add action - nyawa - set animation - h3 - done

4.add event - compare variable - variable diisi “nyawa” ,comparison diisi “equal to” ,value diisi “2” - done  
add action - nyawa - set animation - h2 - done

5.add event - compare variable - variable diisi “nyawa” ,comparison diisi “equal to” ,value diisi “1” - done  
add action - nyawa - set animation - h1 - done

6.1.add event - compare variable - variable diisi “nyawa” ,comparison diisi “equal to” ,value diisi “0” - done  
add action - system - go to layout - game over - done

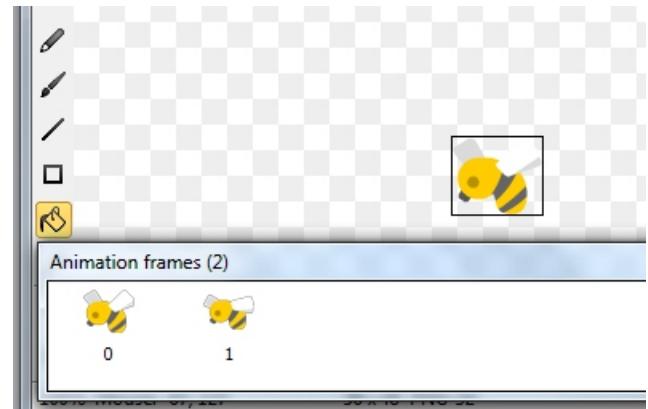
# GATOTKACA

## 6.membuat nyawa dan musuh

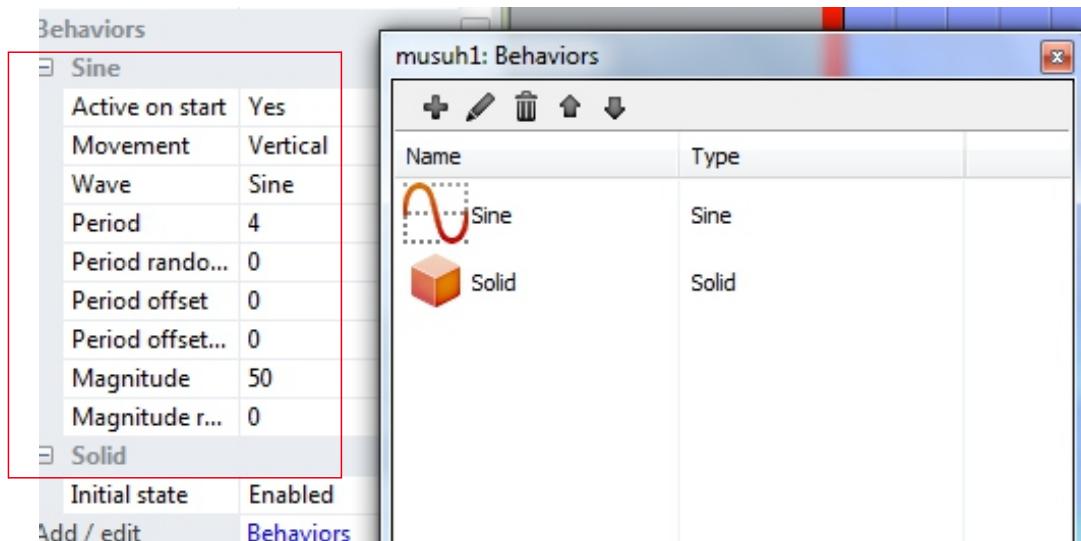
Sekarang kita akan membuat enemy / musuh caranya :

- 1.masukan sprite enemy di folder bahan - enemy

- 2.beri animasi seperti biasa, contohnya seperti gambar disamping :



- 3.diberi sift sine dan solid ,sine berfungsi memberi gerakan vertikal / horizontal dan atur pada jendela behaviors sine



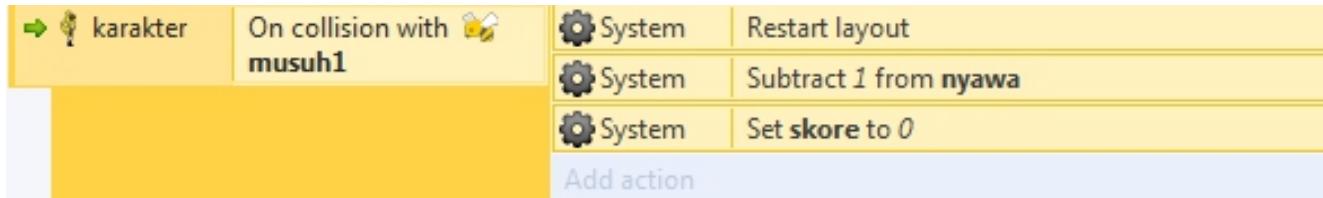
Jika sudah selesai copy enemy yang sudah berisi sifat ,tempatkan di beberapa tempat hingga terbentuk suatu rintangan , misalnya seperti ini :



# GATOTKACA

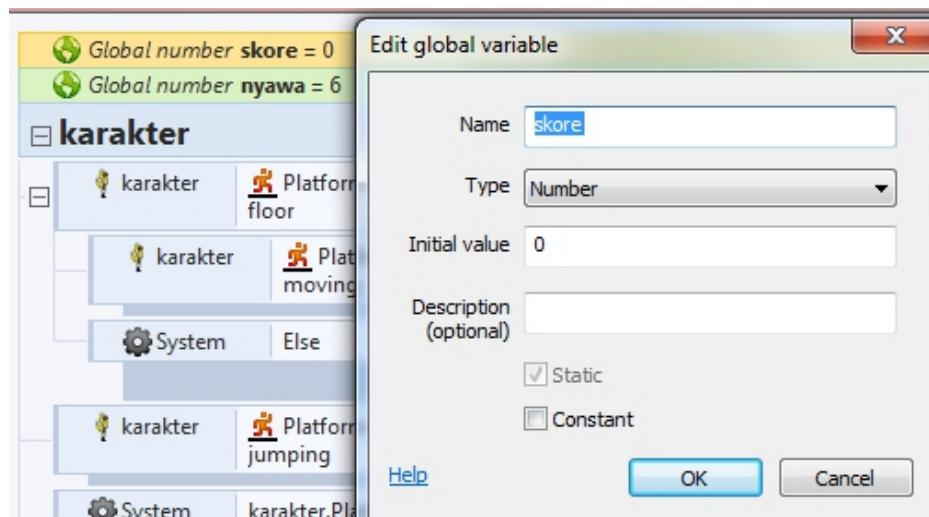
## 6.membuat nyawa dan musuh

Setelah jadi langkah selanjutnya adalah membuat logika di event sheet gameplay ,caranya :



- 1.add event - karakter - on collision with another object - cari sprite musuh - done
- 2.add action - system - restart layout
- 3.add action - system - subtract 1 from nyawa
- 4.add action - system - set value - vaiable diisi "skore" ,value diisi "0" - done

untuk yang nomer 4 perlu diketahui bahwa kita harus membuat 2 global variable ,yaitu score dan nyawa, perhatikan gambar berikut :

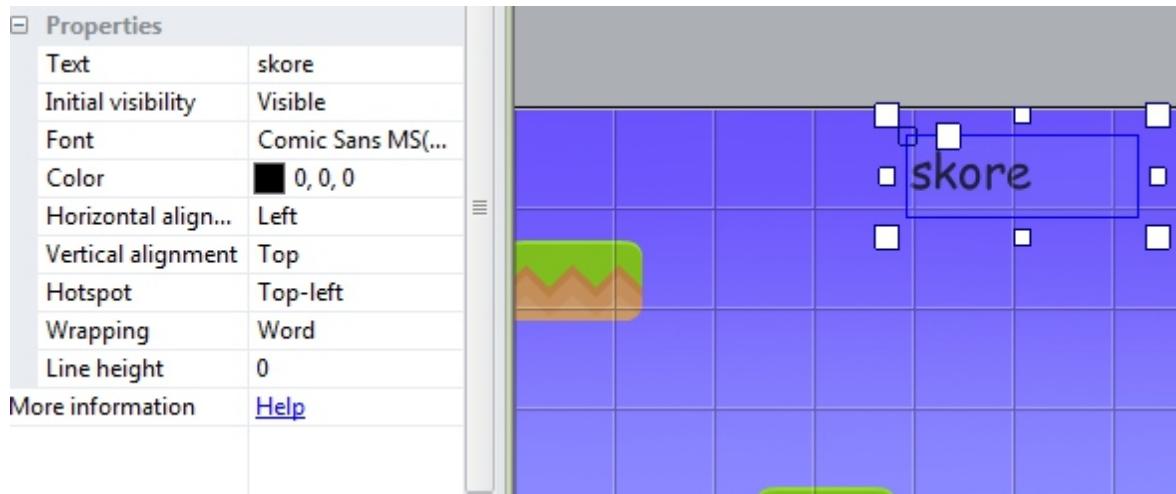


global variable score nantinya digunakan untuk membuat perolehan koin.

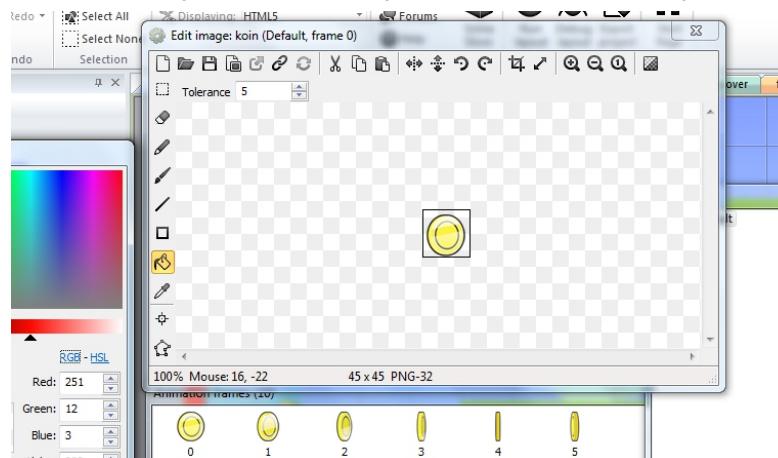
kembali pada pembuatan enemy, jika sudah selesai semua kita preview tekan f5 dan jalankan jika si karakter menabrak enemy nyawanya berkurang maka sudah berhasil.jika tidak teliti kembali tutorial sebelumnya.

**GATOTKACA****7.membuat HUD score**

- 1.buat text biasa dengan cara klik dua kali pilih “text”
- 2.atur ukuran warna dan jenis font dan letakan pada layer HUD



- 3.buat sprite koin , caranya sama seperti membuat sprite lainnya



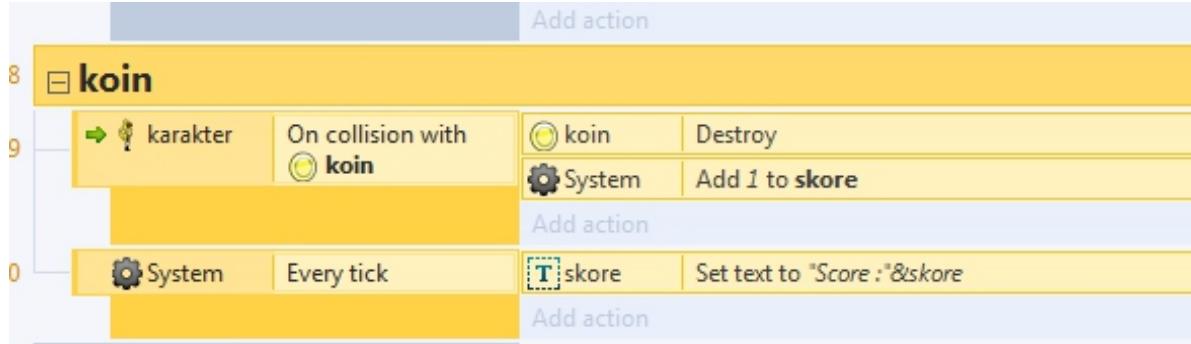
- 4.letakan koin pada layer dekorasi ,dan tata seperlunya misalnya seperti ini



**GATOTKACA**

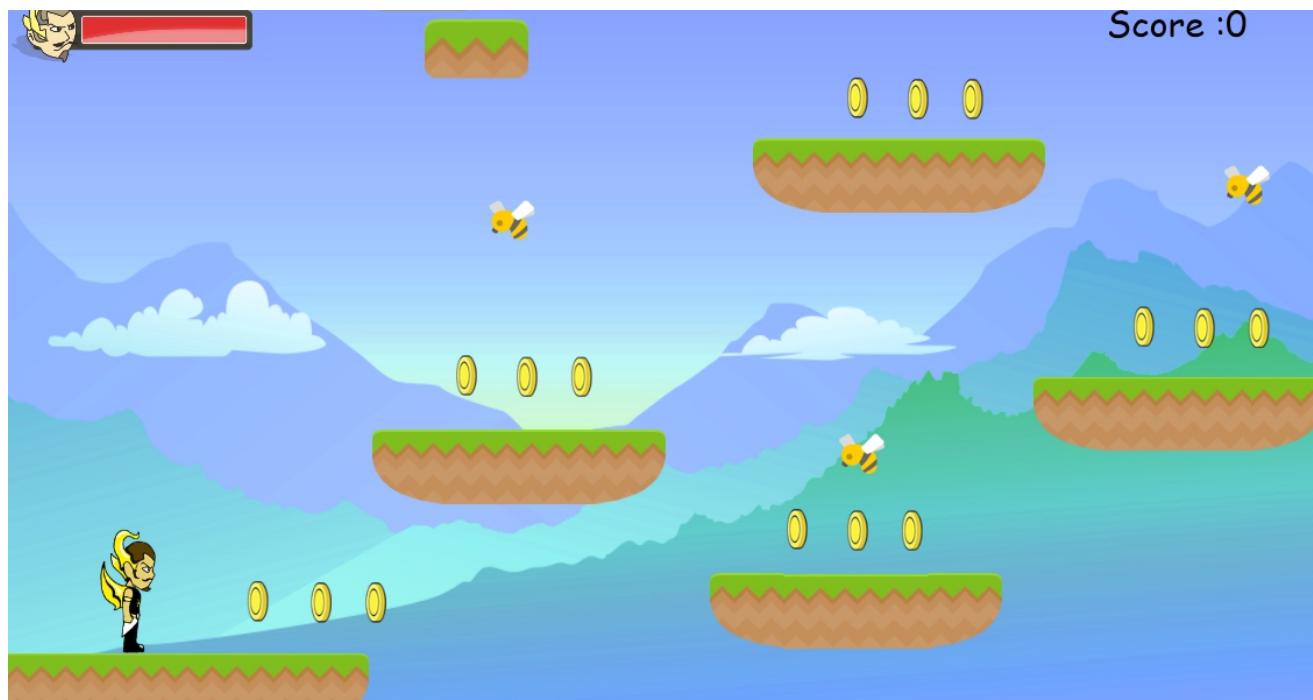
## 7.membuat HUD score

5.buat logika di event sheet gameplay



cara membuatnya :

- 1.add event - karakter - on collision with another object - pilih sprite koin - done
- 2.add action - koin - destroy
- 3.add action - system - add to - variable "skore" , value "1" - done
- 4.add event - system - every tick - add action - text "score" yang tadi sudah dibuat - set text - pada jendela text ketik ""Score :"&skore" - done

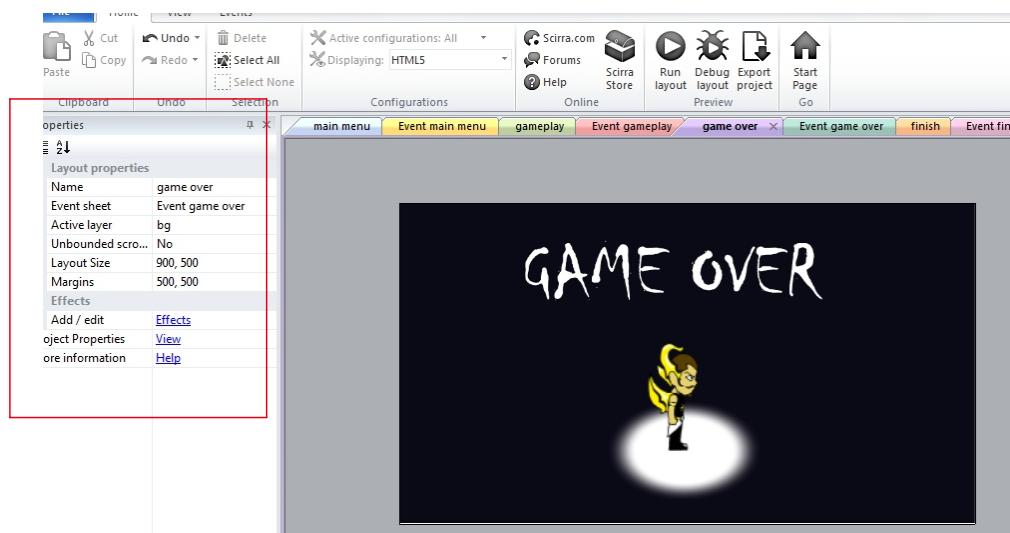


inilah tampilan jika semua langkah telah terselesaikan ,jika karakter menabrak koin dan score bertambah 1 serta menghilang maka pembuatan skor telah berhasil.

# GATOTKACA

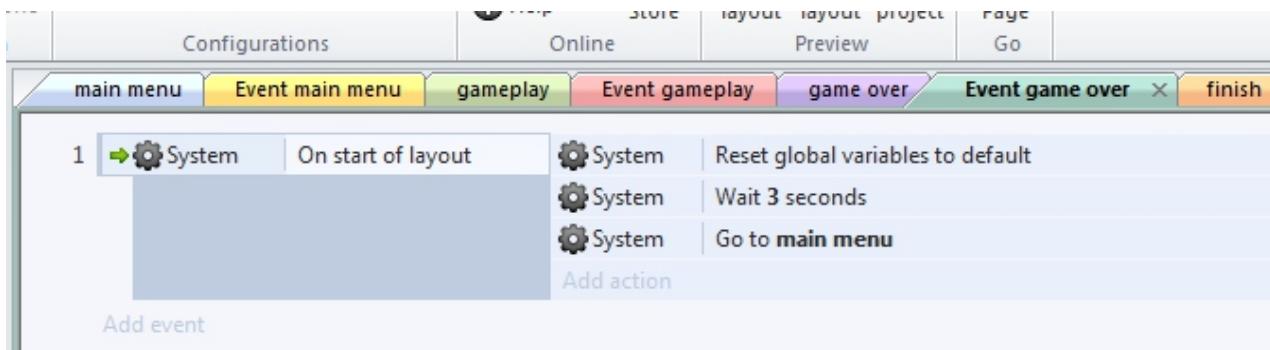
## 8.membuat gameover

pertama buat layout game over atur ukuran layar seperti ukuran layout gameplay beri gamber / text yang menyatakan gameover ,misalnya seperti ini :



game over terjadi ketika nyawa si karakter bervalue “0” ,yang telah kita buat pada halaman 14

pada logika gameover bisa diisi seperti ini :



cara membuatnya :

- 1.add event - system - on start layout - add actions - system reset global variable to default
- 2.add action - system - wait - isi 3 / berapa terserah
- 3.add action - system - go to layout - pilih “main menu”

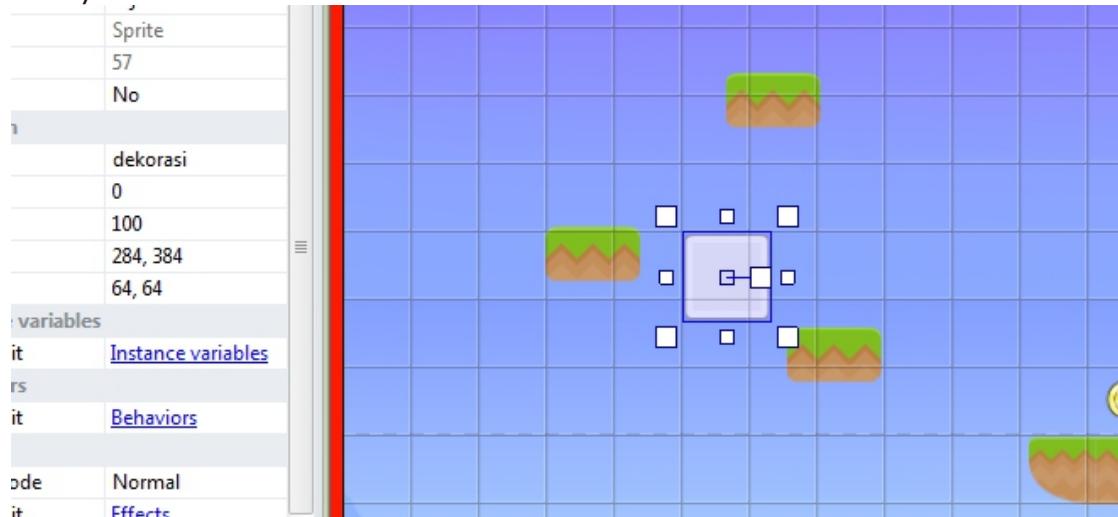
jika berhasil yang terjadi adalah jika si karakter nyawa = 0 maka akan menuju layout gameover skore dan nyawa reset menunggu 3 detik menuju mainmenu.

# GATOTKACA

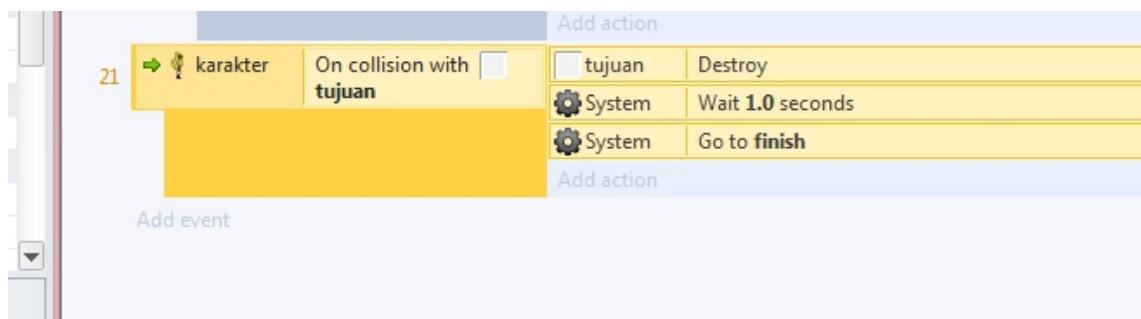
## 9.membuat game finish

untuk membuat game finish ikuti langkah berikut :

- 1.buat layout finish lalu buat object yang kita anggap piala, contohnya :



- 2.buat logika



cara membuatnya :

- 1.add event - karakter - on collision with another object - pilih sprite tukuan - done
- 2.add action - sprite tujuan - destroy
- 3.add action - system - wait -isi 3/terserah
- 4.add action - system - go to layout - finish

jika berhasil maka bila si karakter menabrak sprite tujuan yang terjadi sistem akan masuk ke layout finish.

**GATOTKACA****9.membuat game finish**

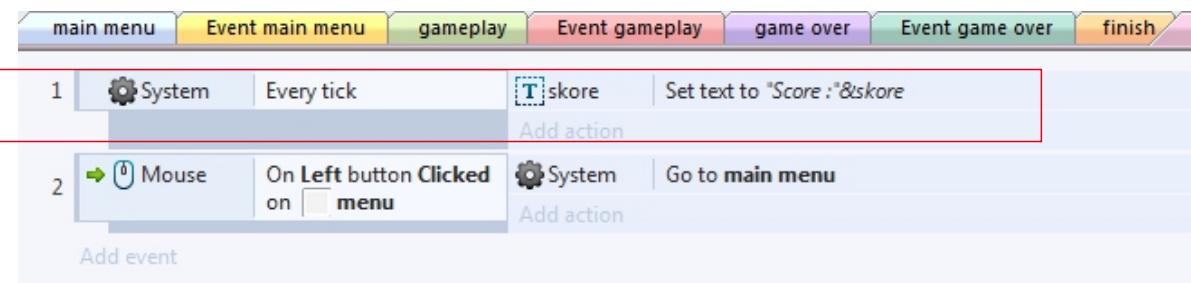
langkah selanjutnya adalah menata layout finish contohnya bisa seperti ini :



di dalam layout finish kita tampilkan perolehan skor serta kita buat button menuju main menu .

buat seperti gambar diatas / buat sesuai keinginanmu.  
untuk skore kita bisa copy dari layout gameplay.

logika layout finish



1.copy logika score dari layout gameplay paste pada layout finish

2.add event - mouse - on object kliked - object pilih “button menu” -done  
- add action - system - go to layout - pilih “main menu” - done

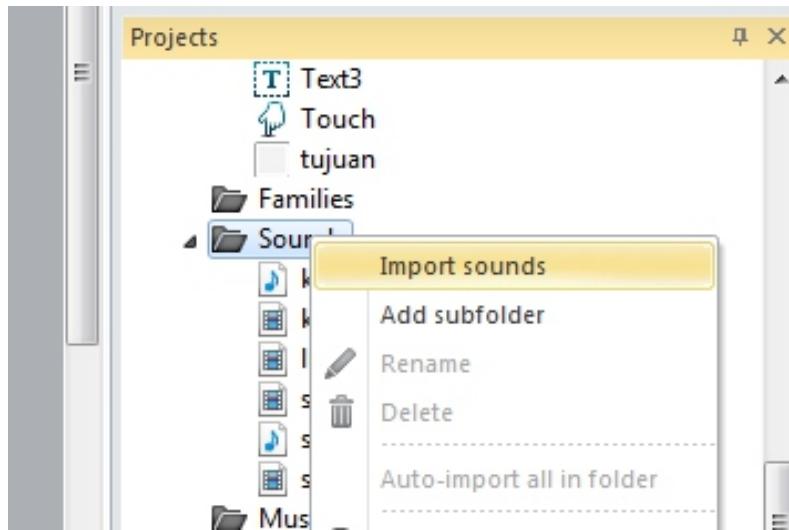
inilah tahap terakhir dari pembuatan game platform gatotkaca ,tetapi untuk membuat game lebih hidup kita memerlukan suara / sound yang akan kita pelajari pada pembahasan berikutnya.

# GATOTKACA

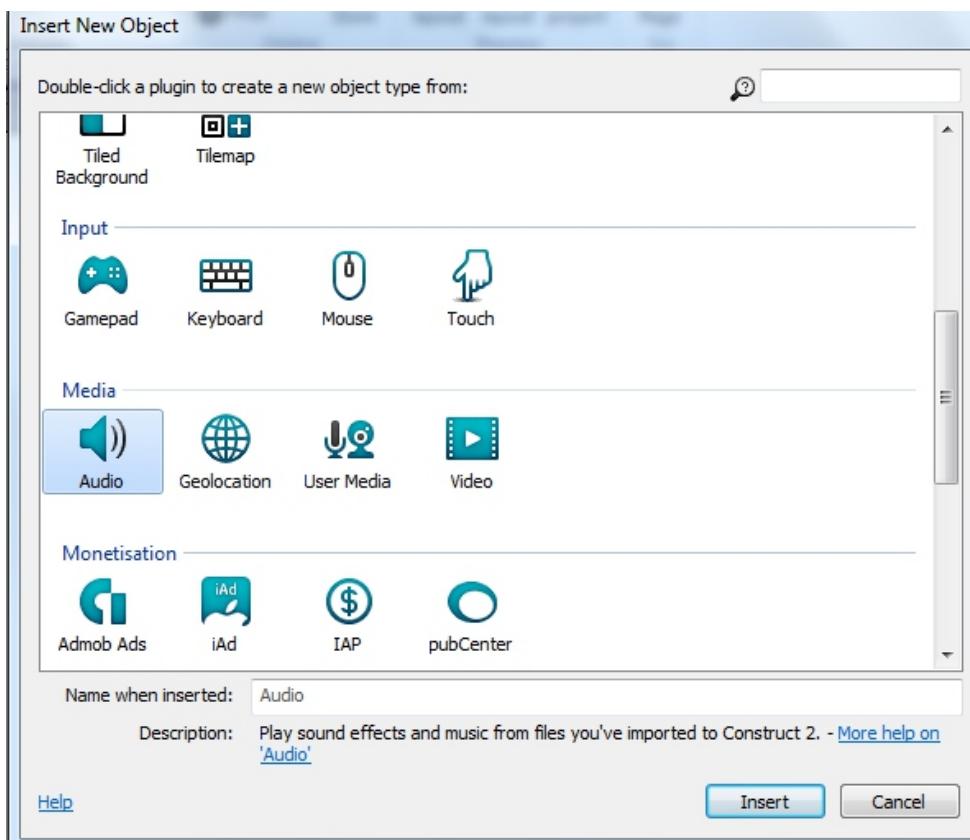
## 10.memasukan suara

Untuk memasukan suara kita membutuhkan sound dengan format wav untuk lebih jelasnya ikuti langkah berikut :

- 1.import sound dan cari pada folder sound select all - ok



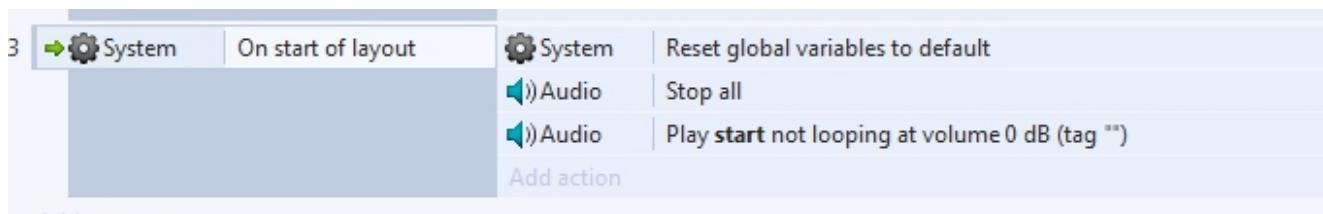
- 2.masukan imput audio pada layout



# GATOTKACA

## 10.memasukan suara

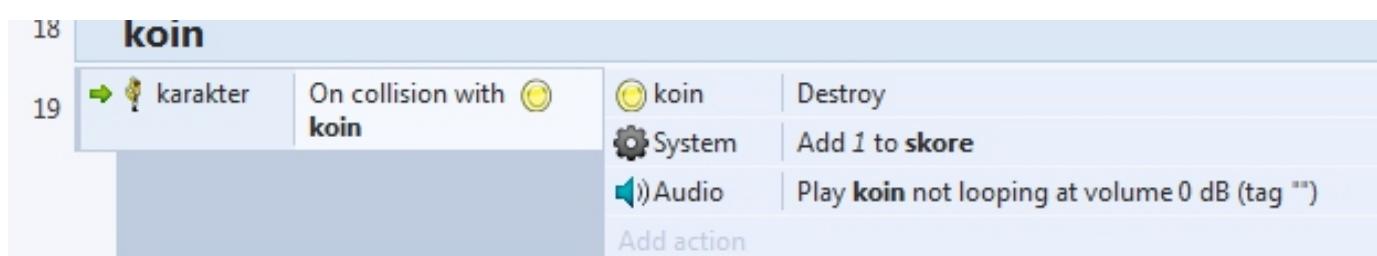
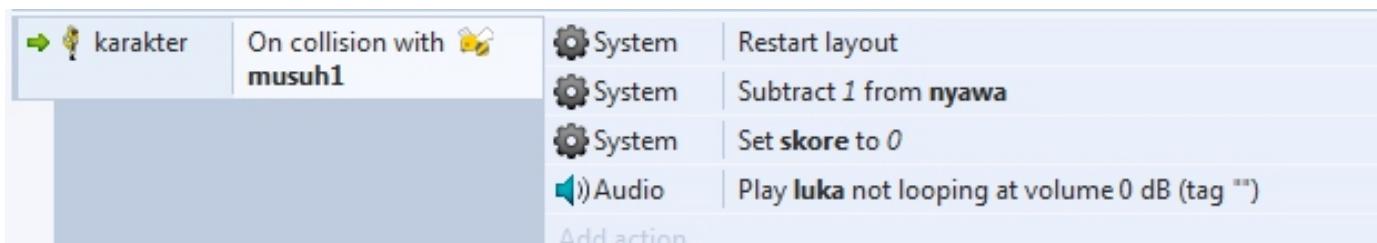
Untuk sekedar contoh kita akan memasukan musi pada layout mainmenu dan layout gameplay serta sound effect untuk koin dan terluka jika ingin ditambah yang lagi nanti caranya akan sama, ok langsung untuk yang pertama musik pada main menu ,ikuti langkah berikut :



keterangan :

pada event sheet mainmenu tambah action seperti gambar di atas  
 add action - audio - stop all  
 add action - audio - play - pilih sound "start" yang sudah kita import tadi  
 untuk layout gameplay caranya sama saja hanya diganti audio "start"  
 menjadi "stage".

setelah itu kita buat sound effect untuk karakter terluka dan menabrak koin



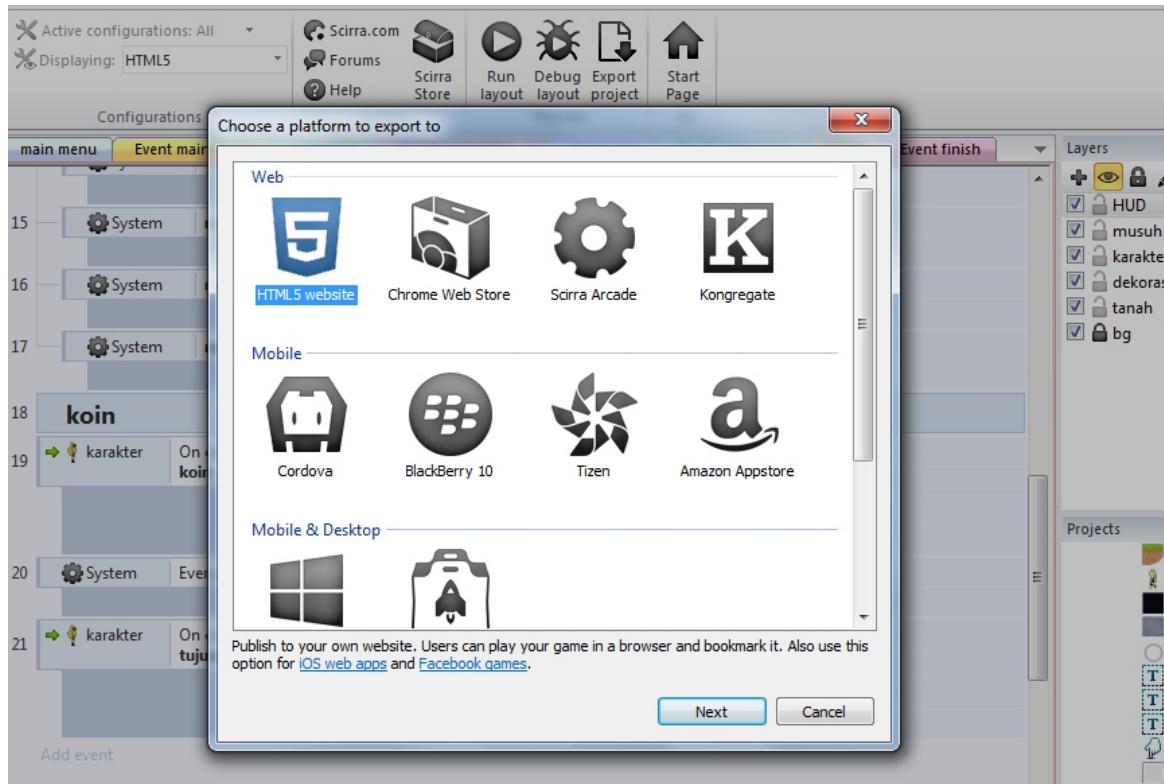
caranya sama seperti di atas hanya untuk musik fungsi loop diaktifkan  
 dan untuk sound effect diubah menjadi not looping.  
 loop artinya pengulangan .

# GATOTKACA

## 11.eksport game

Kegiatn paling ujung dari sebuah product adalah publikasi ,untuk itu kita harus tahu caranya mengeksport game,  
dalam contruct ada beberapa macam pilihan eksport tapi yang paling sering digunakan adalah html 5 .  
mari kita simak cara di bawah ini :

1.takan f5 untuk menampilkan jendela seperti dibawah ini.



2.pilih html 5 / bisa pilih yang lainnya sesuai kebutuhan

3.untuk game facebook dan android pilih saja html 5 dan kita masih harus menggunakan software tambahan yaitu intel xdk

4.untuk lebih jelasnya tentang mengeksport game dari construct 2 bisa mencari tutorialnya di internet

selesailah semua tahap pembuatan game platform gatotkaca ini semoga bermanfaat .

# Belajar Huruf Hijaiyah

## 1.membuat main menu

Untuk membuat software edukasi tidak jauh beda dengan membuat game platform, malah untuk membuat aplikasi “belajar huruf hijaiyah” itu jauh lebih mudah daripada membuat game, kita tidak membutuhkan logika permainan hanya membutuhkan beberapa link dan input audio.

untuk tutorial yang ini akan lebih simple karena kita sudah mempelajari tekniknya pada pembuatan game , oke langsung saja simak gambar berikut,



keterangan :

1. Atur nama serta ukuran layer seperti biasanya
2. masukan background, boder ,title ,dan masukan sprite link play dan keluar
3. buat urutan layer sesuai kebutuhan
4. buat layout mainmenu dan buat beberapa layout untuk pembelajaran huruf hijaiyah

## Belajar Huruf Hijaiyah

### 2.membuat link dan hover button

Untuk membuat link disini caranya sama persis pada pembuatan link pada game platform,

untuk tambahan saja kita akan mempelajari membuat link keluar link keluar hanya berfungsi jika aplikasi di eksport untuk html5 jika sudah menjadi android maka tidak berfungsi lagi.

lihat gambar berikut,



cara membuat :

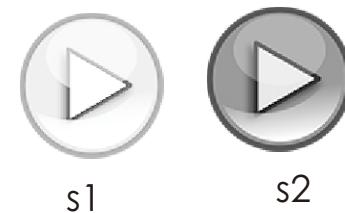
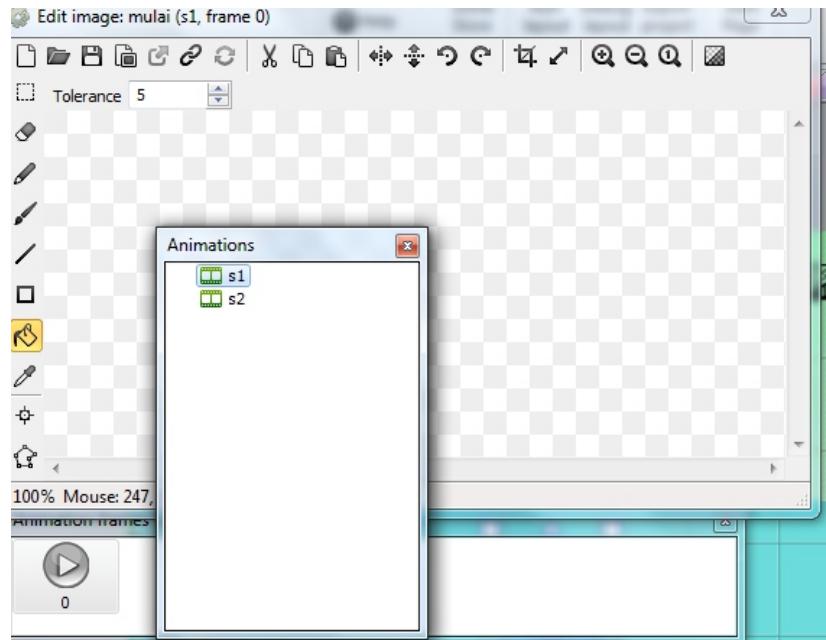
- 1.add event - mouse - on object kliked - pilih button exitnya - done  
add action - browser - pilih close  
(untuk input browser bisa di masukan di layout main menu klik dua kali pilih input broser)

- 2.untuk suara : add action - input audio - play - pilih sound yang sudah di import

#### Hover

hiver adalah istilah jika mouse / cursor menyentuh object maka terjadi animasi pada object tersebut.

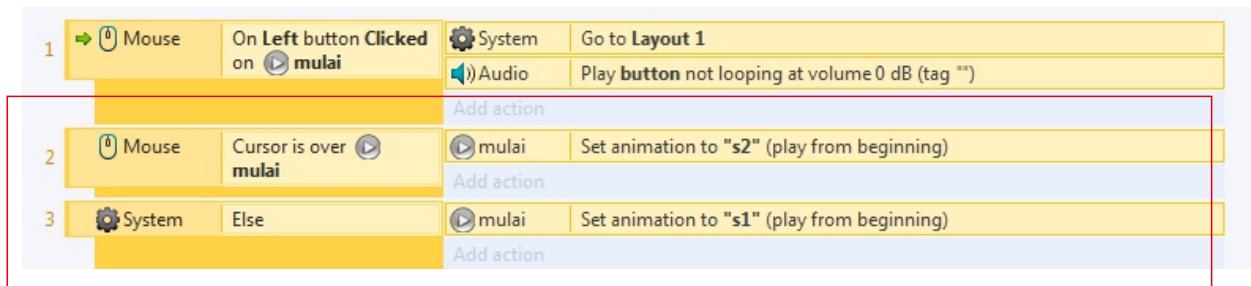
untuk itu kita membutuhkan dua jenis button misalnya gelap dan terang



buatlah dua animation s1 dan s2 bisa gunakan 2 gambar seperti di atas.

# Belajar Huruf Hijaiyah

## 2.membuat link dan hover button

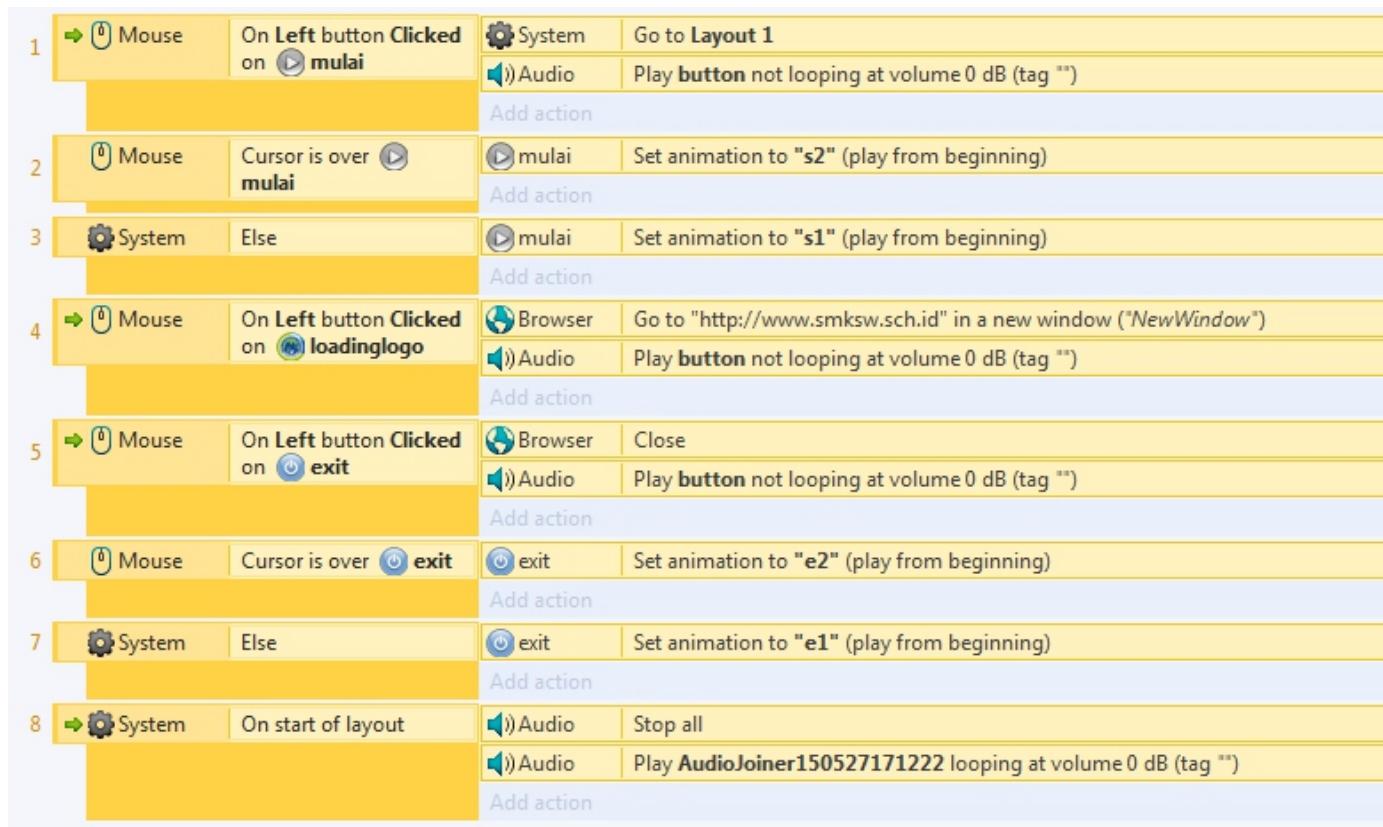


dan inilah logika di event sheet mainmenu, cara membuatnya :

1.langung ke no.2 add event - mouse - cursor is over -pilih button mulai -done  
add action - button mulai - set animation ketik "s2"

2.add event - sytem - else - add action - set animation "s1"

inilah tampilan logika mainmenu secara utuh.

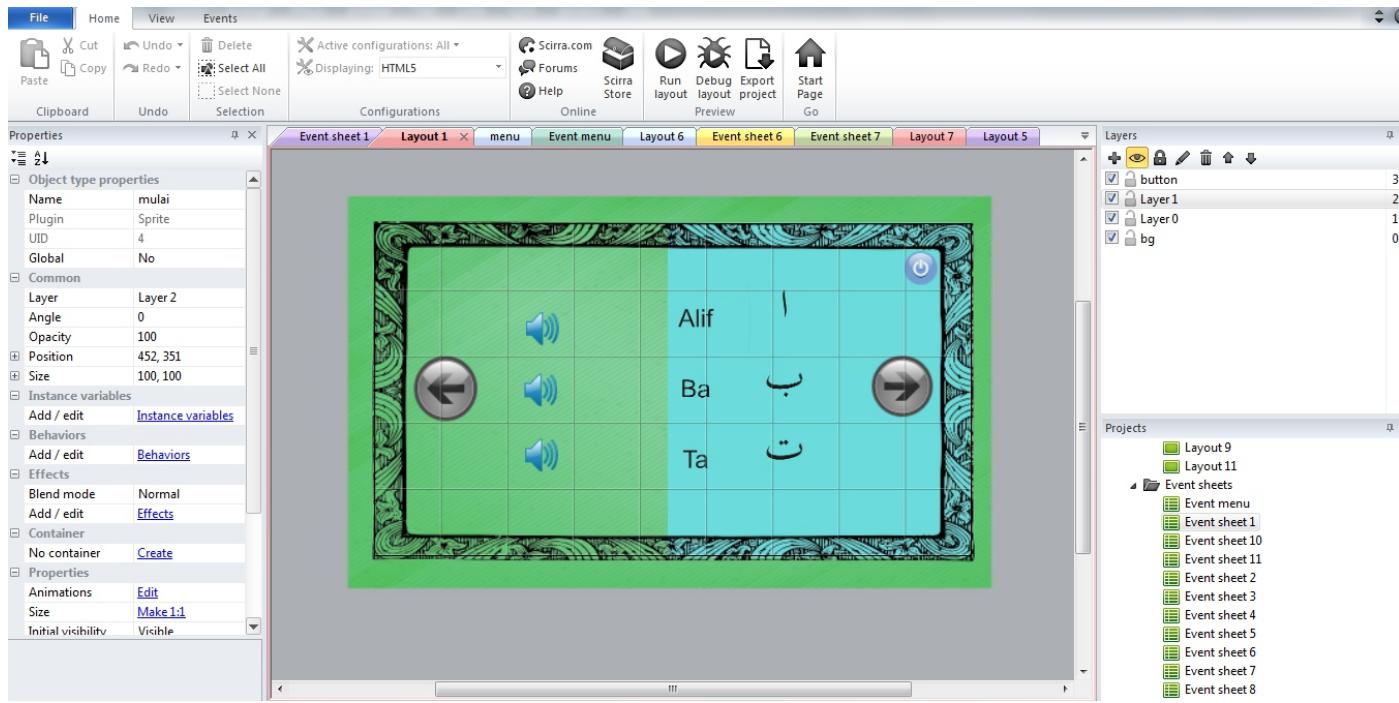


buat hover pada setiap button yang ada ,untuk membuat button beda warna bisa gunakan photoshop atur brighnest dan contrast.

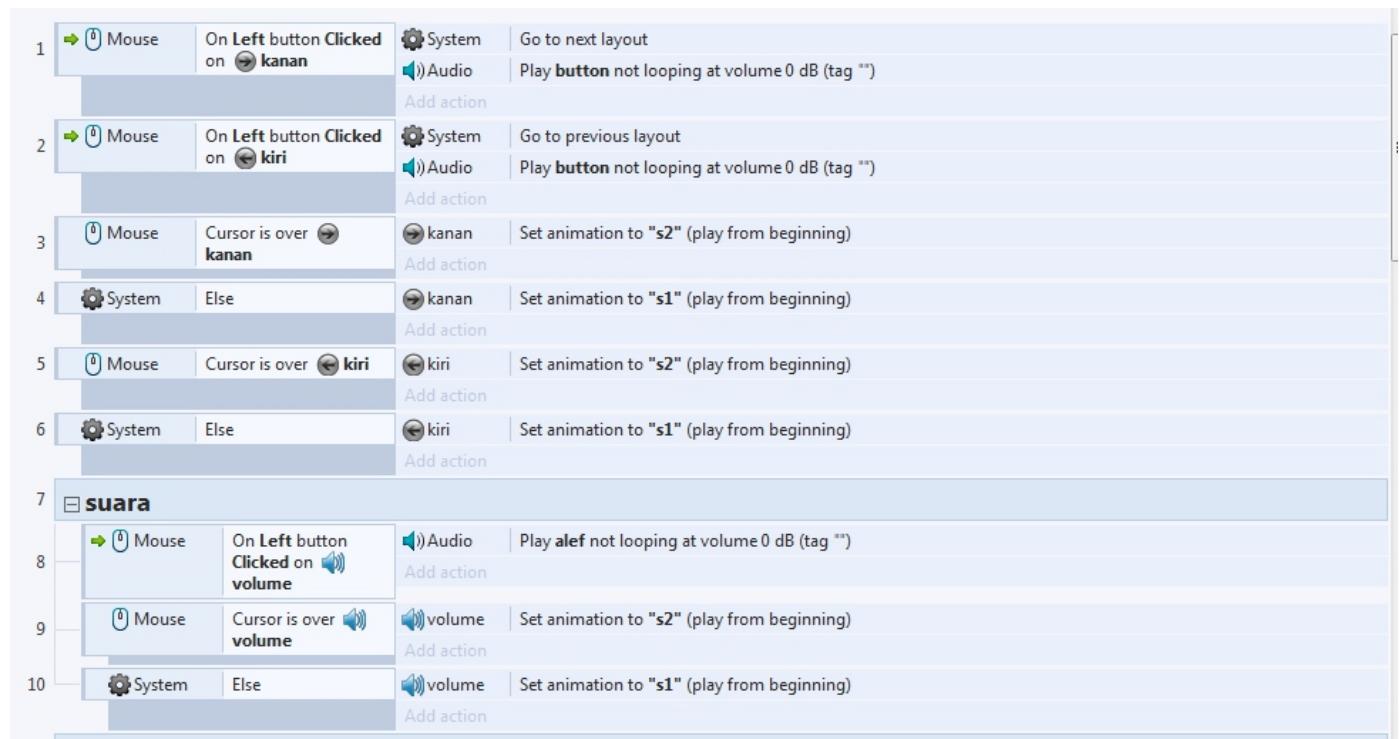
# Belajar Huruf Hijaiyah

## 3.membuat aturan mainnya

lansung saja buat seperti gambar berikut :

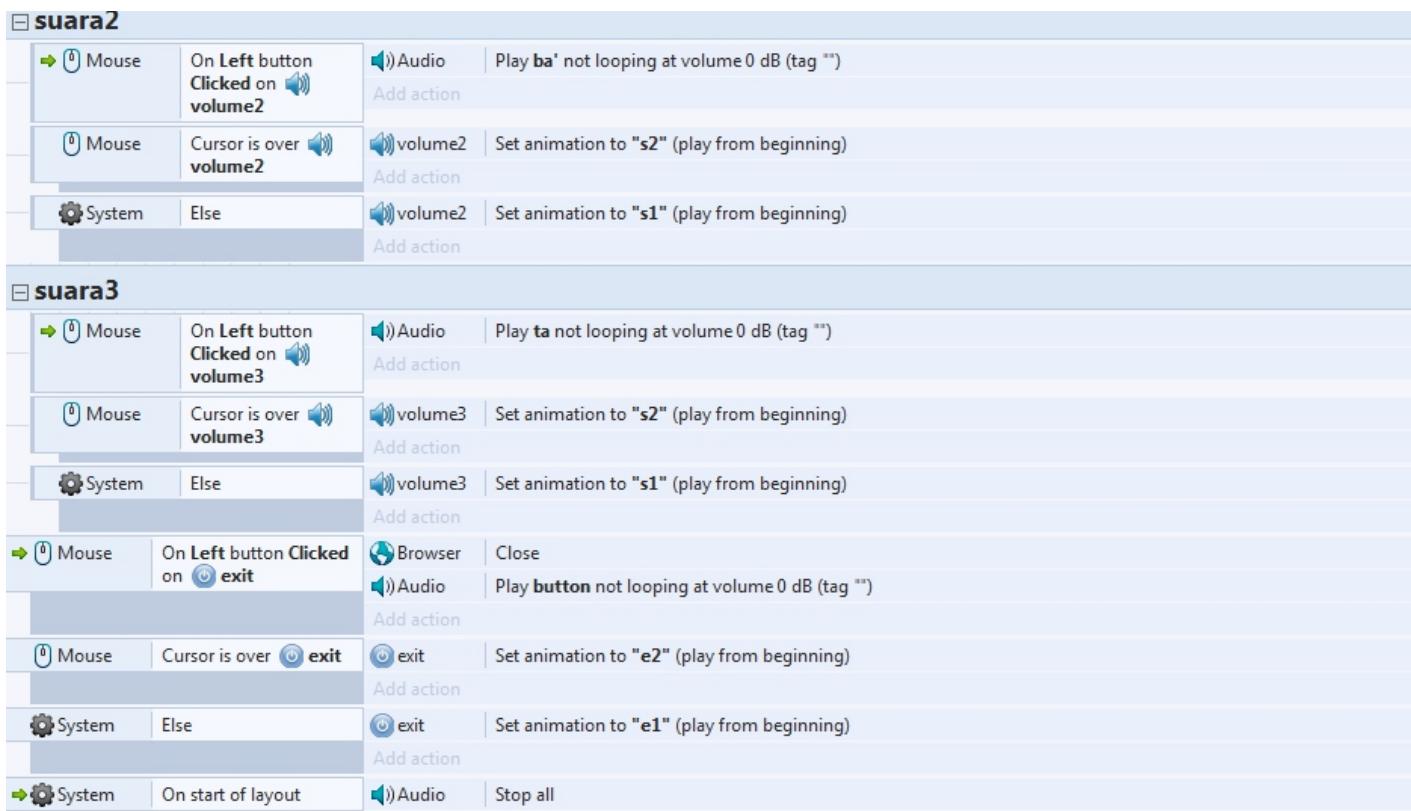


sama seperti biasanya untuk memasukan gambar png nya.  
atur ukuran layout urutan layer dan banyaknya layout.  
dan inilah logikanya :



# Belajar Huruf Hijaiyah

## 3.membuat aturan mainnya



keterangan :

1.semua caranya sama dari membuat link ,hover dan memasukan suara

2.untuk suara 1 adalah logika untuk huruf “alif”  
 untuk suara 2 adalah logika untuk huruf “ba””  
 untuk suara 3 adalah logika untuk huruf “ta””

3.stop all di bawah sendiri itu berfungsi untuk menghentikan suara dari layout sebelumnya,cara membuatnya :

1.add event - sysytem - on start of layout  
 add action - audio - pilih stop all.

dan selesailah software edukasi ini, buat layout sampai pada huruf akhir hijaiyah, jika selesai eksport seperti yang sudah diterangkan sebelumnya.

## penutup

Akhirnya semua tutorial sudah terselesaikan ,untuk tingkat beginner ini sangat membantu ,jika kalian ingin lebih expert sering -seriglah membuat eksperimen logika sendiri / alternatif lain bisa mengedit game template yang disebar bebas di internet.

jika ada pertanyaan bisa kirim langsung ke email  
“musttajibz14@gmail.com”

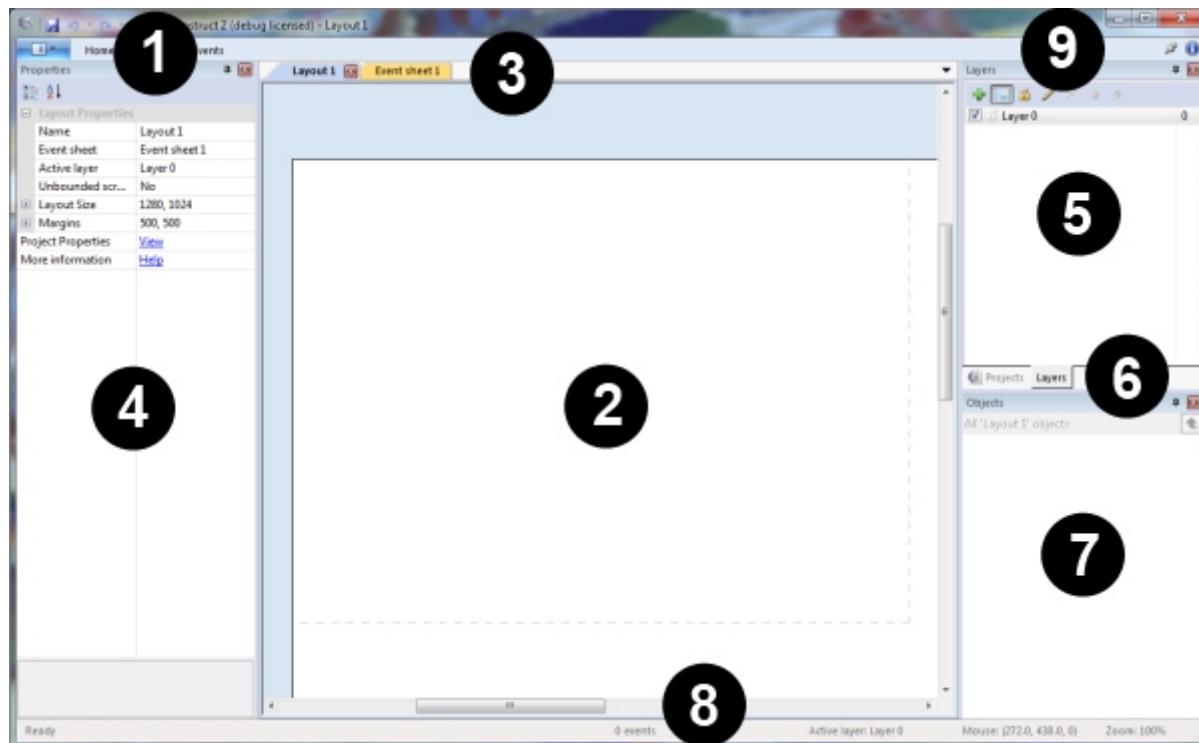
mungkin cukup ini saja, semoga cepat bisa dan bermanfaat bagi kalian semua.

salam penulis.

# construct 2

## User Interface

Bagian berikut menjelaskan beberapa komponen penting pada user interface Construct 2 disertai penjelasan umum dari setiap komponennya.



1.File menu dan ribbon tabs



Construct 2 menggunakan interface ribbon yang merupakan desain toolbar yang dimiliki oleh Office 2007 dan yang terbaru. Tombol biru dengan panah ke bawah merupakan file menu, sedangkan di sebelahnya adalah tab ribbon yang merupakan tombol-tombol drop-down yang memiliki berbagai fungsi untuk melakukan pengaturan pada proyek.

Terdapat juga quick-access toolbar untuk fungsi-fungsi yang paling sering digunakan, yaitu save, undo, redo dan preview. Kita dapat menambahkan dan menghapus fungsi yang berada pada quick-access toolbar ini dengan sesuka hati dengan mengklik tombol panah kecil di sebelah kanan.

## construct 2

### 2.Layout view

Layout view merupakan visual editor atau workspace dimana kita menempatkan objek-objek untuk membuat game, mendesain level dan stage pada game, membuat screen menu, dan sebagainya.

### 3.View tab



View tab memungkinkan anda untuk mengganti-ganti layout dan event sheet yang ingin dikerjakan pada layout view.

### 4.Properties bar

Properties bar merupakan tempat dimana kita mengatur sifat-sifat objek yang diklik. Objek-objek yang dapat diganti tersebut diantaranya adalah layout, objek, layer, animasi dan sebagainya.

### 5.Projects Bar dan Layers Bar

Secara default Projects Bar dan Layers Bar diposisikan di sini. Project bar berfungsi menampilkan segala sesuatu yang terinclude dalam proyek. Sedangkan Layers bar dapat digunakan untuk menambahkan layer atau

### 6.Project Bar/Layer Bar tabs



Project Bar/Layer Bar tabs memungkinkan kita untuk mengganti antara Projects Bar dan Layers Bar.

### 7.Objects Bar

Pada bar ini terdapat list objek-objek yang terinclude pada proyek game yang sedang dikerjakan. Kita dapat melakukan drag and drop objek dari bar ini ke dalam layout untuk meletakannya. Selain itu, dengan fungsi klik-kanan kita dapat memilih bagaimana objek dalam bar ditampilkan

## construct 2

### 8.Status Bar

Pada bagian bawah layar editor terdapat Status Bar yang menampilkan :

Long-running task yang sedang dikerjakan oleh Construct 2, seperti mengeksport dan menyimpan proyek.

Berapa banyak event yang terdapat pada proyek dan perkiraan size file game

Layer yang sedang aktif, dimana objek akan diletakan.

Koordinat pointer mouse pada layout

Zoom level saat ini

### 9.Top-right buttons



Tombol atas-kanan memuat tombol-tombol umum pada window seperti minimize, maximize, dan close. Selain itu terdapat juga tombol Pin Ribbon untuk mengatur apakah tab ribbon ingin selalu ditampilkan atau tidak, serta tombol About untuk membuka dialog window yang menampilkan credits serta informasi mengenai software Construct 2.

sedikit tambahan 3 halaman buat nambah referensi kalian..  
semoga bermanfaat.