

**LAPORAN KEMAJUAN TUGAS BESAR
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**

“STARBORNE STRIFE”



KELOMPOK 7:

**Silva Oktaria Putri - 122140085
Muklis Mustaqim - 122140115
Aulia Putri Sayyidina - 122140060
Zaky Ahmad Makarim - 122140182**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI SUMATERA
2024**

DAFTAR ISI

A. DESKRIPSI PENUGASAN.....	3
B. NAMA GAME.....	3
C. KATEGORI GAME.....	3
D. ENTITAS.....	3
E. DESKRIPSI GAME.....	4
F. TAMPILAN GAME.....	4
G. KELAS.....	4
H. OBJEK.....	4
I. ENKAPSULASI.....	4
J. PEWARISAN.....	5
K. POLIMORFISME.....	5
L. ABSTRAKSI.....	5
M. PENANGANAN KESALAHAN.....	5
N. GRAPHICAL USER INTERFACE.....	5
O. KODE.....	5
P. LAMPIRAN.....	5

• **DESKRIPSI PENUGASAN**

No	Nama	NIM	Penugasan
1.	Muklis Mustaqim	122140115	<ul style="list-style-type: none"> • Code Maker; bertanggung jawab dalam pembuatan kode game • Desain; bertanggung jawab atas desain,sound dan visual game
2.	Silva Oktaria Putri	122149985	<ul style="list-style-type: none"> • Code Maker ;bertanggung jawab dalam pembuatan kode game • Desain; bertanggung jawab atas desain,sound dan visual game • Laporan ; Bertanggung jawab sepenuhnya atas pelaksanaan tugas dan penyusunan seluruh laporan serta dokumentasi yang terkait dengan proyek yang sedang berjalan
3.	Aulia putri Sayyidina	122140060	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan ; Bertanggung jawab sepenuhnya atas pelaksanaan tugas dan penyusunan seluruh laporan serta dokumentasi yang terkait dengan proyek yang sedang berjalan
4.	Zaky Ahmad Makarim	122140182	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan ; Bertanggung

			jawab sepenuhnya atas pelaksanaan tugas dan penyusunan seluruh laporan serta dokumentasi yang terkait dengan proyek yang sedang berjalan
--	--	--	--

- **NAMA GAME**

Game ini diberi nama Starborne Strife. "Starborne" mengacu pada sesuatu yang berasal dari bintang atau terkait dengan bintang, sementara "Strife" mengacu pada konflik atau pertempuran. Jadi, secara keseluruhan, makna "Starborne Strife" adalah pertempuran atau konflik yang terjadi di dunia dengan bintang atau ruang angkasa.

- **KATEGORI GAME**

Kami memilih kategori arcade untuk game Starborne Strife ini karena popularitasnya yang tinggi pada era ini. Arcade memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi untuk meraih kemenangan, dan juga mendorong pemain untuk refleksi dan keterampilan menantang dalam gameplay ini. Itulah sebabnya kami memilih arcade sebagai kategori game ini.

- **ENTITAS**

- GalGuard - Galactic Guardian

GalGuard merupakan pemain dari game Starborne Strife. GalGuard akan menembakkan StelShot pada StarSents dan GalBoss untuk mendapatkan skor. Jika GalGuard terkena entitas StarSents dan GalBoss maka nyawa player akan berkurang

- StarSents - Starborne Sentinels

StarSents merupakan musuh dari GalGuard. StarSents akan muncul secara acak di hadapan GalGuard. Jika StarSents terkena entitas StelShot dari GalGuard maka StarSents akan mati

- StarBeac - Starlight Beacon

StarBeac merupakan peluru tambahan yang didapatkan Galguard dengan rentang waktu acak. Jika Galguard berinteraksi dengan entitas StarBeac maka akan menambahkan jumlah peluru yang dikeluarkan oleh Galguard.

- Stellar Shot -StelShot

StelShot merupakan peluru yang dikeluarkan oleh player yang berfungsi untuk menembak StarSents dan GalBoss. Jika StarSents dan GalBoss terkena StelShot dari player, maka StarSents dan GalBoss akan mati.

- GalHealth - Galactic Health Indicator

GalHealth merupakan indikator yang menunjukkan jumlah “nyawa” yang dimiliki oleh pemain. Biasanya, indikator ini berbentuk bar dengan warna tertentu. Ketika pemain menerima kerusakan, jumlah HP akan berkurang secara bertahap. Batas maksimum HP biasanya ditetapkan dalam permainan, dan ketika HP mencapai nol, pemain kehilangan satu nyawa.

- GalBoss - Galactic Behemoth

GalBoss merupakan boss yang harus ditembak oleh player untuk menaikkan level kesulitan pada game. Karakter musuh yang jauh lebih kuat daripada musuh biasa. Mereka memiliki health points (HP) yang tinggi dan serangan yang mematikan.

- **DESKRIPSI GAME**

Game Starborne Strife memiliki alur game yang dimana pemain mengendalikan sebuah GalGuard untuk melawan musuh, mengumpulkan poin, dan bertahan selama mungkin dengan level tingkat kesulitan yang semakin tinggi ketika bertempur dengan GalBoss.

Pemain mengandalkan kendali fisik (joystick atau tombol) untuk menggerakkan GalGuard, menembak, dan menghindari serangan. Game ini, pemain harus berpikir cepat, menghindari tembakan musuh, dan menyerang balik dengan tepat. Kondisi ini mengharuskan layar, suara, dan kontrol harus berfungsi dengan baik agar pemain dapat menikmati pengalaman bermain yang optimal.

- **TAMPILAN GAME**

Unggah beberapa tampilan game yang dibuat dan jelaskan keadaan pada tampilan game tersebut.

- **KELAS**

Dalam game ini terdapat beberapa class yaitu :

- **OBJEK**

Tuliskan objek-objek yang ada pada game yang dibuat dan jelaskan objek tersebut.

- **ENKAPSULASI**

Tuliskan enkapsulasi yang ada pada game yang dibuat dan jelaskan kegunaan enkapsulasi tersebut.

- **PEWARISAN**

Tuliskan pewarisan yang ada pada game yang dibuat dan jelaskan tujuan dari pewarisan tersebut.

- **POLIMORFISME**

Tuliskan polimorfisme yang ada pada game yang dibuat dan jelaskan kegunaan polimorfisme tersebut.

- **ABSTRAKSI**

Tuliskan abstraksi yang ada pada game yang dibuat dan jelaskan kegunaan abstraksi tersebut.

- **PENANGANAN KESALAHAN**

Tuliskan penangan kesalahan yang ada pada game yang dibuat dan jelaskan tujuan penanganan kesalahan tersebut.

- **GRAPHICAL USER INTERFACE**

Tuliskan GUI yang digunakan pada game yang dibuat dan jelaskan mengapa memilih GUI tersebut.

- **KODE**

Tuliskan beberapa kode penting yang ada pada game yang dibuat dan jelaskan kegunaan kode tersebut. Kode-kode meliputi konsep PBO nya dan beberapa dari GUInya

- **LAMPIRAN**

Tuliskan link dari kode game yang dibuat dan data-data pendukung lainnya seperti suara, gambar, icon, dsb.