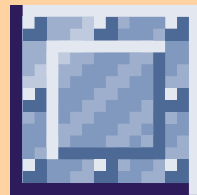


FLAPPY BIRD

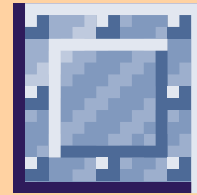
START



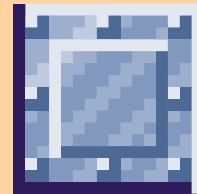
MEMBER



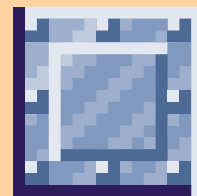
Marsella Yesi
Natalia S



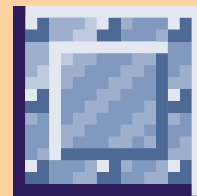
Adriel Gideon



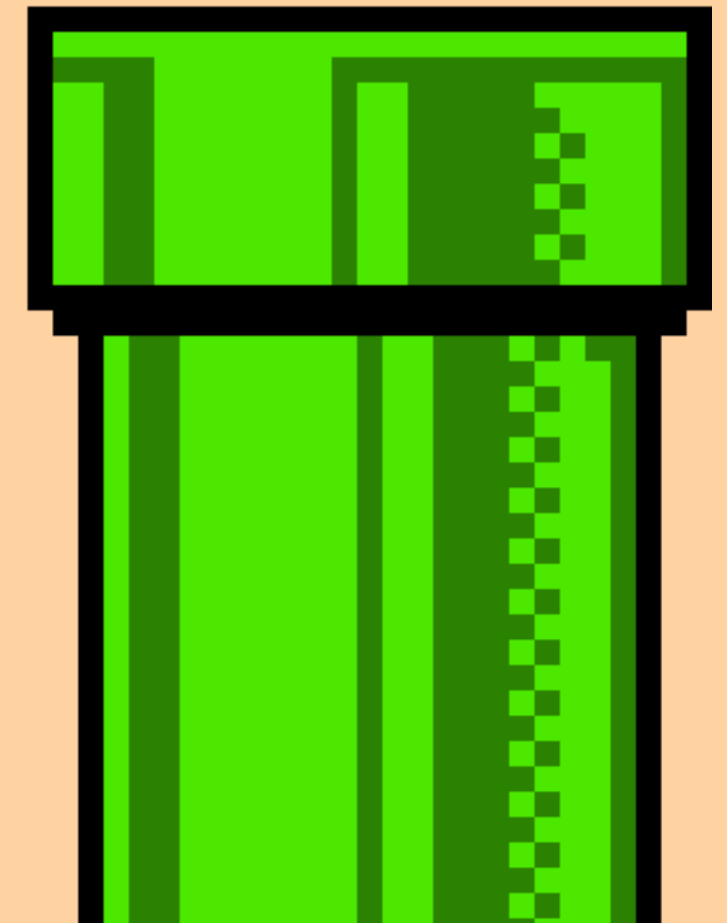
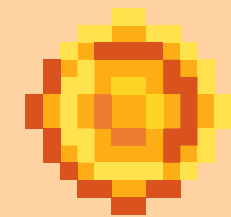
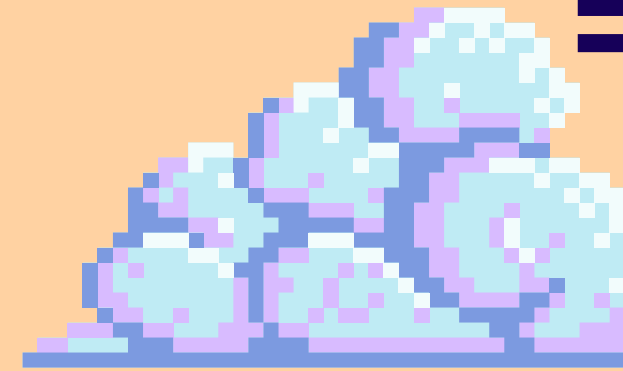
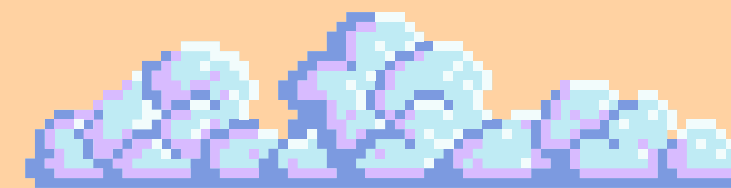
Natanael Argajova



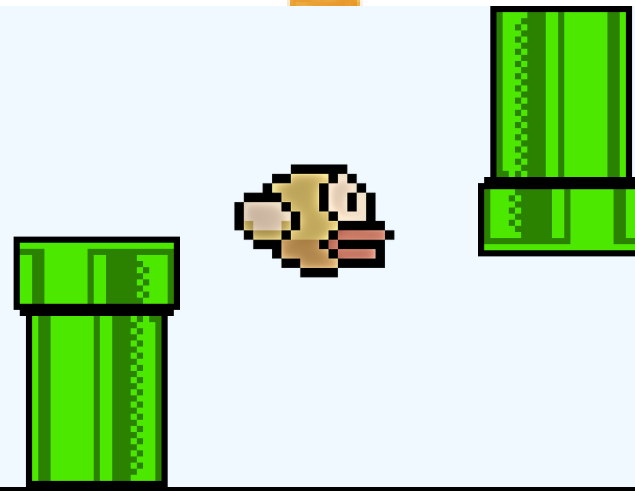
M Farhan Annnaufal



M Umar Basyir

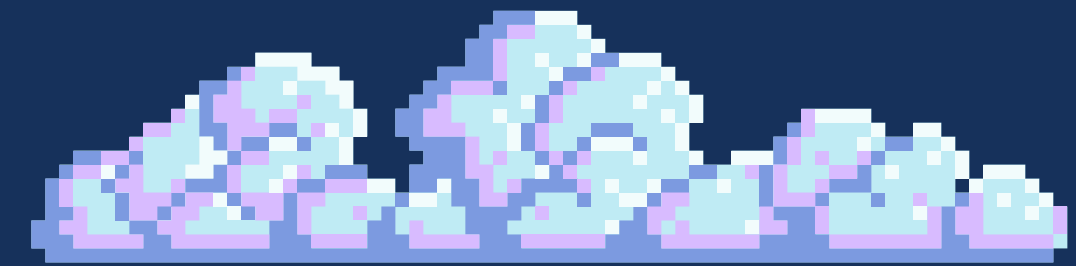
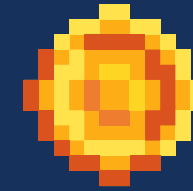


KONSEP



Konsep dalam Game ini Sederhana, yaitu Pemain mengendalikan seekor burung yang harus terbang melintasi rintangan-rintangan pipa

OBJEK



BIRD

OBJEK UTAMA DALAM GAME FLAPPY BIRD, MERUPAKAN KARAKTER YANG DIKENDALIKAN OLEH PEMAIN UNTUK TERBANG MELALUI RINTANGAN-RINTANGAN PIPA.



PIPE

OBJEK RINTANGAN UTAMA DALAM GAME FLAPPY BIRD, TERDIRI DARI PIPA-PIPA YANG TERLETAK DI ATAS DAN DI BAWAH LAYAR. BURUNG HARUS TERBANG MELALUINYA DENGAN PRESISI YANG TEPAT UNTUK TIDAK MENABRAK PIPA.



BACKGROUND

LATAR BELAKANG LAYAR PADA GAME FLAPPY BIRD, BIASANYA TERDIRI DARI LANGIT DAN AWAN YANG BERGERAK SECARA LAMBAT.

SCOREBOARD
OBJEK YANG MENUNJUKKAN SKOR PEMAIN SELAMA BERMAIN GAME.MENU:



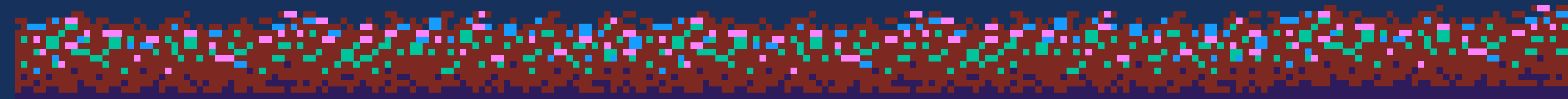
MENU

OBJEK YANG MENUNJUKKAN OPSI MENU PADA GAME FLAPPY BIRD, SEPERTI OPSI UNTUK MEMULAI GAME, MENAMPILKAN SKOR TERBAIK, ATAU KELUAR DARI GAME.



GROUND

LANTAI PADA GAME FLAPPY BIRD, BURUNG AKAN JATUH ATAU MATI JIKA MENABRAK LANTAI.



PENERAPAN KONSEP POO

PERWARISAN

KELAS PIPE BISA MENJADI SUBKELAS DARI
KELAS OBSTACLE ATAU KELAS BIRD BISA
MENJADI SUBKELAS DARI KELAS ANIMAL.

ENKAPSULASI

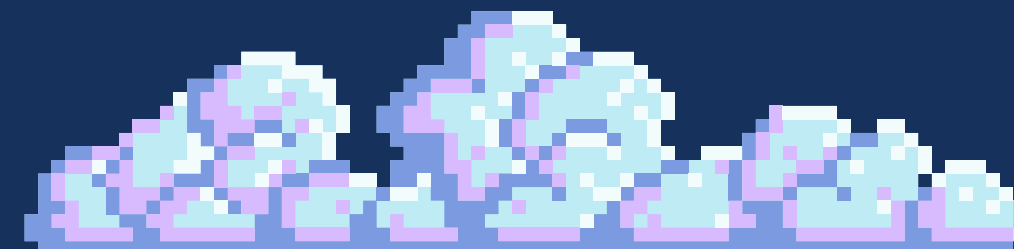
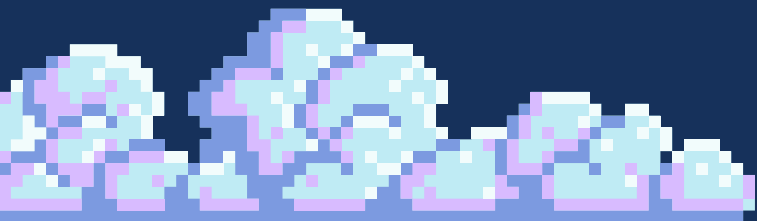
VARIABEL SCORE PADA KELAS SCOREBOARD
TIDAK BISA DIAKSES ATAU DIMODIFIKASI DARI
LUAR KELAS TERSEBUT.

POLIMORFISME

KELAS BIRD DAN KELAS OBSTACLE
Masing-masing memiliki METODE MOVE()
YANG BERBEDA.

ABSTRAKSI

KELAS MENU BISA MENGEKSPOS OPSI YANG
TERSEDIA PADA MENU NAMUN TIDAK
MENUNJUKKAN DETAIL IMPLEMENTASI DARI
SETIAP OPSI TERSEBUT.



TERIMA KASIH

