



**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**Praktikum Pemograman Berorientasi Objek**  
**(INF2153)**

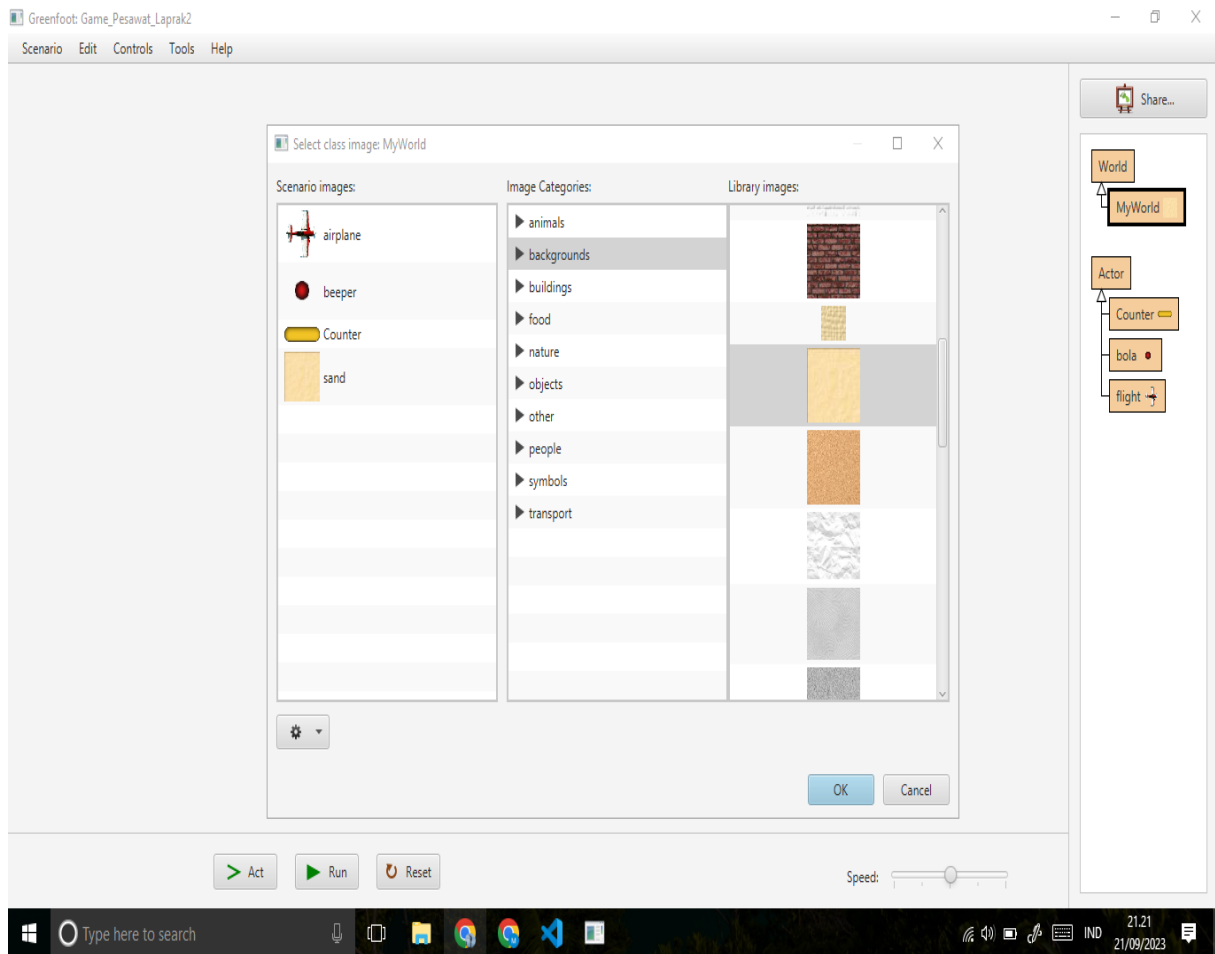
Penyusun :

MUHAMMAD WAHYU HIDAYATULLAH

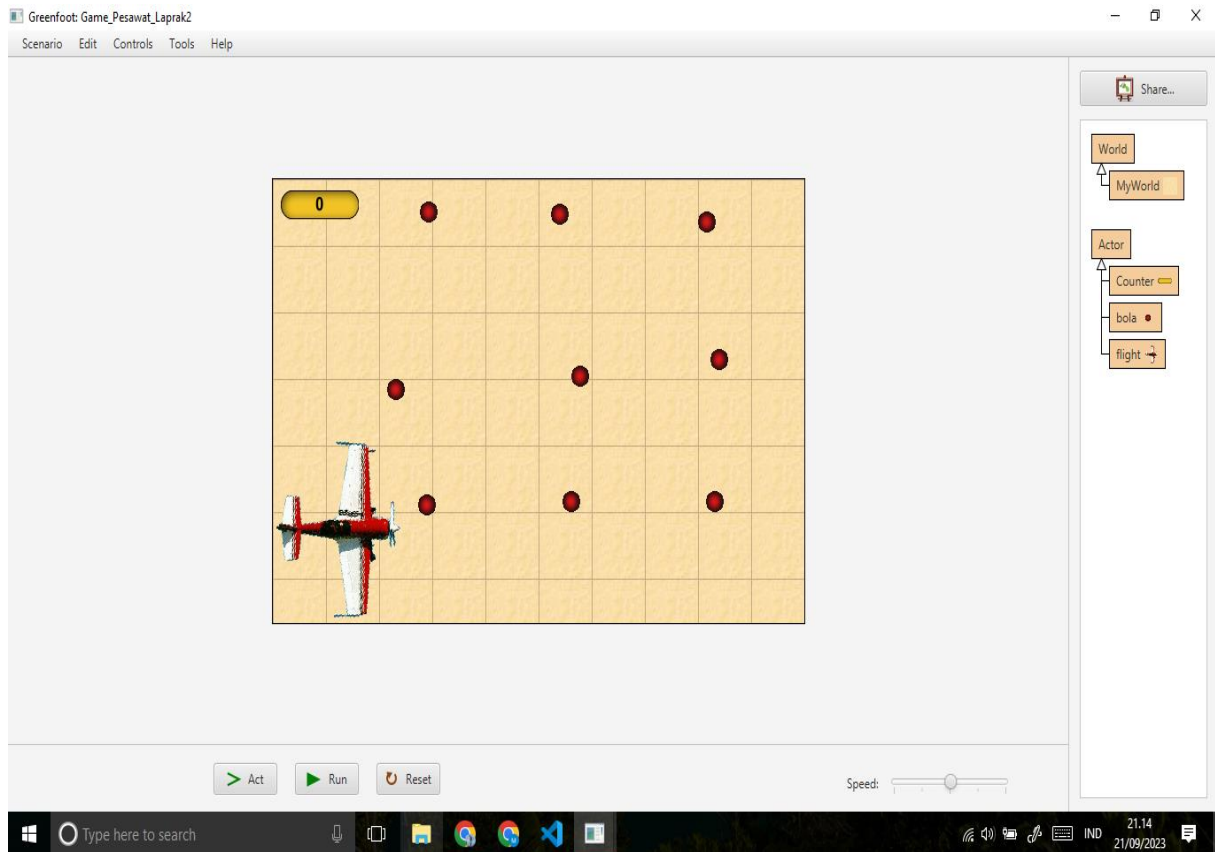
2211102441148

Teknik Informatika  
Fakultas Sains & Teknologi  
Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur  
Samarinda, 21 September 2023

➤ Projeck pembuatan game sederhana (Flight)



- Menggunakan Objek sebagai berikut



- Membuat background terlebih dahulu
- Menambahkan Actor Counter sebagai Score
- Membuat Actor Flight sebagai Players
- Membuat Actor Bola

```

flight - Game_Pesawat_Laprak2
Class Edit Tools Options

flight
Compile Undo Cut Copy Paste Find... Close Source Code

/* Act - do whatever the flight wants to do. This method is called whenever
 * the 'Act' or 'Run' button gets pressed in the environment.
 */
public void act()
{
    moveAndTrun();
    eat();
}

public void moveAndTrun()
{
    move(2);
    if(Greenfoot.isKeyDown("left"))
    {
        turn(-3);
    }
    if(Greenfoot.isKeyDown("right"))
    {
        turn(3);
    }
}

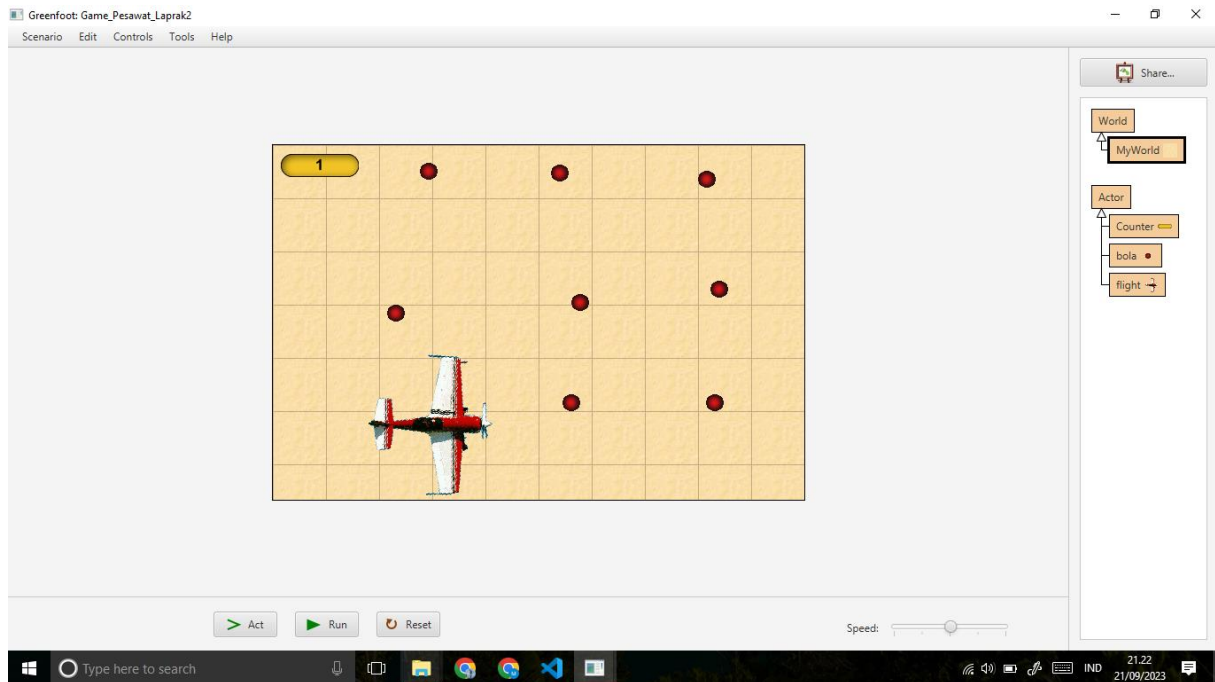
public void eat()
{
    Actor bola;
    bola = getOneObjectAtOffset(0, 0, bola.class);
    if(bola != null)
    {
        World world;
        world = getWorld();
        world.removeObject(bola);
        addScore();
    }
}

public void addScore()
{
    if(!getWorld().getObjects(Counter.class).isEmpty())
    {
        ((Counter)getWorld().getObjects(Counter.class).get(0)).add(1);
    }
}
}

Class compiled - no syntax errors saved

```

- Membuat scrip Flight untuk bergerak
- Menambahkan scrip bola sebagai objek
- Menambahkan score



- Hasil Flight sebagai berikut.