

Bermain Di Kebun Sie Nurul

Team Name: KELOMPOK 10

Course Title: Grafika Komputer

Course Code: SE 05-01

Team Members: 1. Nur Cahyani A.F (1201220043)

2. Euangelion Michael Didimus (1201220029)

3. Adelia Nafiatul Farida (1201220025)

Submission Date: 21 Mei 2024

Introduction

Game "**Bermain Di Kebun Sie Nurul**" dirancang menggunakan greenfoot dengan bahasa pemrograman java (**Java Version 17.0.4.1**). Game 2D ini dirancang sebagai syarat kelulusan CLO di mata Kuliah Grafika Komputer dengan capaian dimana mahasiswa mampu mengembangkan dan menjalankan game berbasis 2D.

Software Project Description

Story

Bermain Di Kebun Sie Nurul ini adalah sebuah game yang menceritakan tentang nurul yang sedang berkebun dan menangkap apel, ketika nurul menangkap sebuah bom maka akan muncul percikan dan nyawanya berkurang.

Requirements

Functional –2D Animation, Objectives Selection, Moving Object, Collision Detection, Moving Character, Score Counting.

Non-functional – Karakter dalam game dapat mengumpulkan poin dengan menekan tombol gerak kiri dan kanan untuk mengumpulkan apel berwarna merah dan apel berwarna hijau sambil menghindari bom yang muncul secara random dari bagian atas layar. Karakter dapat tetap bermain selama tidak menyentuh bom sebanyak lebih dari 5 kali

2D Animation

Karakter, apel, dan bom.

Objective Selection

Tombol Play, Exit, Yes, No, dan Try Again

Collision Detection

Saat menyentuh apel skor akan bertambah. Saat menyentuh bom nyawa akan berkurang.

Moving Character

Karakter mampu bergerak ke kiri dan kanan sesuai perintah dari tombol yang dipencet user.

Score Counting

Saat menyentuh apel merah skor bertambah 7, sedangkan apel hijau skor bertambah 10. Saat menyentuh Bomb, nyawa karakter dikurangi 1.

Requirements Traceability Matrix

A Traceability Matrix is a document that co-relates any two-baseline documents that require a

many-to-many relationship to check the completeness of the relationship.

Req1 = 2D Animation

Req2 = Objectives Selection

Req3 = Moving Object

Req4 = Collision Detection

Req5 = Moving Character

Req6 = Score Counting

Tools

Language: JAVA

IDE: Java Version 17.0.4.1

a. Package: World

Class:

1. HomePage
2. MyWorld
3. Ruang Menunggu

b. Package Name: Actor

Classes:

1. Apel
2. Appel
3. Blast
4. Bom
5. Counter
6. GameOver
7. NO
8. ORANG
9. Play
10. Quit
11. Try Again
12. Yes