



TUGAS PERTEMUAN: 7

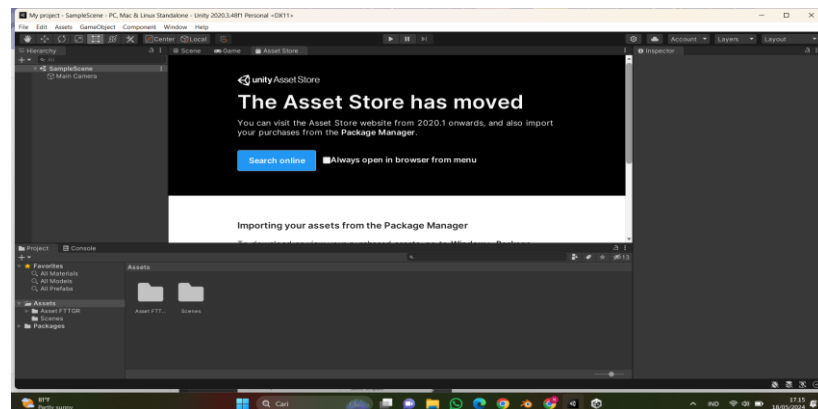
GAME PLATFORM

NIM	:	2118062
Nama	:	Nayla Dwi Salsabila
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Batak Simalungun (Provinsi-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-of-batak-north-sumatera-indonesia_8129003.html

7.1 Tugas 7 : Membuat Tile Platform

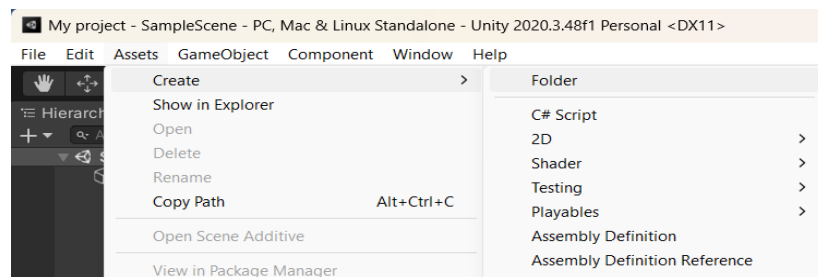
A. Membuat Tile Platform

1. Buka project Unity sebelumnya yang telah diimpor.



Gambar 7.1 Tampilan *Project Unity*

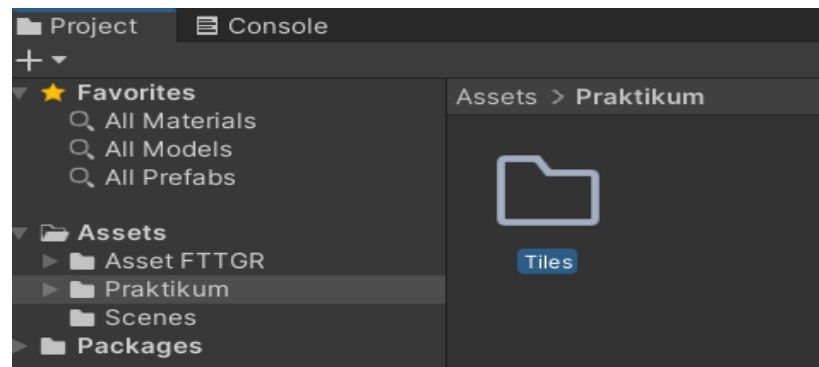
2. Klik kanan pada folder Assets, kemudian pilih Create > Folder, dan beri nama folder tersebut "Praktikum".



Gambar 7.2 Tampilan *folder praktikum*

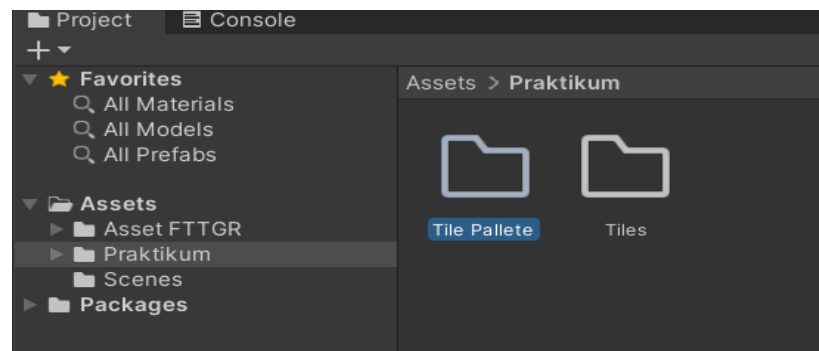


3. Klik kanan pada folder “Praktikum”, pilih Create > Folder, dan beri nama folder “Tiles”.



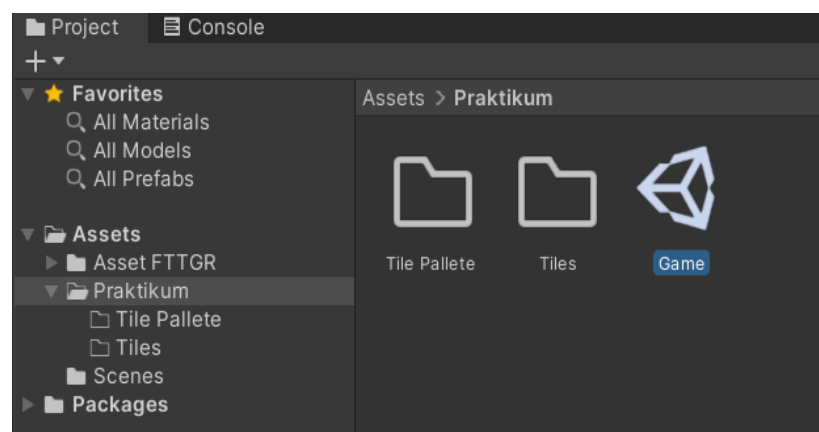
Gambar 7.3 Tampilan *folder Tiles*

4. Kemudian buat folder baru lagi dan beri nama “Tile Palette”.



Gambar 7.4 Tampilan *folder Tile Palette*

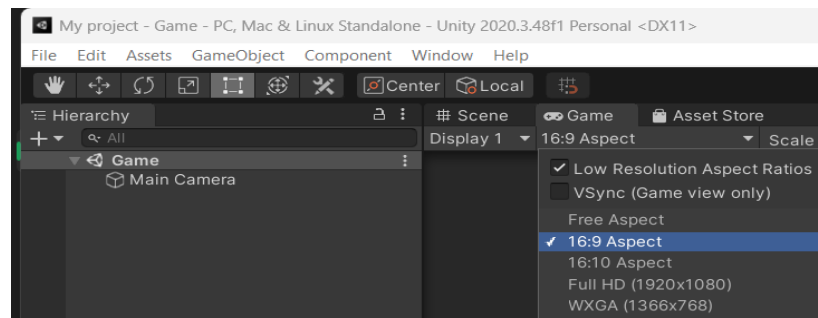
5. Klik kanan pada folder “Praktikum” pilih Create > Scene dan beri nama Game.



Gambar 7.5 Tampilan *Scene game*

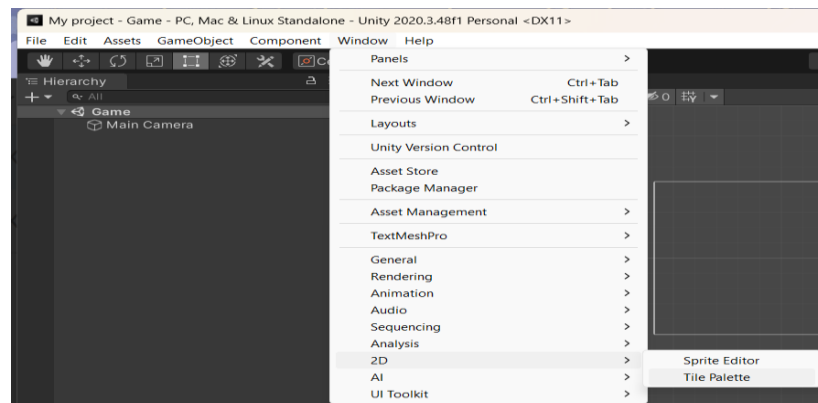


6. Lalu klik pada window “Game” pada bagian Free Aspect pilih rasio 16:9.



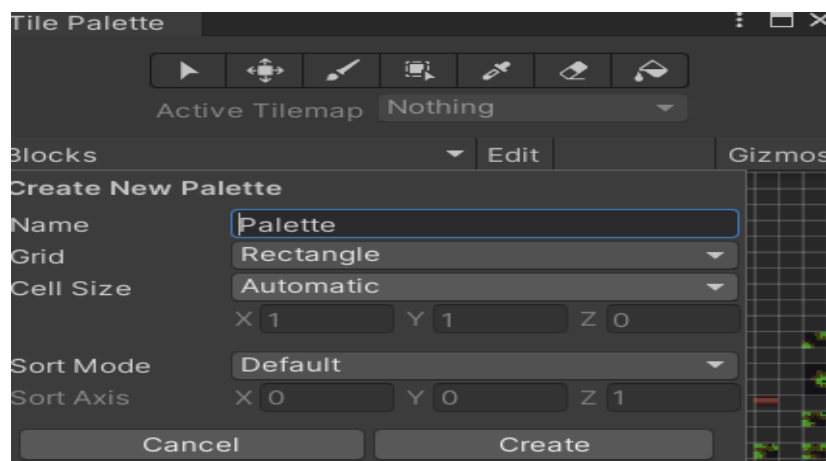
Gambar 7.6 Tampilan *Game Free Aspect*

7. Klik menu window pilih 2D > Tile Palette



Gambar 7.7 Tampilan *Window*

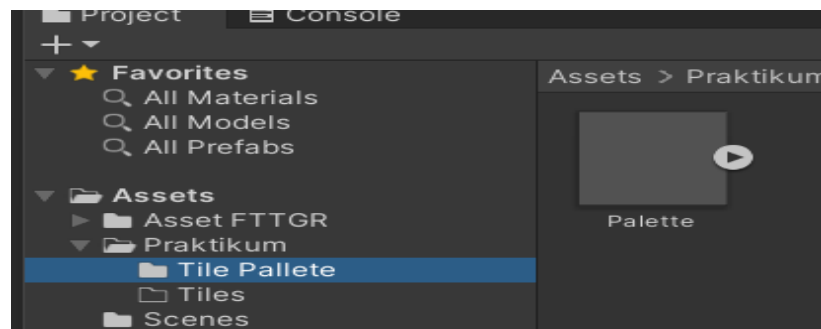
8. Ubah nama menjadi “Pallette” pada Create New Pallet.



Gambar 7.8 Tampilan *Create New Pallet*

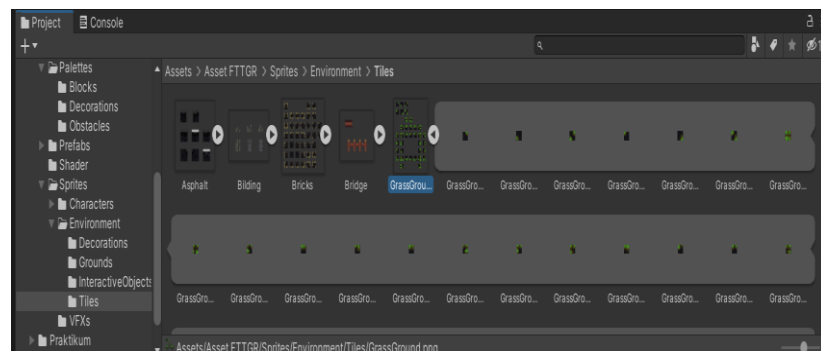


9. Lalu simpan Pallette tersebut ke dalam folder “Tile Pallette” yang telah dibuat sebelumnya.



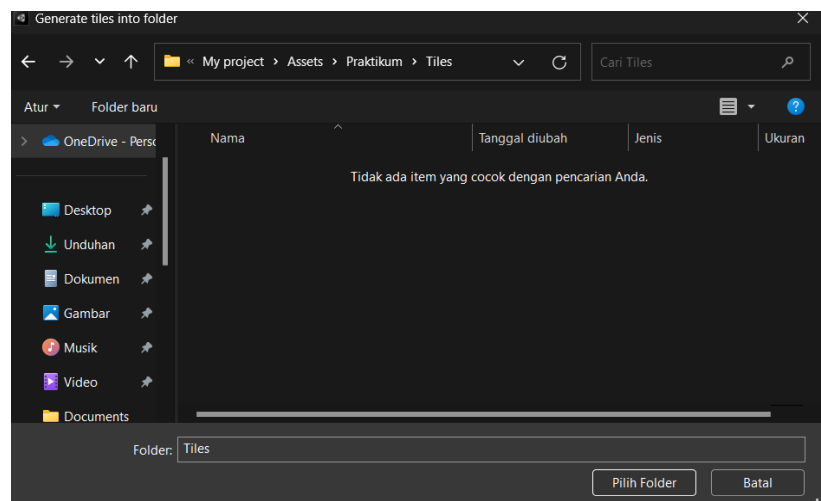
Gambar 7.9 Tampilan *folder Tile Pallette*

10. Kemudian mencari Asset Texture yang telah di download, pada file “Tiles”.



Gambar 7.10 Tampilan *file Tiles*

11. Drag asset kedalam tile pallette, simpan dalam folder “Tiles”.



Gambar 7.11 Tampilan *folder Tiles*

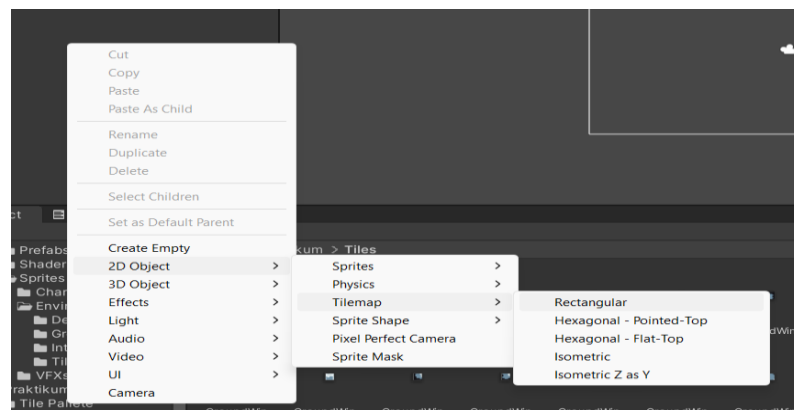


12. Tile yang terletak pada menu Tile Palette akan digunakan untuk membuat platform yang akan digunakan dalam game.



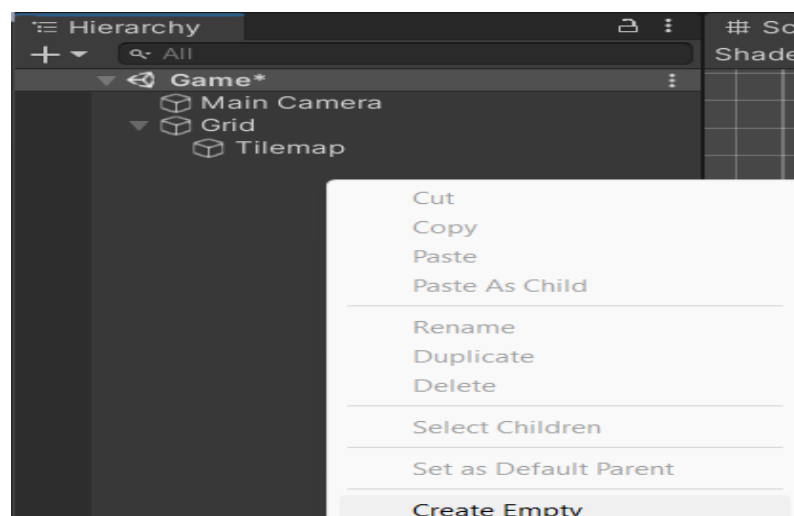
Gambar 7.12 Tampilan Tile Platform

13. Pada menu Hierarchy, klik kanan pilih 2D Object > Tilemap > Rectangular.



Gambar 7.13 Tampilan *Rectangular*

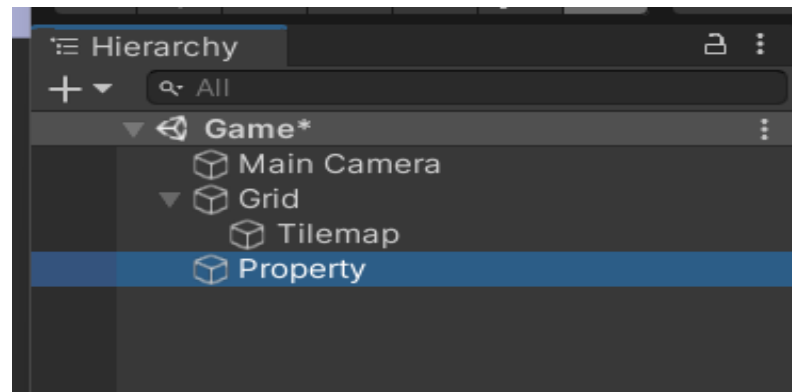
14. Pada menu Hierarchy, klik kanan pilih Create Empty.



Gambar 7.14 Tampilan *Create Empty*

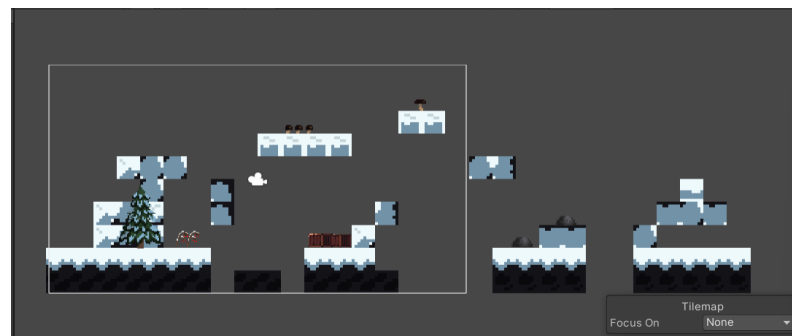


15. Kemudian ubah nama Game Object menjadi “Property”.



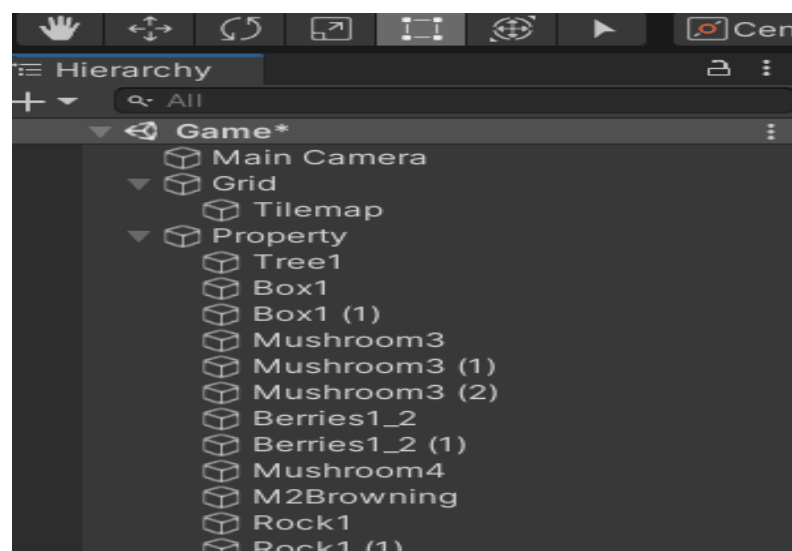
Gambar 7.15 Tampilan Property

16. Kemudian mencari Asset Texture yang telah di download, pada file “Sprites”.



Gambar 7.16 Tampilan file Sprites

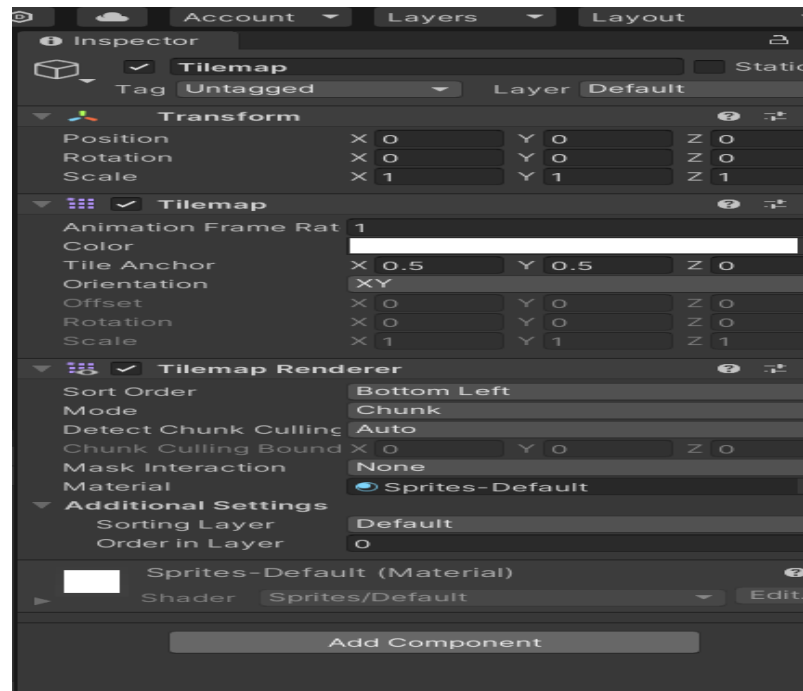
17. Lalu blok semua asset dan letakkan kedalam folder “Property”.



Gambar 7.17 Tampilan semua asset



18. Klik Timelap dan klik Add Component



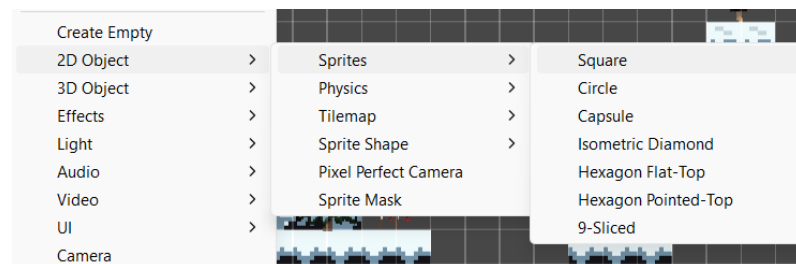
Gambar 7.18 Tampilan Timelap

19. Kemudian cari komponen bernama Tilemap Collider 2D, agar karakter game dapat menyentuh tanah.



Gambar 7.19 Tampilan Tilemap Collider 2D

20. Pada menu hierarchy, klik kanan pilih 2D Object > Sprite, Square, dan ubah nama menjadi “BG”.



Gambar 7.20 Tampilan Square background

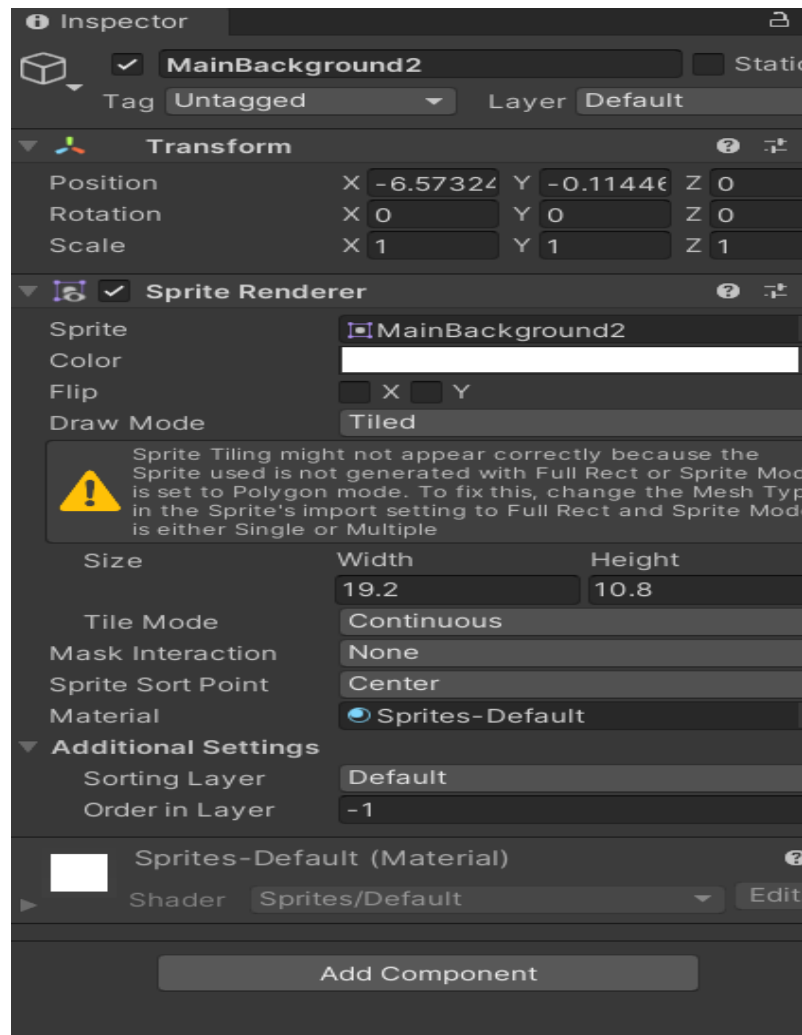


21. Kemudian mencari Asset Texture yang telah di download, pada file Sprites > Environment > Grounds.



Gambar 7.21 Tampilan File Grounds

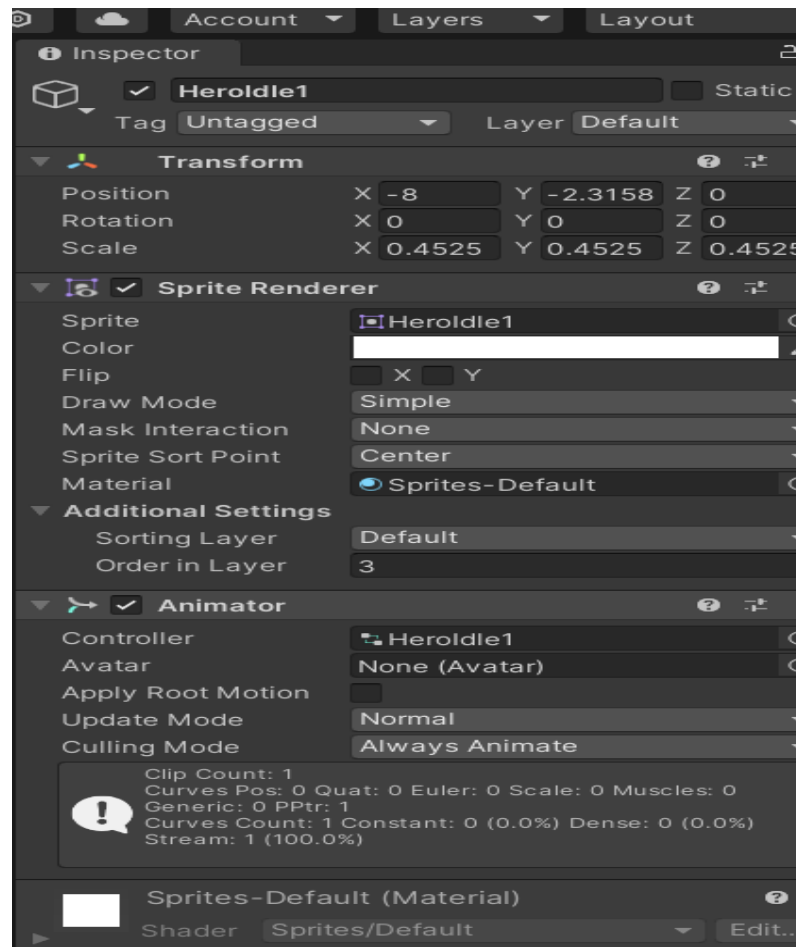
22. Lalu Drag and drop asset kedalam folder “BG”, kemudian pergi ke inspector, pada draw mode ubah menjadi Tiled dan ubah order in layer menjadi -1.



Gambar 7.22 Tampilan MainBackground2

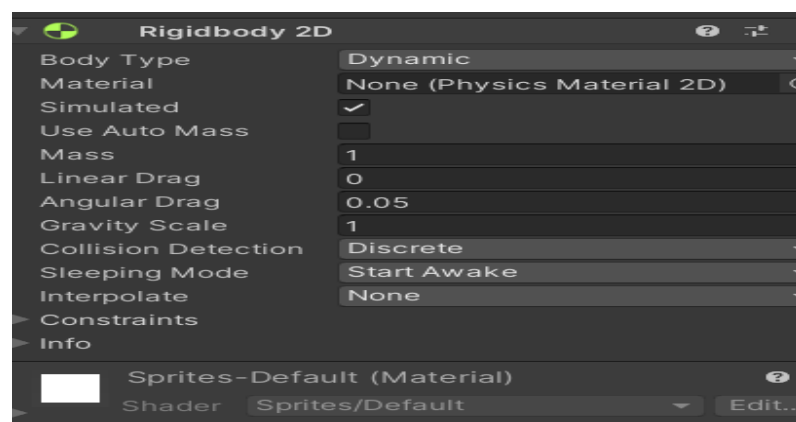


23. Untuk mengetes apakah collider tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja.



Gambar 7.23 Tampilan HeroIdle1

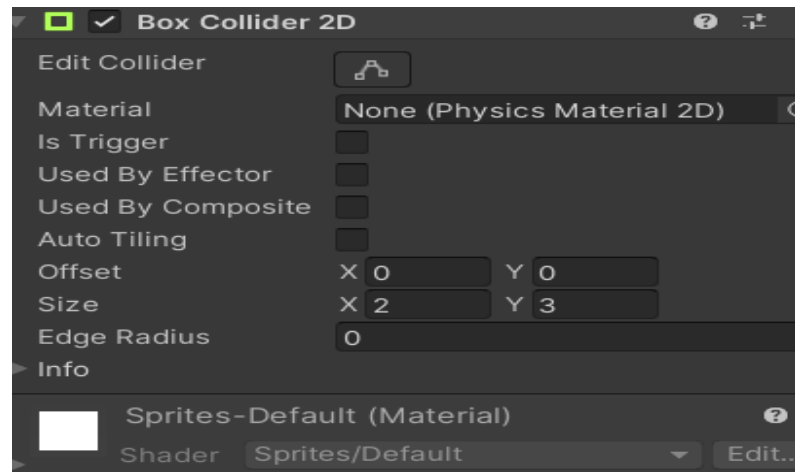
24. Klik karakter, pilih Add Component, lalu cari komponen bernama Rigidbody2D, untuk memberikan efek gravitasi pada objek.



Gambar 7.24 Tampilan Rigidbody2D

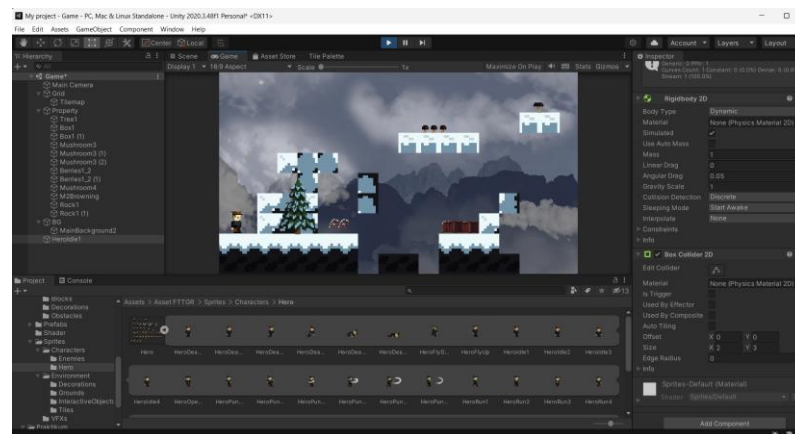


25. Kemudian tambahkan satu lagi komponen bernama Box Collider 2D.



Gambar 7.25 Tampilan Box Collider 2D

26. Jika di play karakter akan berpijak pada tanah.



Gambar 7.26 Tampilan Hasil





B. Link Github Pengumpulan

Link :

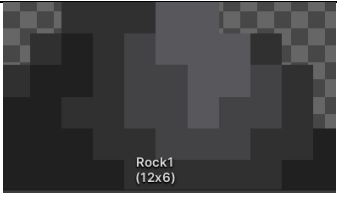
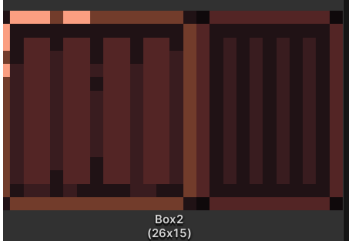



KUIS

Membuat tabel berisi Asset dan keterangan:

No.	Asset	Jenis	Keterangan
1.		Player	Seseorang yang sedang berpartisipasi dan berinteraksi dengan permainan. Mereka mengendalikan karakter atau elemen dalam game, membuat keputusan, dan berusaha mencapai tujuan tertentu dalam permainan tersebut.
2.		Property	Atribut pohon yang digunakan untuk membuat suasana lebih bagus
3.		Property	Atribut berry digunakan untuk membuat suasana lebih hidup
4.		Property	Atribut jamur digunakan untuk dibuat seperti tantangan atau pijakan



5.		Property	Atribut batu digunakan untuk dibuat seolah-olah rintangan dalam permainan tersebut
6.		Property	Atribut box digunakan untuk tempat koin atau pijakan bagi karakter tersebut
7.		Property	Atribut Background digunakan untuk mendefinisikan latar belakang agar menciptakan suasana dan mood dalam game