

LAPORAN TUGAS MINGGU KESATU

EXPLORASI GODOT

Laporan ini disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Komputer Grafik



Disusun Oleh :

Rheza Panji Prasetya Nugraha 211511056

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN TEKNIK
KOMPUTER DAN INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI BANDUNG
2021**

Lalu saya Analisa konsep dari code yang tersedia bahwa terdapat konsep seperti -
Scene level

- Assets
- Animation
- Node
- Script
- Tree

Explorasi UI Godot

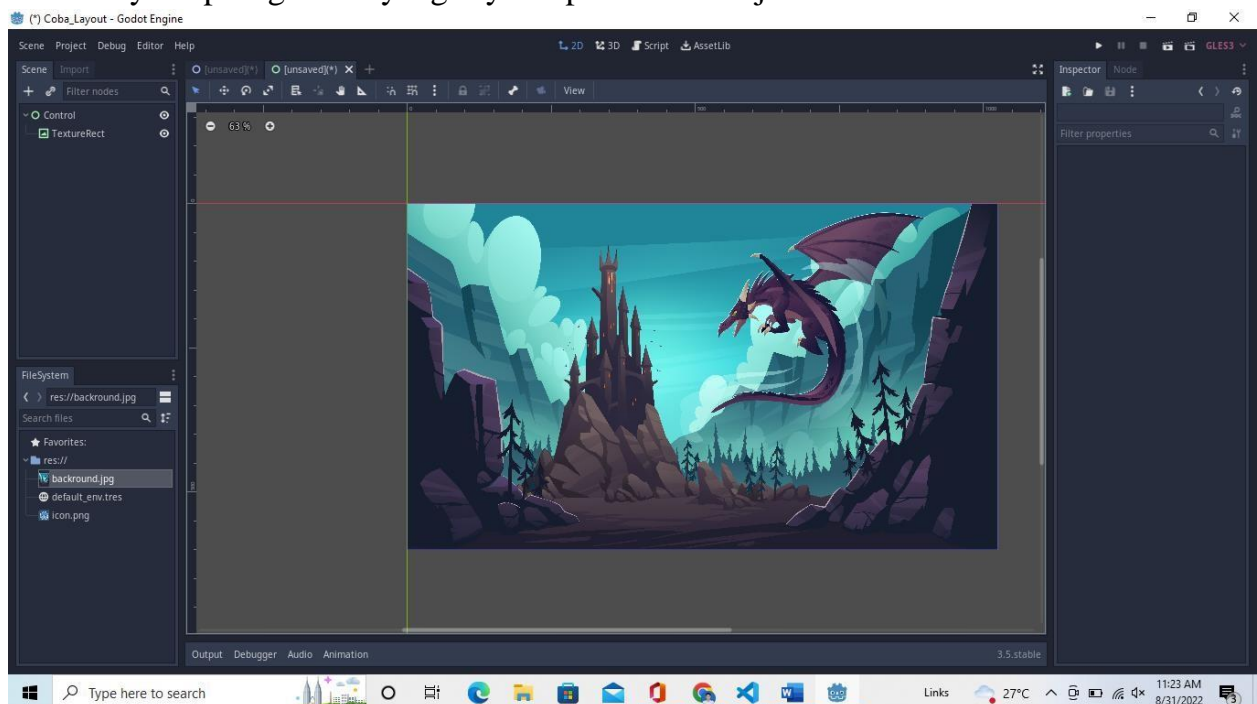
Bagaimana cara untuk membuat UI interface 2D

Dengan layout seperti -Welcome page

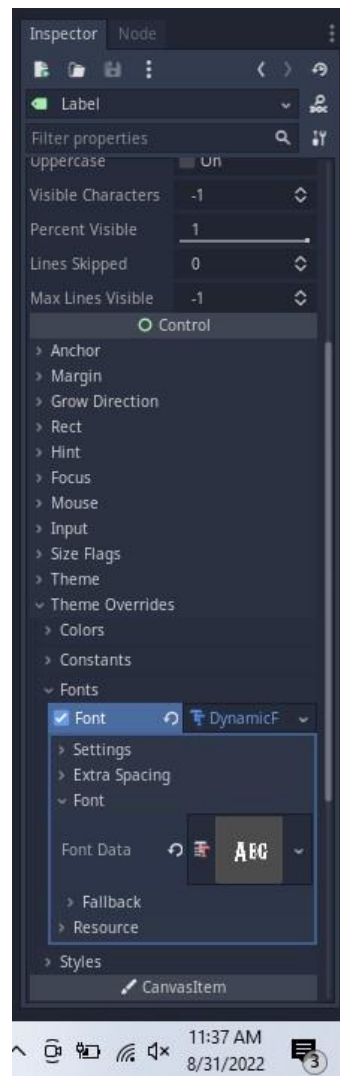
-Main Page

-About page

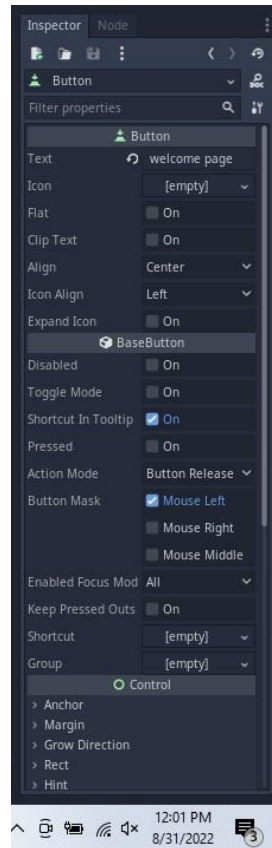
- Pertama saya membuat file proyek baru, lalu menyimpannya di file yang masih kosong.
- Lalu dalam begini scene saya membuat root untuk memasukan gambar dalam background
- Saya export gambar yang saya siapkan untuk dijadikan background



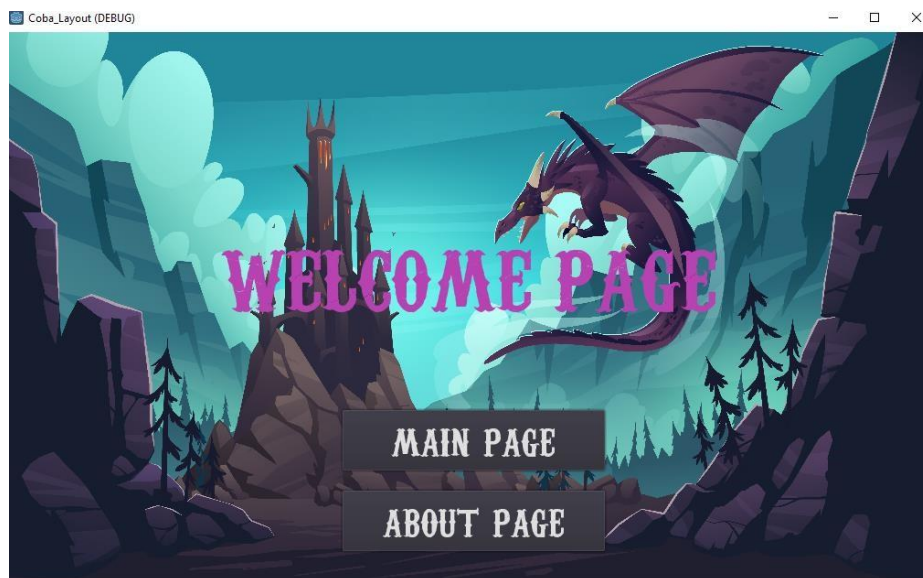
Setelah itu saya memilih font dengan membuat node baru pada root ddengan mendownload font yang ingin digunakan setelah itu saya memilih ukuran font



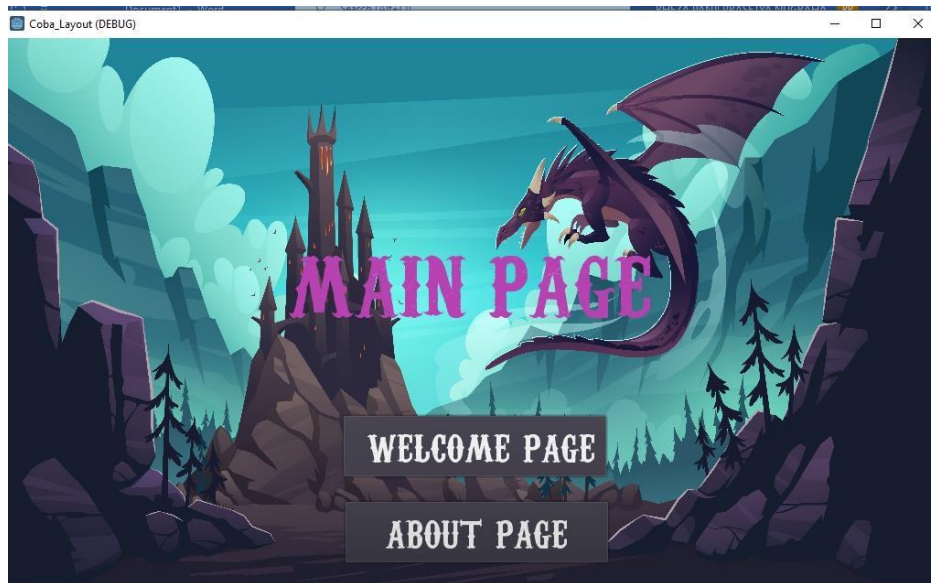
Lalu membuat button untuk pilihan page



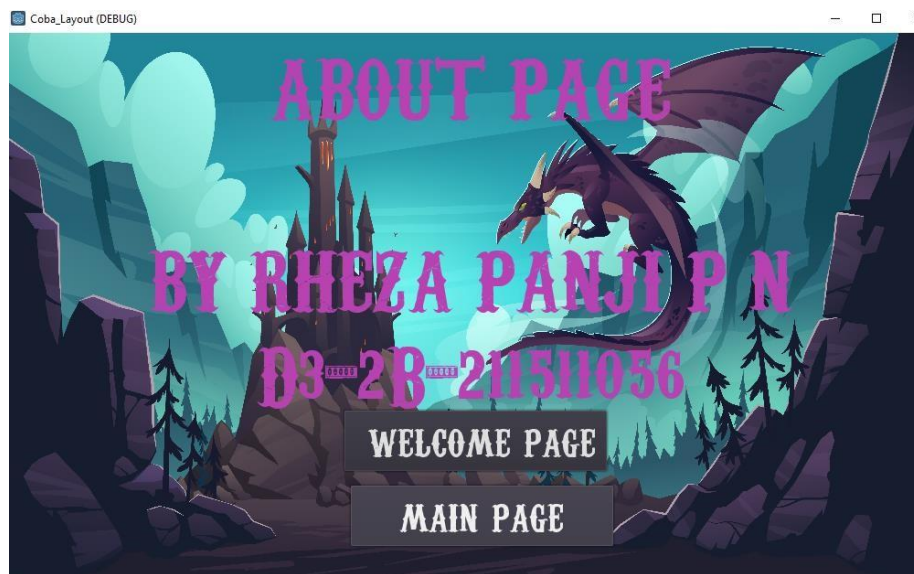
maka hasilnnya Welcome page :



Main page :



About page :



Mengapa bisa tersambung karena button dibuat pressed agar terhubung antara scenenya sesuai dengan opsi button.

```

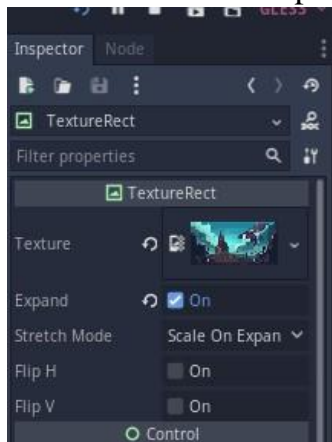
1 extends Control
2
3
4
5 func _on_Button_pressed():
6     pass # Replace with function body.
7     get_tree().change_scene("res://layout.tscn")
8
9
10 func _on_Button2_pressed():
11     pass # Replace with function body.
12     get_tree().change_scene("res://mainpage.tscn")
13

```

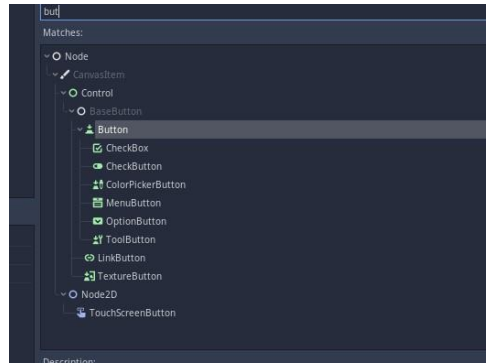
2. Bagaimana cara menambahkan assets pada UI interface godot yang dibuat

1. Gambar Full Page (Background)

- Pertama menyiapkan foto background terlebih dahulu, lalu drag ke bagian filesystem.
- Selanjutnya tambahkan node Texture rect yang telah tersedia,
- lalu setel background pada texture

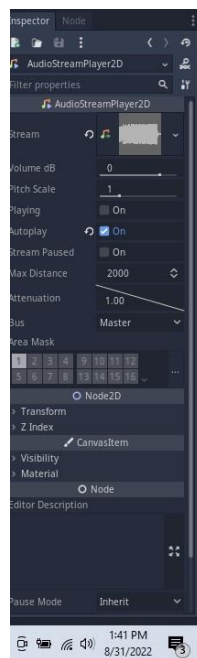


- Lalu pada opsi layout pilih full react.
- ### 2. Assets Icon (untuk Button, dll)
- Pertama kita buat child node dalam Root lalu pilih opsi button



3. BGM (background music) intro atau outro

- Pertama siapkan terlebih dahulu Backsound dalam bentuk mp3
- Lalu buat child node audio stream player 2d disetian scene
- Lalu drag backsond di setiap scene
- Centang auto play



Lalu pada script tambahkan fungsi ready agar backsound mulai dimainkan,

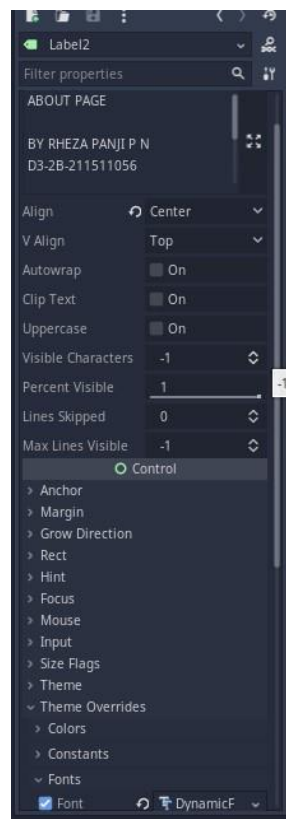
```

1 extends Control
2
3 func _ready():
4     $AudioStreamPlayer2D.play()
5
6 func _on_Button_pressed():
7     pass # Replace with function body.
8     get_tree().change_scene("res://mainpage.tscn")
9
10
11 func _on_Button2_pressed():
12     pass # Replace with function body.
13     get_tree().change_scene("res://aboutpage.tscn")
14

```

4. Font

Dalam font saya memilih font carnevalee_freakshow. Yang telah saya download. Lalu saya buat childnode label lalu theme overrides, disana saya ubah size, font dan warna dalam penulisan

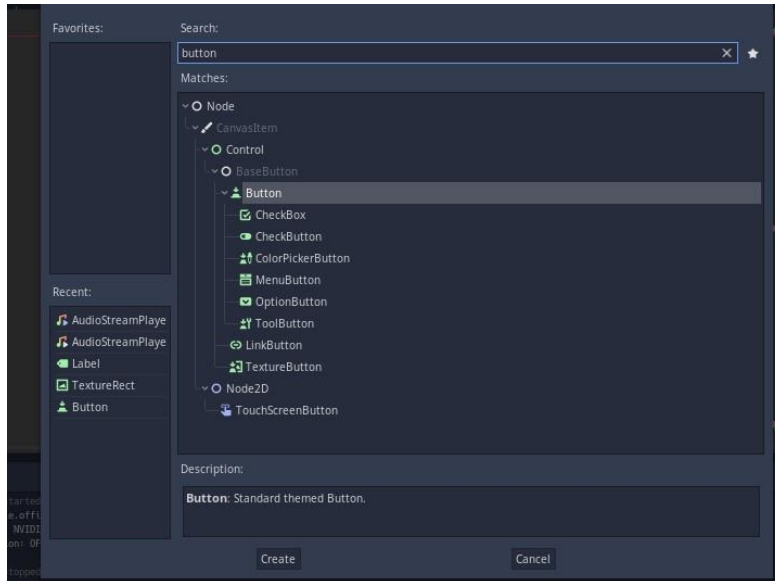


5. Color Scheme Aplikasi Belum terexplore.

Pertanyaan 3

1. Untuk Main Program, bagaimana memasukan Node2D pada program utama?

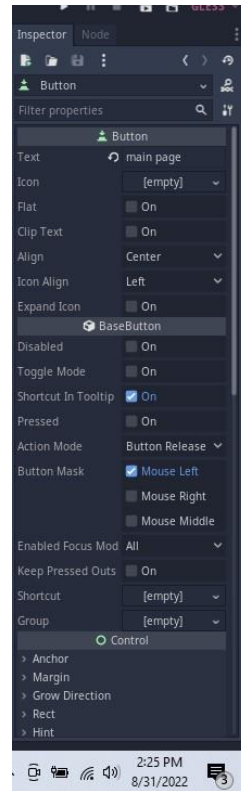
- Pertama saya membuat proyek baru dengan menyimpan di folder yang baru
- Lalu membuat Root node control yang akan diisi oleh child node
- Pada kasus ini saya akan mencontohkan cara memasukan botton di child node



Maka langsung muncul kotak tanpa ukuran yang jelas yang bisa kita atur sesuai kebutuhan kita



Lalu kita setting warna dan ukuran font



2. Eksplorasi Node 2D, buatlah karya 2D menggunakan fungsi-fungsi bawaan / built in

Saya sudah menggunakan fungsi di karya 2D seperti :

- ready(): fungsi yang jika sudah masuk ke scene maka lagu akan terputar otomatis
- on button pressed(): fungsi dimana saat button dipencet akan melaksanakan penggantian scene sesuai yang diperintahkan dengan menampilkan directory.

4 Bagaimana caranya membuat code saya rapi / memiliki standar dapat dibaca oleh developer lain dan mudah di maintain?

Menurut yang saya baca dari web godot engine, bahwa penulisan code godot ada GDscript style guide. Tidak boleh menggunakan code yang dinilai menjadi pemborosan.

Mengganti penulisan `&&` menjadi *and* dan `||` menjadi *or* untuk menghindari ke ambiguan dalam penulisan code sesuai standar GDscript style guide.

Leasson learn :

Pada pembelajaran explorasi godot kali ini saya pertama kali membuat game 2D yang bisa dimainkan, saya jadi tahu bahwa penggunaan fungsi dalam godot, cara membuat root node, childnode, button atau memasukan lagu pada program 2D ini.

Curhat bebas :

Untuk penggunaan aplikasi godot yang menurut saya baru saya sedikit kebingungan, harus terus melihat pada sumber dan saya tertarik pada hal ini, semoga kedepanya saya bisa belajar agar lebih baik

Referensi : https://www.youtube.com/watch?v=Kt1njjNGbSg&ab_channel=EliCuaycong

https://docs.godotengine.org/en/stable/getting_started/first_2d_game/03.coding_the_player.html