

MODUL D (GAME) CLIENT SIDE

ISI

Modul ini berisi beberapa file :

- MODULE_CLIENT_SIDE.pdf
- File asset pendukung game

PENDAHULUAN

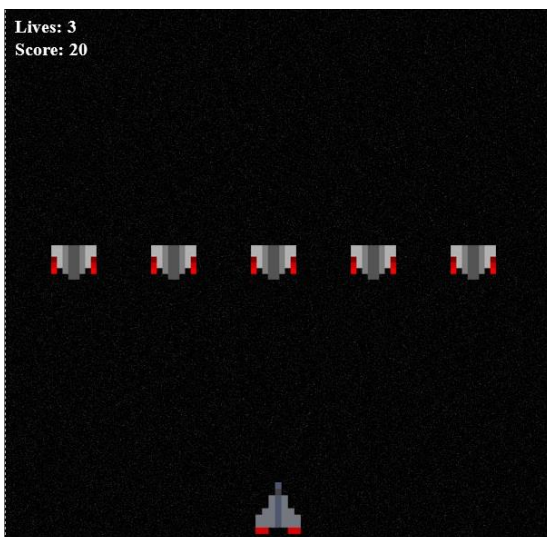
Dalam beberapa tahun terakhir, internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari, memungkinkan penyebaran informasi dalam sumber konten dan interaksi yang tidak ada habisnya. Setiap hari penggunaan game telah mendapatkan peran penting di alam semesta ini, memungkinkan jutaan orang untuk mendapatkan akses ke kesenangan dan hiburan dengan cepat dan gratis..

Anda harus merancang game bernama Fly Fighter, mengembangkan tata letak menggunakan HTML dan CSS dan mengembangkan pemrograman sisi klien menggunakan JavaScript. Beberapa file media tersedia untuk Anda dalam modul. Anda dapat membuat lebih banyak media dan memodifikasi apa pun di media jika Anda mau.

Game Anda perlu dikembangkan dalam resolusi 600x600 piksel. Dalam resolusi yang lebih besar, permainan harus dipusatkan di layar baik secara horizontal maupun vertikal.

DESKRIPSI PROYEK DAN TUGAS WAKTU 3 JAM

Modul ini berdurasi 3 jam. Semua media yang diperlukan sudah disediakan. Anda akan membuat fungsionalitas game menggunakan JavaScript yang memungkinkan game bekerja dengan benar di berbagai browser web. Game ini merupakan game pesawat dimana, pemain pesawat berada di bawah dan musuh berasal dari atas ke bawah, tidak ada level kesulitan dalam game ini, tampilan game seperti gambar di bawah :



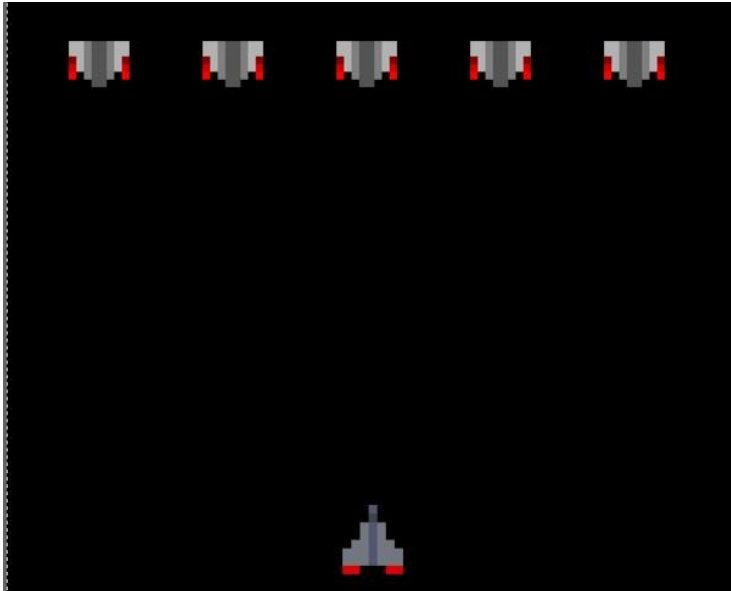
Elemen game Fly Fighter di jelaskan sebagai berikut ::

1. Fly Fighter merupakan game pesawat untuk menyerang musuh.
2. Dalam pembuatan game ini anda bisa memisahkan file menjadi 3 bagian html, js dan CSS atau dalam 1 file HTML saja, mana yg mudah menurut anda.
3. Kasih Judul " LKS Jawa Timur"
4. Buat canvas ukuran 600 x600

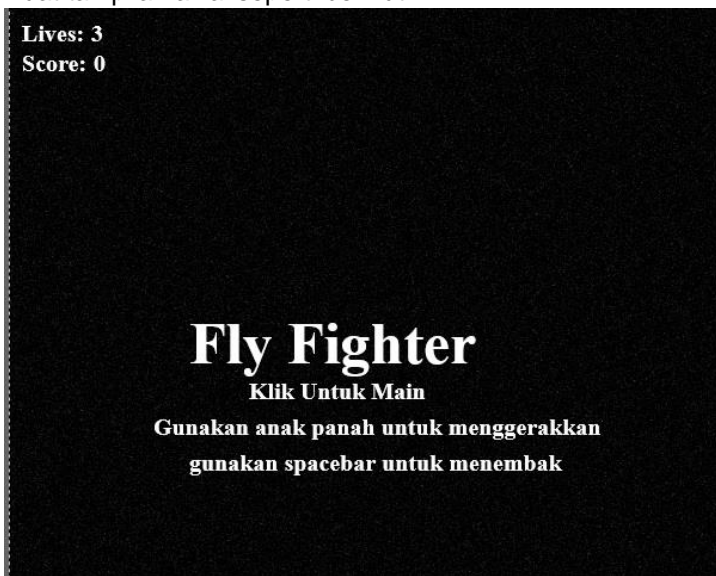


IKS SMK

5. Buatlah gambar pesawat utama (ship) dan musuh dengan asset yang sudah disediakan dengan nama **ship.png**, dan musuh dengan **musuh.png**
6. Musuh dibuat random dengan 5 musuh di awal waktu kemunculan, perulangan silahkan di atur sendiri,

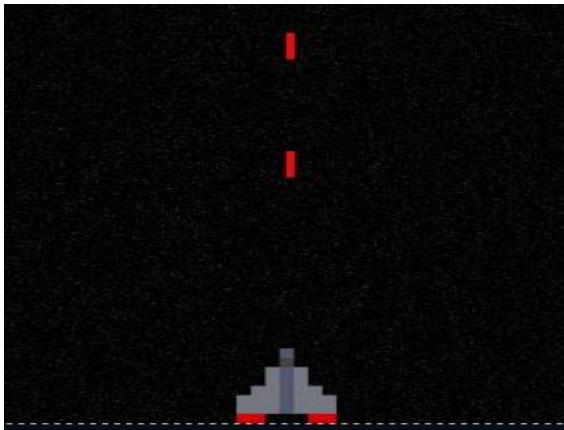


7. Ganti background dengan menggunakan gambar **back.jpg**
8. Buat tampilan awal seperti berikut :



Dimana setelah mouse d klik di area, maka permainan di mulai.

9. Pemain menggunakan tombol panah untuk menggerakkan pesawat dan spacebar untuk untuk menembak.
Dimana kode untuk panah **kiri = 37, atas 38, kanan 39, bawah 40, dan spacebar 32.**
10. Laser untuk menembak buat dengan ukuran urang lebih **2 X 20 px**, dan hanya 3 laser yg bisa tampil di layar pada saat bersamaan, laser hanya bekerja di layar (canvas) yang sudah di atur. Laser yang mengenai musuh membuat musuh yang tertembak hilang dan mambuat point score bertambah 10 :



11. Fungsi-fungsi perulangan yang diperlukan silahkan disesuaikan.
12. Setiap menembak mengeluarkan suara laser (file tersedia dengan **nama laser.m4a**).
13. Tampilan SCORE dan nyawa (Live) ada di pojok kiri atas. Font huruf bebas sesuaikan dengan layar. Nyawa ship (pesawat) berkurang 1 jika musuh mengenai ship



14. Setiap kalo pemain (ship) terkena musuh maka otomatis semua kembali ke posisis awal untuk gambar pemain dan musuh (bukan score atau nyawa).
15. Pemain akan kalah jika nyawa sudah 0 dan ada pesan game over dan main lagi untuk melanjutkan dan pemain akan menang jika mencapai nilai 50 dan muncul tulisan anda menang, mainlagi? Ketika main lagi score kembali ke 0 dan lives kembali ke 3

