



TUGAS PERTEMUAN: 7

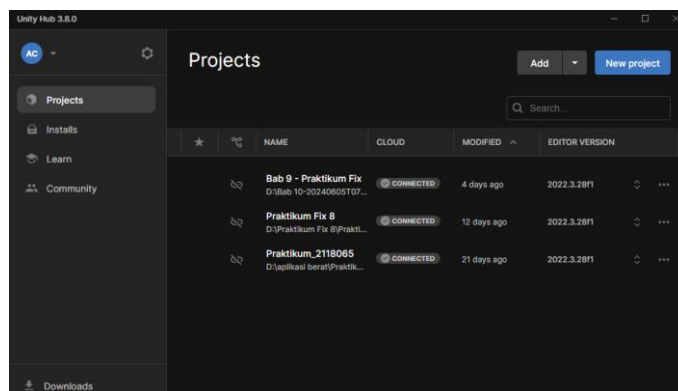
PLATFORM

NIM	:	2118065
Nama	:	Alga Candra Kusuma
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	DEVINA DORKAS MANUELA (2218108)
Referensi	:	Contoh : FREE Pixel Art Kit 2D Environments Unity Asset Store

7.1 Tugas 1 : PLATFORM

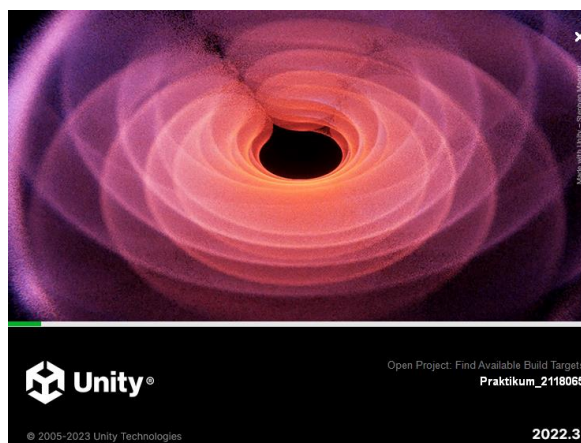
A. Platform

1. Masuk ke dalam aplikasi unity



Gambar 7.1 Membuka Unity

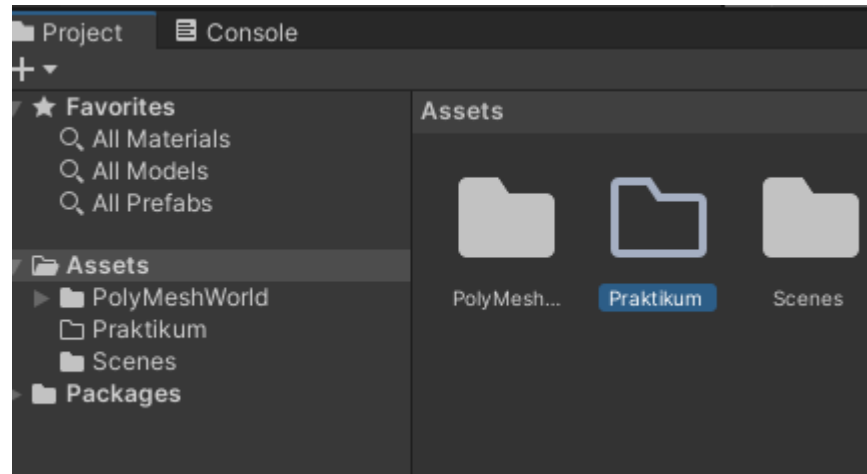
2. Pilih folder yang ingin dibuka atau yang sudah diunduh property



Gambar 7.2 mebuat akun unity

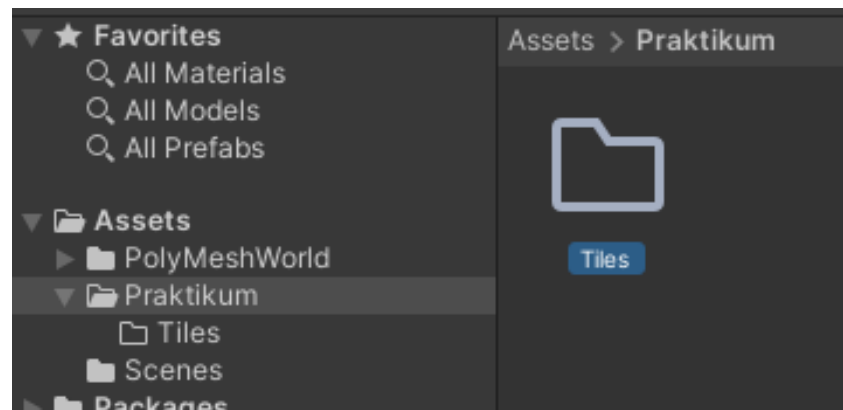


3. Klik kanan bagian asset lalu create new folder praktikum



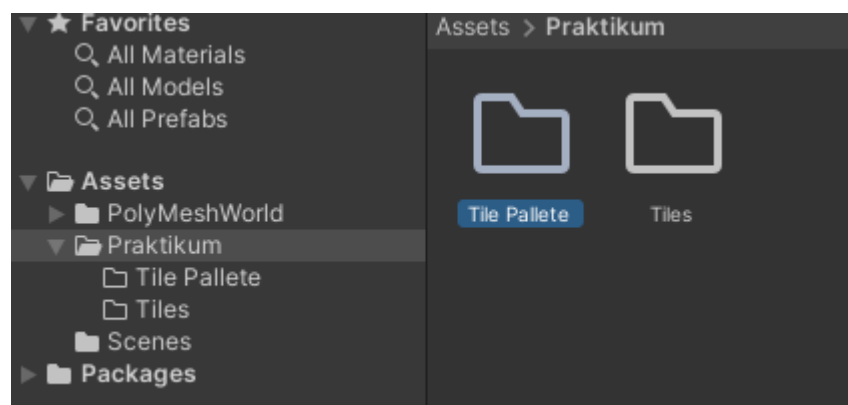
Gambar 7.3 Membuat folder praktikum

4. Buat folder baru Bernama Tiles dalam folder praktikum



Gambar 7.4 tambahkan folder tiles

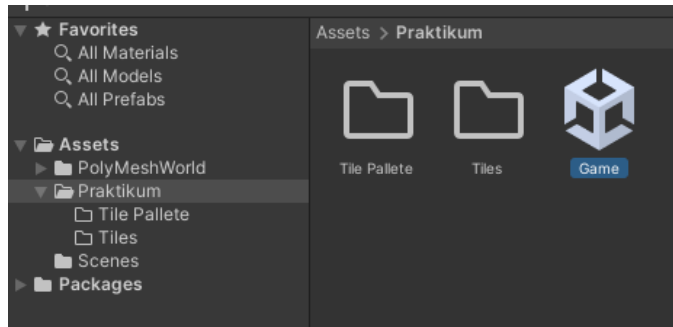
5. Tambahkan lagi folder Bernama tile pallete



Gambar 7.5 tambahkan folder tile pallete

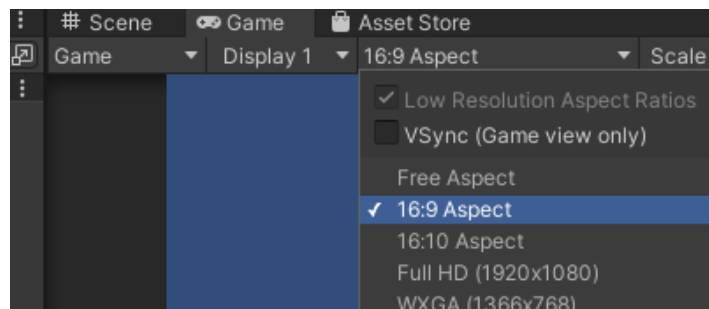


6. Tambahkan scene Bernama Game



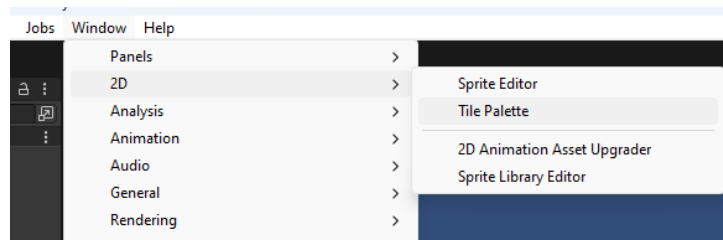
Gambar 7.6 menambahkan scene

7. Pada scene game ganti aspek rasio menjadi 16;9



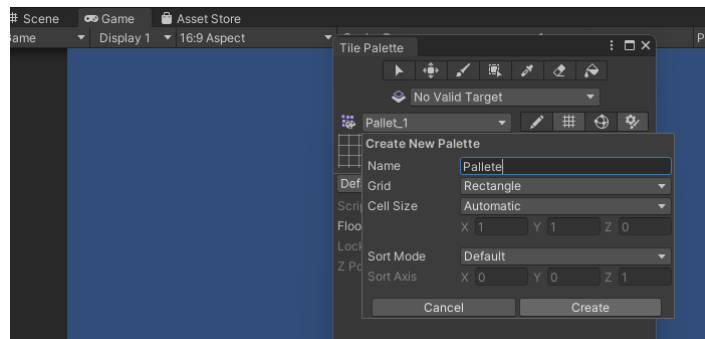
Gambar 7.7 Mengubah rasio game

8. Buka window dan pilih 2d tile palette



Gambar 7.8 Pilih tile palette

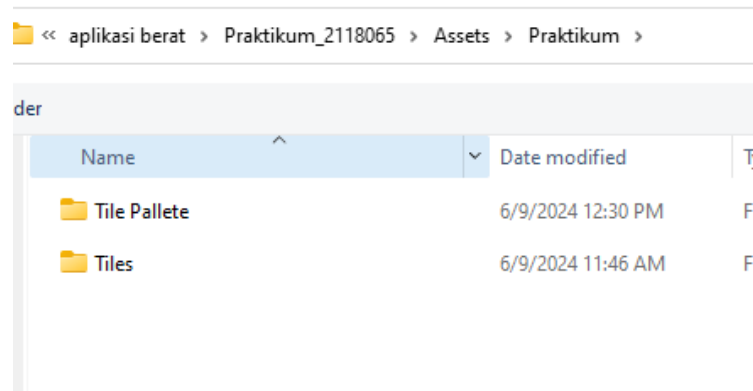
9. Pilih create new palette



Gambar 7.9 Create new palette

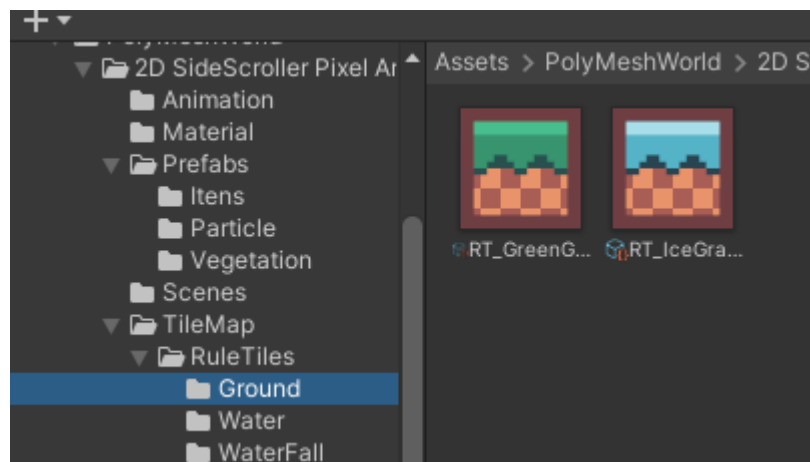


10. Create dan tempatkan pada folder tile pallette



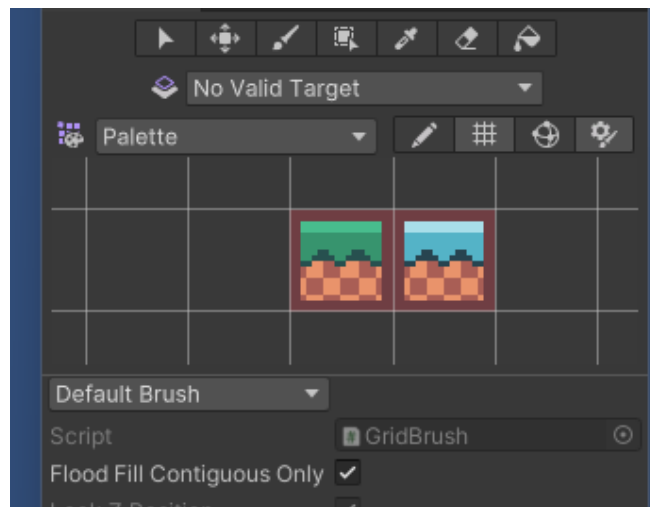
Gambar 7.10 Save pada tile pallette

11. Cari tempat penyimpanan platform game yang dipilih



Gambar 7.11 Menambahkan tile map

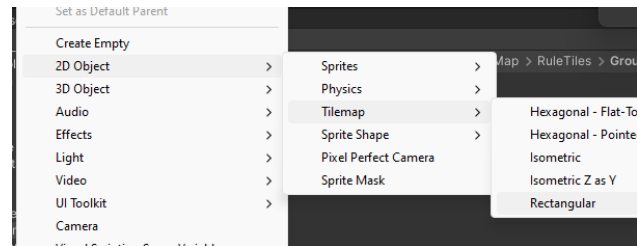
12. Drag and drop tile map yang ada pada window tile map yang sudah dibuat



Gambar 7.12 Import asset

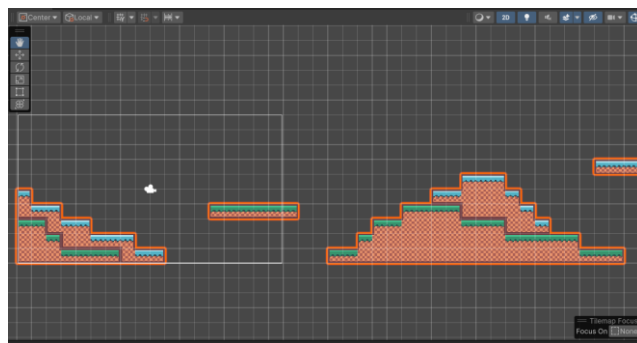


13. Pada hierarki buat objek tile map 2d untuk membuat tile map



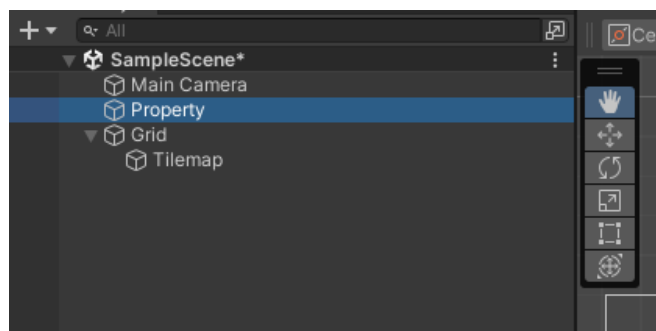
Gambar 7.13 Tile Map

14. Buat layout platform tilemap sesuai yang diinginkan



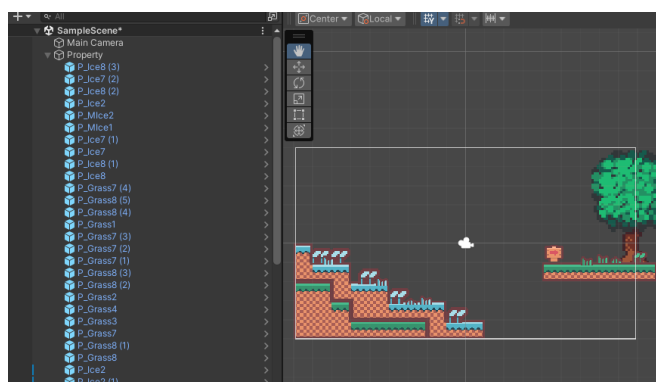
Gambar 7.14 Membuat tilemap

15. Pada hirarki buat create empty dan rename menjadi property



Gambar 7.15 membuat property

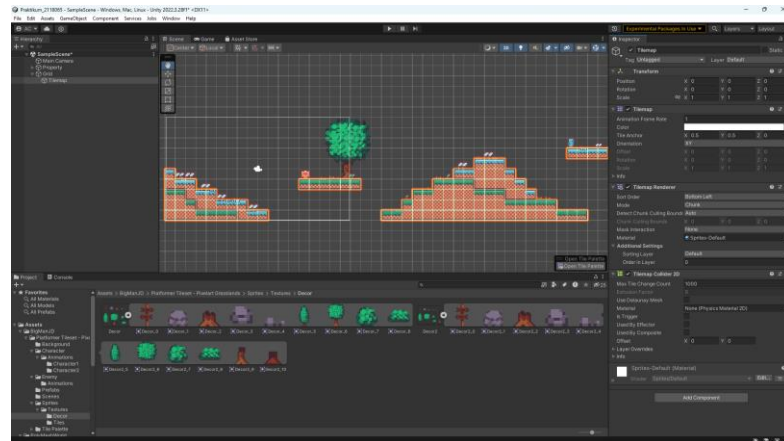
16. Pilih dan masukan hiasan atau property yang diinginkan ke dalam game



Gambar 7.16 Memasukkan property

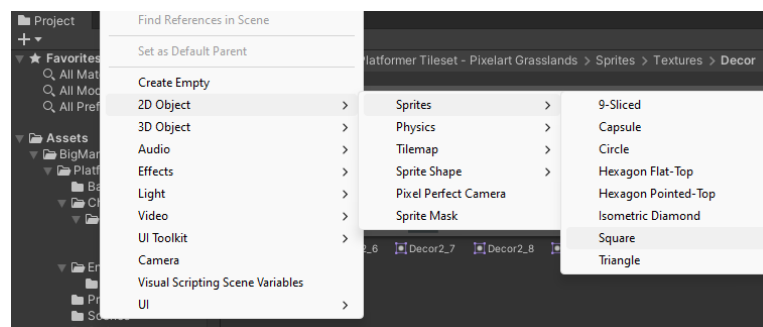


17. Pada bagian hirarki klik grid pada tile map lalu tambahkan collider 2d



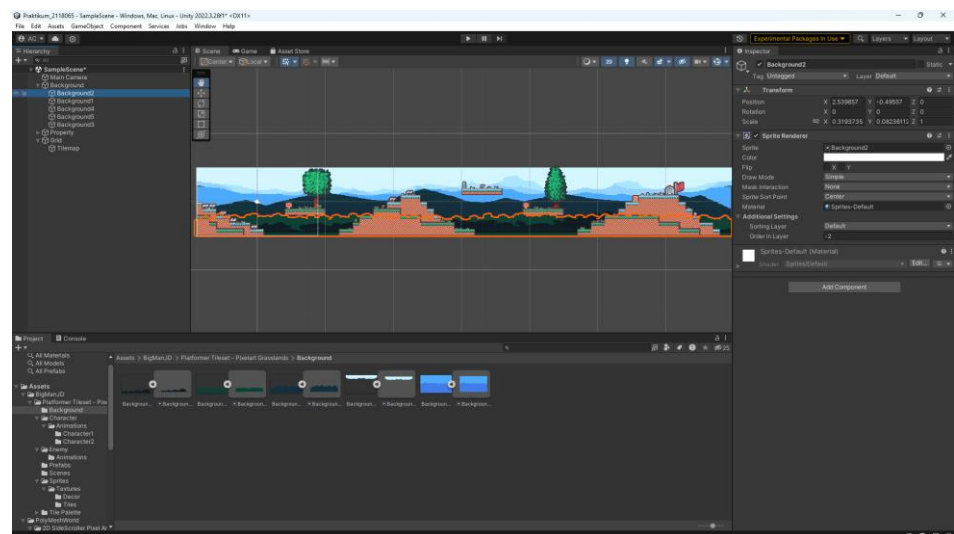
Gambar 7.17 menambahkan collider 2d

18. Pada bagian hirarki tambahkan sprites, square dan rename menjadi background



Gambar 7.18 menambahkan background

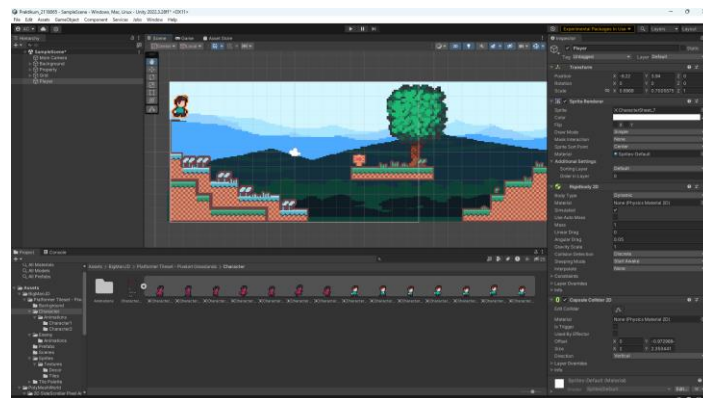
19. Masukkan background sesuai asset yang sudah didownload kemudian ubak layer agar background tidak bertumpuk



Gambar 7.19 Membuat background

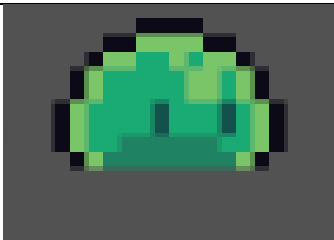


20. Menambahkan karakter player pada game dan add component berupa rigid body sebagai gravitasi dan menambahkan collider2d



Gambar 7.20 Menambahkan karakter

B. Tabel

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		Player : main character yang akan menjadi objek utama permainan yang harus dimenangkan oleh pemain
2		Property : sebuah hiasan atau objek pelengkap yang akan menemani pemain saat menjalankan permainan agar suasana terasa lebih hidup
3		Background : adalah latar belakang tempat Dimana permainan akan dimulai, sebagai pelengkap suasana permainan
4		Enemy : Merupakan sebuah musuh yang perlu dihindari maupun dilawan oleh player agar dapat memenangkan permainan