

UNIVERSITAS GUNADARMA



PRAKTIKUM GRAFIK KOMPUTER 2

MANUAL BOOK

“DON'T TOUCH THE WALL!”

Nama	: Syaiful Haq Al Furuqi
NPM	: 5A413515
Kelas	: 3IA26
Fakultas	: Teknik Industri
Jurusan	: Teknik Informatika
PJ	: Aviv Arifian Darmanto

Ditulis Guna Melengkapi Sebagian Syarat

Praktikum Grafik Komputer 2 Jenjang S1

Universitas Gunadarma

2016

Daftar Isi

Daftar Isi	I
1. Initial State	1
2. Rules.....	1
3. Pembuatan dan Logika	1
4. Output Program	8

1. INITIAL STATE

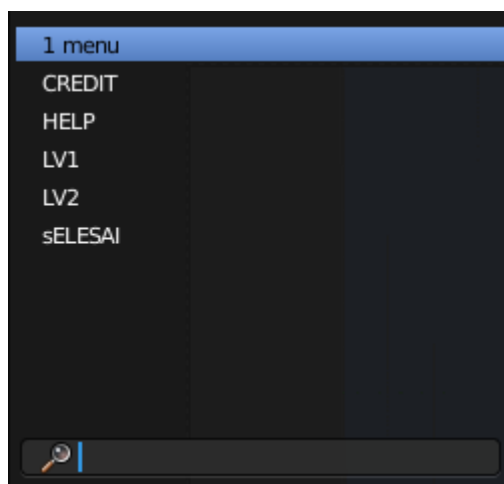
Don't Touch the Wall merupakan permainan komputer berbasis 3 dimensi, dimana pemain harus menggerakkan/menjalankan sebuah bola untuk mencapai finish atau sampai menemukan tanda "Touch Here!" dengan tidak menyentuh tembok selain tembok finish, atau bola akan kembali ke awal, walaupun sudah mencapai level 2, jika bola menyentuh tembok selain tembok finish, maka bola akan kembali pada level 1.

2. RULES

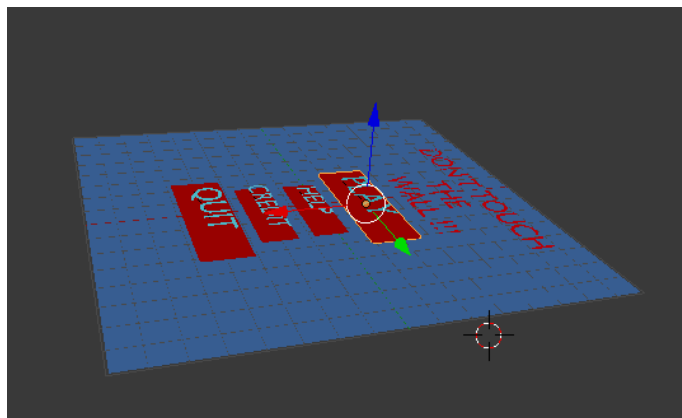
pemain harus menggerakkan/menjalankan sebuah bola untuk mencapai finish atau sampai menemukan tanda "Touch Here!" dengan tidak menyentuh tembok selain tembok finish, atau bola akan kembali ke awal, walaupun sudah mencapai level 2, jika bola menyentuh tembok selain tembok finish, maka bola akan kembali pada level 1.

3. PEMBUATAN DAN LOGIKA

A. Game Don't Touch the Wall! Yang saya buat terdiri dari 6 scene



B. Scene utama pada permainan ini merupakan menu, pada scene ini, saya membuat 4 button yaitu play, help, credit, dan quit. Pada scene ini terdapat 5 buah plane dan 5 buah text.

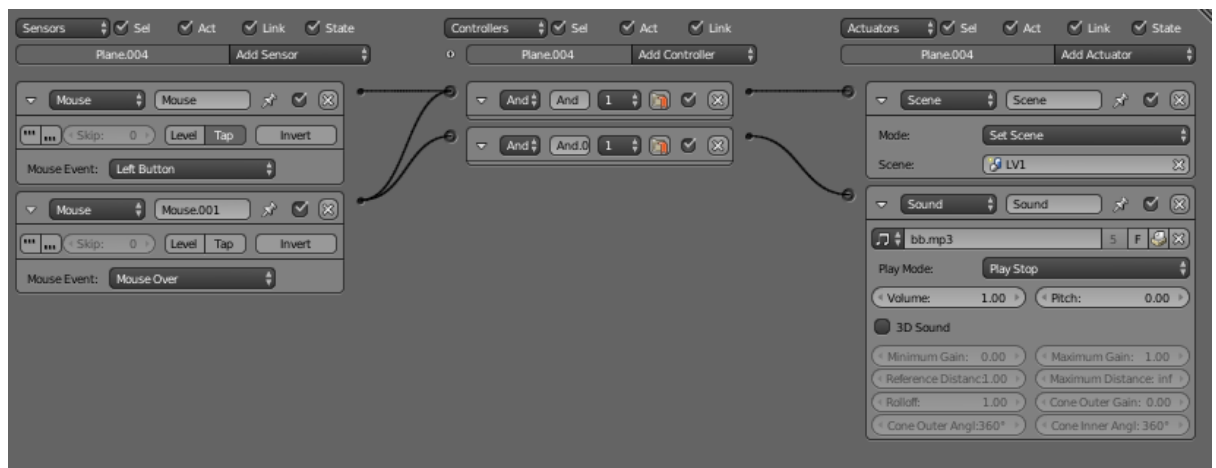


Dan hasilnya seperti ini



C. Logika dari setiap menu

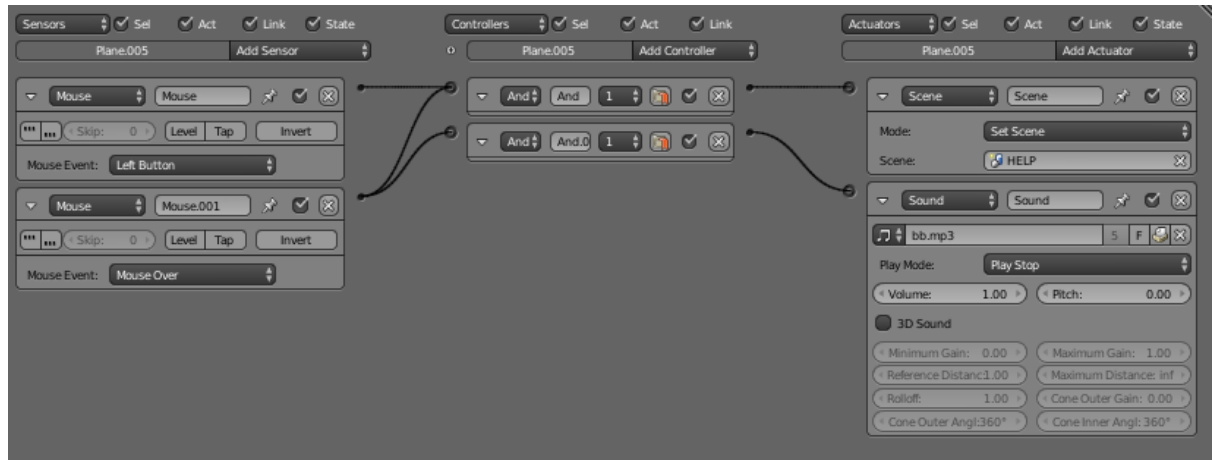
Play :



Jika button play diklik maka akan berpindah ke scene LV1, dan saya menggunakan mouse over serta sound yaitu untuk menahan agar tidak membuka scene yang lain. Karena ketika saya membuat seperti itu, tanpa mouse over dan sound, maka akan menjalankan scene yang terakhir dibuat.

Help :

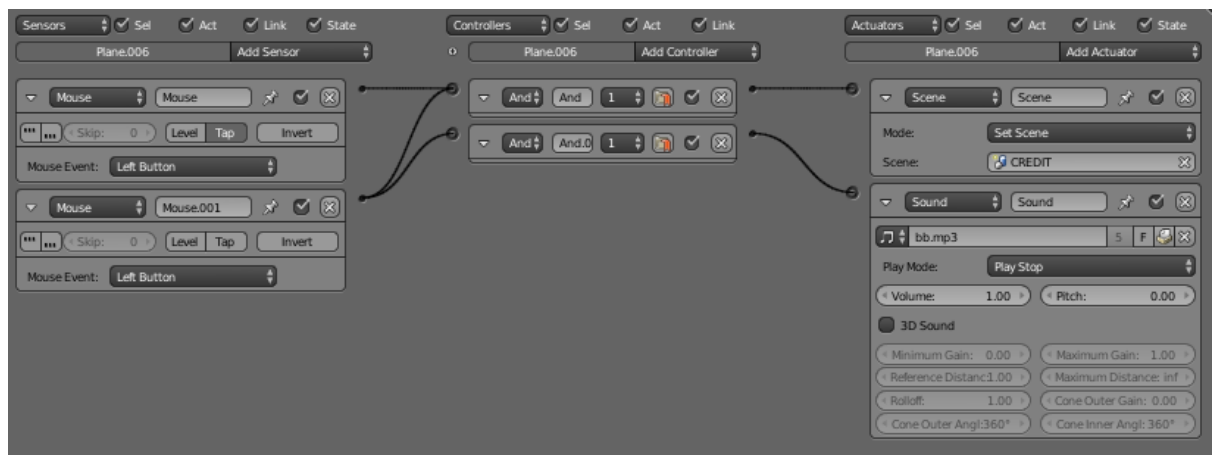
HELP



ini sama seperti button play, hanya berbeda pada scene yang akan dibuka, yaitu scene help.

Credit :

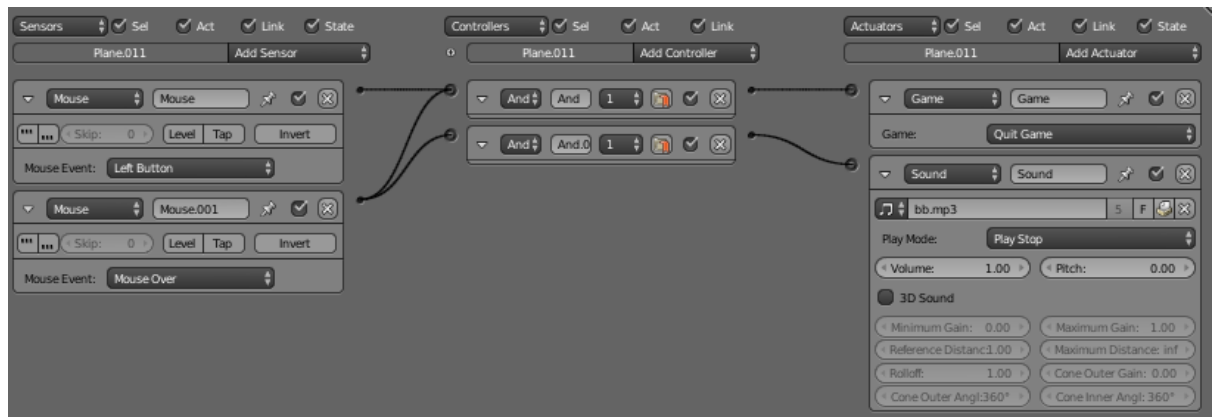
CREDIT



Ini pun sama seperti button sebelumnya, hanya berbeda scene yang akan dibuka yaitu scene credit.

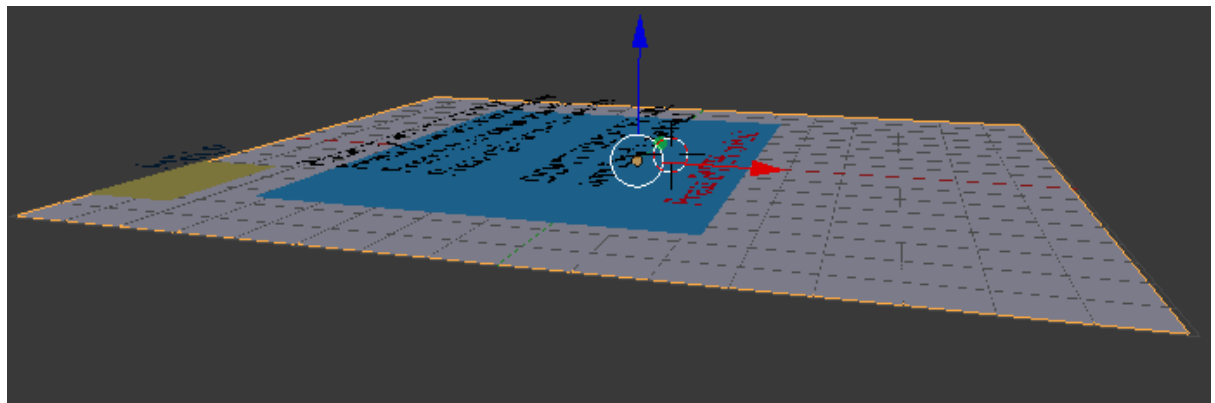
Quit :

QUIT

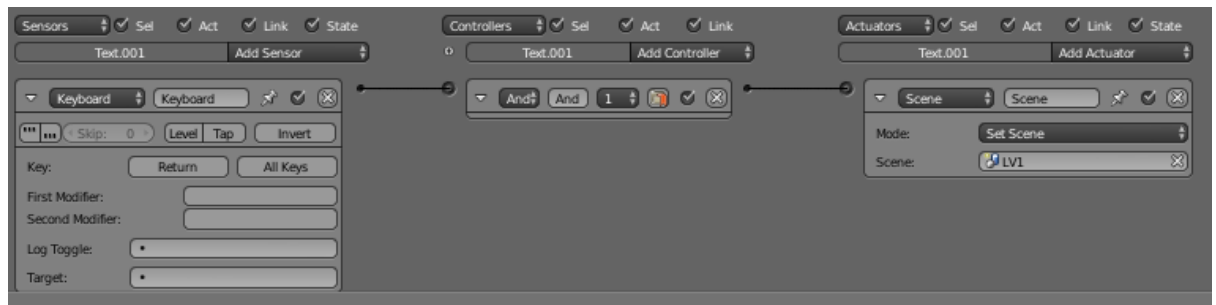


Ini pun sama seperti sebelumnya, hanya ini akan mengeksekusi quit game, yaitu keluar dari game.

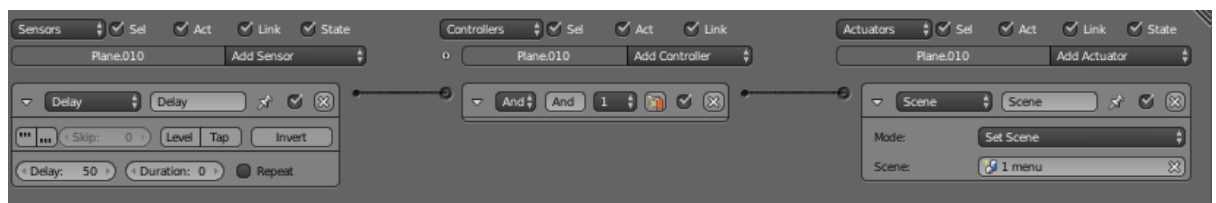
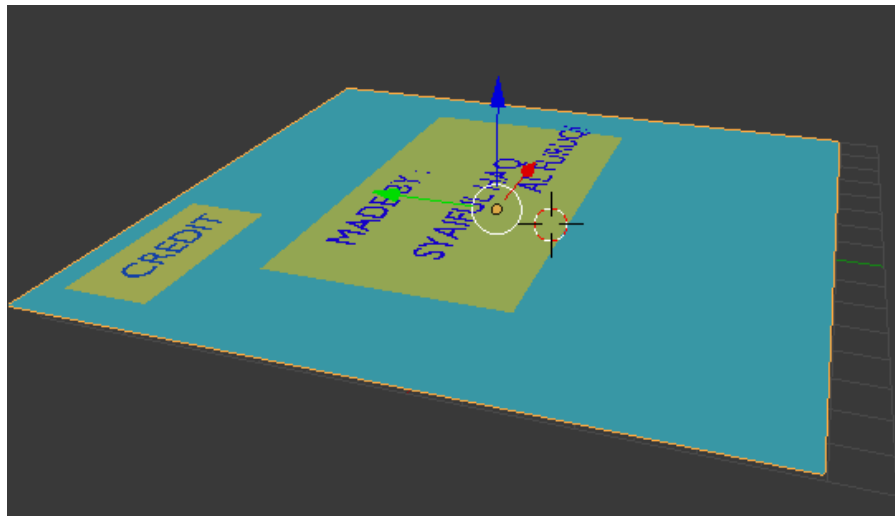
D. Untuk scene help saya menggunakan 3 buah plane dan 3 buah text.



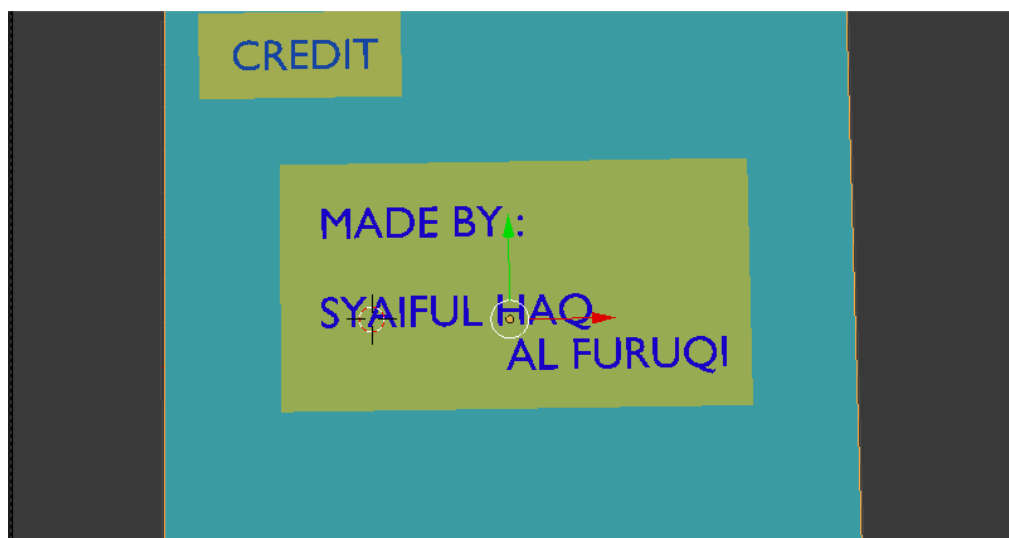
Pada scene ini, ketika pemain telah mengerti bagaimana permainan tersebut pemain dapat menekan enter untuk memulai permainan.



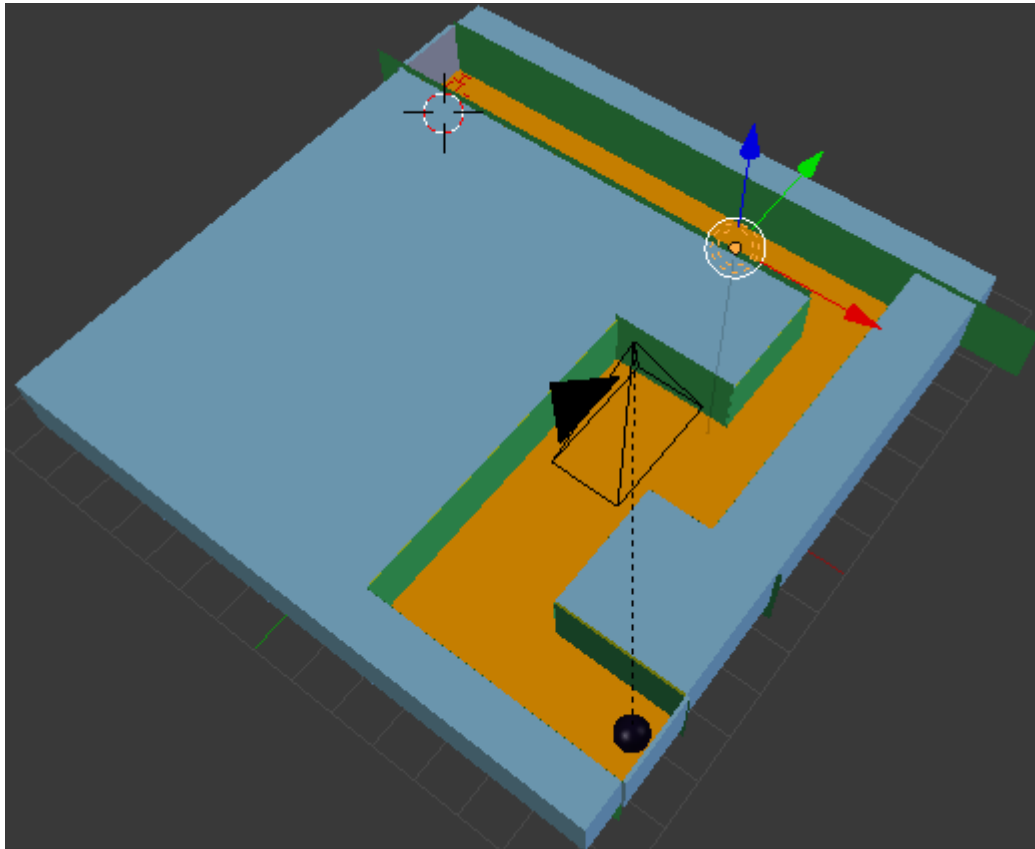
E. Untuk scene credit saya menggunakan dua buah plane dan sebuah text.



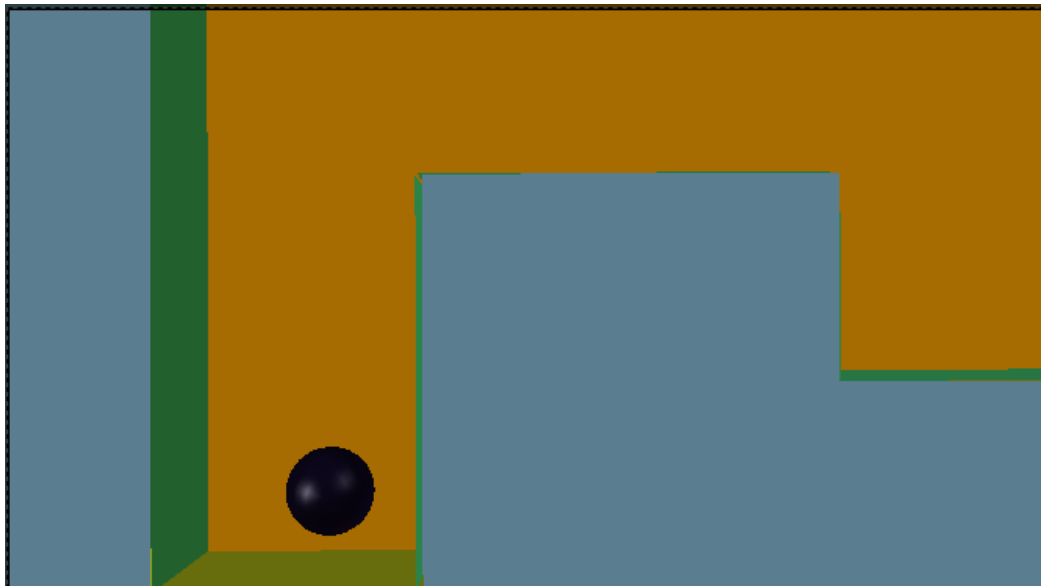
Pada scene ini saya menggunakan delay, yaitu agar setelah credit dibuka maka otomatis kembali ke scene menu setelah beberapa detik.



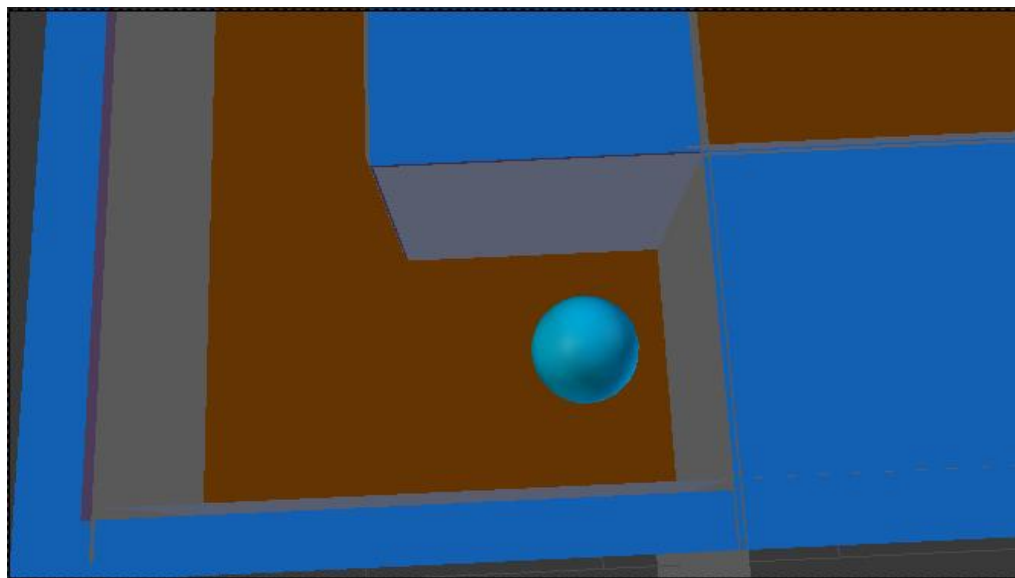
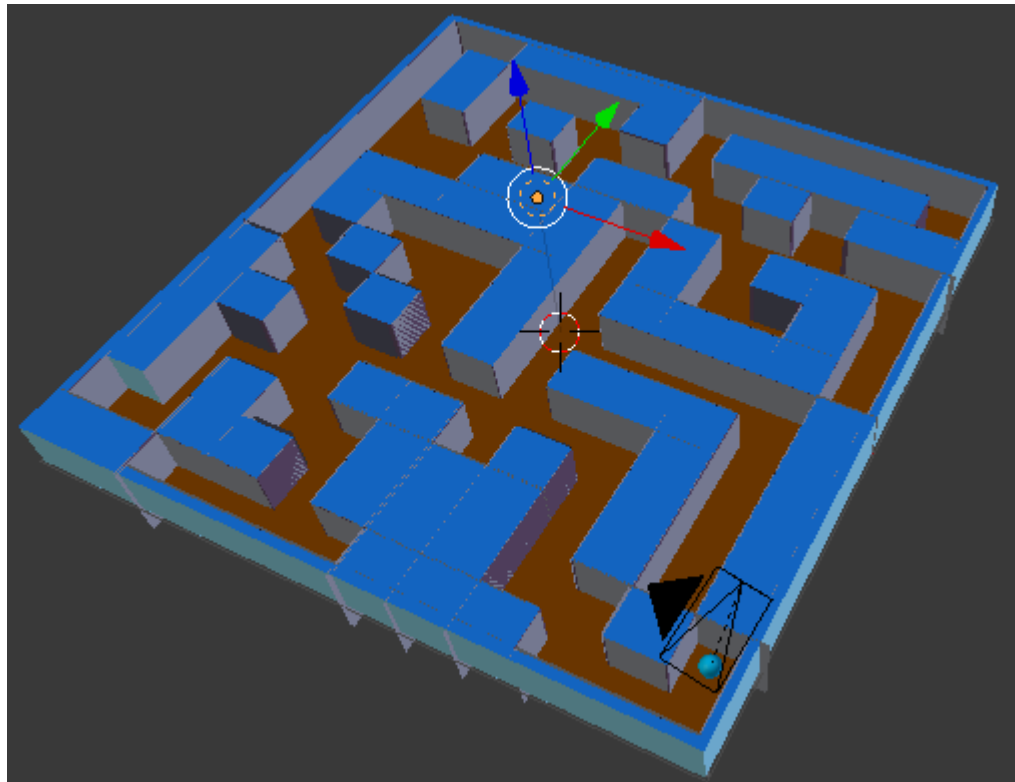
F. Pembuatan scene LV1 & LV2



Pada scene ini terdapat beberapa objek dan beberapa objek plane pada setiap tembok untuk sensor dan objek ini dibuat tidak terlihat ketika permainan dimulai.



Begitupun pada scene LV2



4. OUTPUT PROGRAM

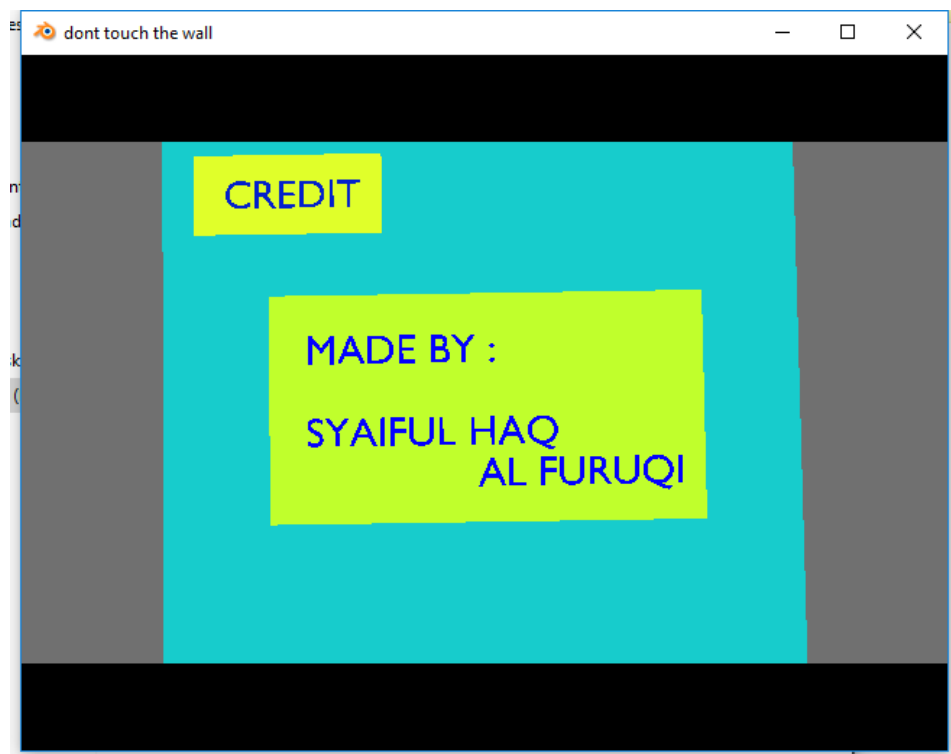
1. Scene Menu



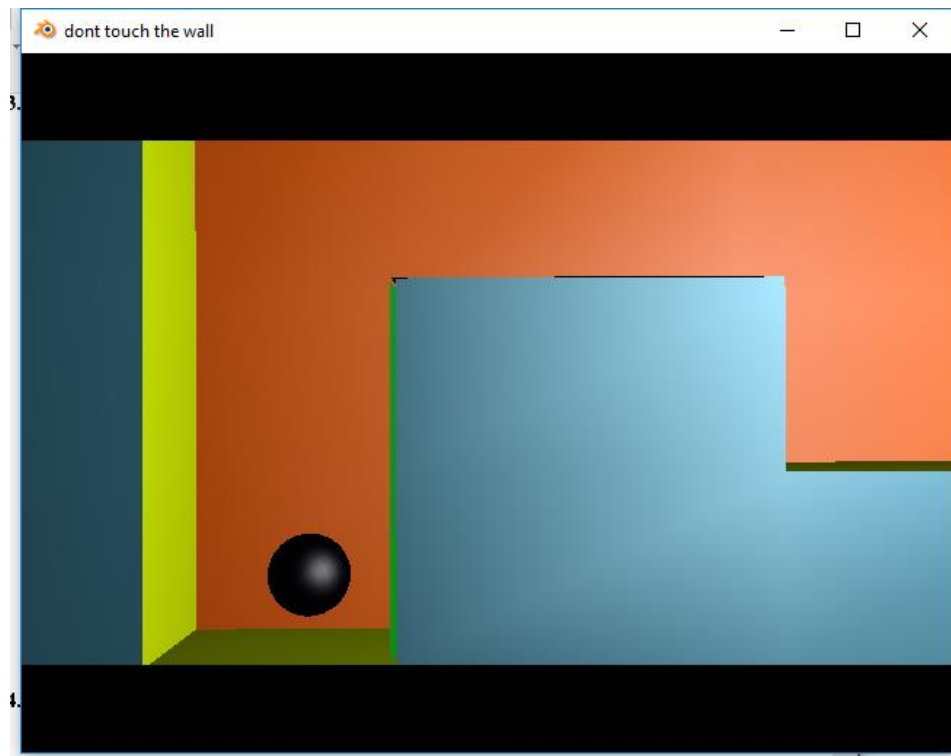
2. Scene Help



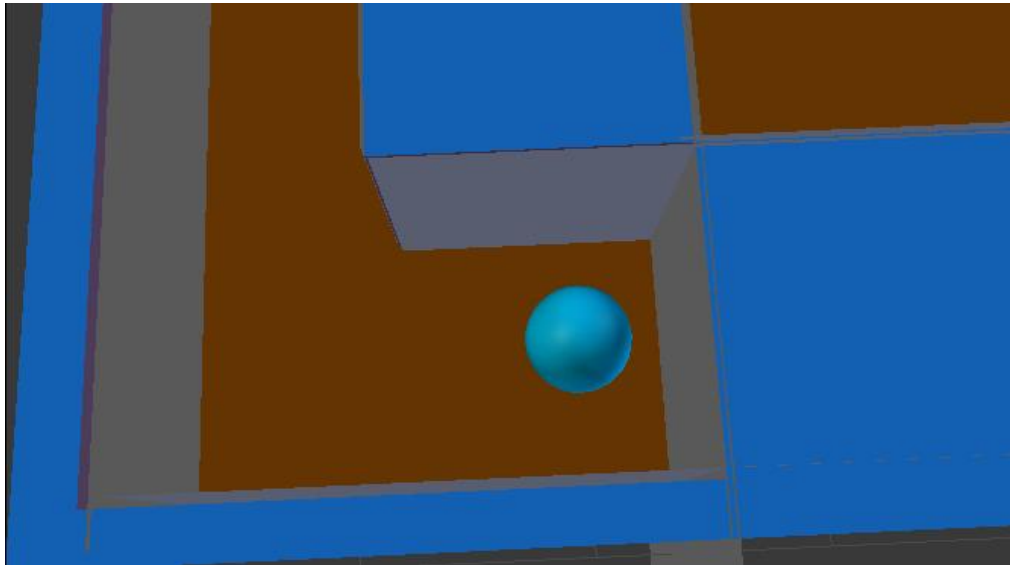
3. Scene credit



4. Scene LV1



5. Scene LV2



6. Scene selesai

