

FrogJump Game Project

By : Kelompok 3

Play

Quit

The Team

Jonathan Juan Setyanto (202431029)
Purnomo Jeremy Bambang (202431026)
Atha Adhyazhafir (202431027)
Muhamad Fadlan (202431014)
Zufar Muhammad Al fatih (202431016)

Pembagian Tugas

Pengembangan Unity : Jonathan Juan Setyanto
Zufar Muhammad Al fatih

Flowchart : Purnomo Jeremy Bambang

Story Board, ppt : Atha Adhyazhafir

Asset gambar : Muhamad Fadlan

Daftar Komponen

Kodok :
-Rigidbody 2D
-Box Collider 2D

Camera :
-Polygon
Collider 2D

Pulu (topeng
pulu pulu gerak)
:
-Rigidbody 2D
-Box Collider 2D
-Box Collider 2D
(ada dua box
collider)

Api :
-Box Collider 2D

Gerinda (mata
gerinda yg tajem
muter)
-Circle collider

Fungsi Komponen

Rigidbody 2D:

Digunakan untuk memberikan objek fisika 2D dan melakukan interaksi dengan objek lain dalam dunia 2D.

Box Collider 2D :

Collider berbentuk kotak yang digunakan untuk mendeteksi tabrakan (collision) pada objek 2D.

Polygon Collider 2D:

Collider yang lebih fleksibel dibandingkan Box Collider 2D karena bisa berbentuk poligon dengan banyak sisi.

Circle Collider 2D:

berbentuk lingkaran yang digunakan untuk mendeteksi tabrakan pada objek 2D. Seperti Box Collider 2D, namun berbentuk lingkaran.



Storyboard Board

FrogJump Game

Game 2D



Main Menu

Visual: Background polos, Judul “Petualangan kodok”, tombol klik : Play dan Quit.

Audio : Waiting sound effect

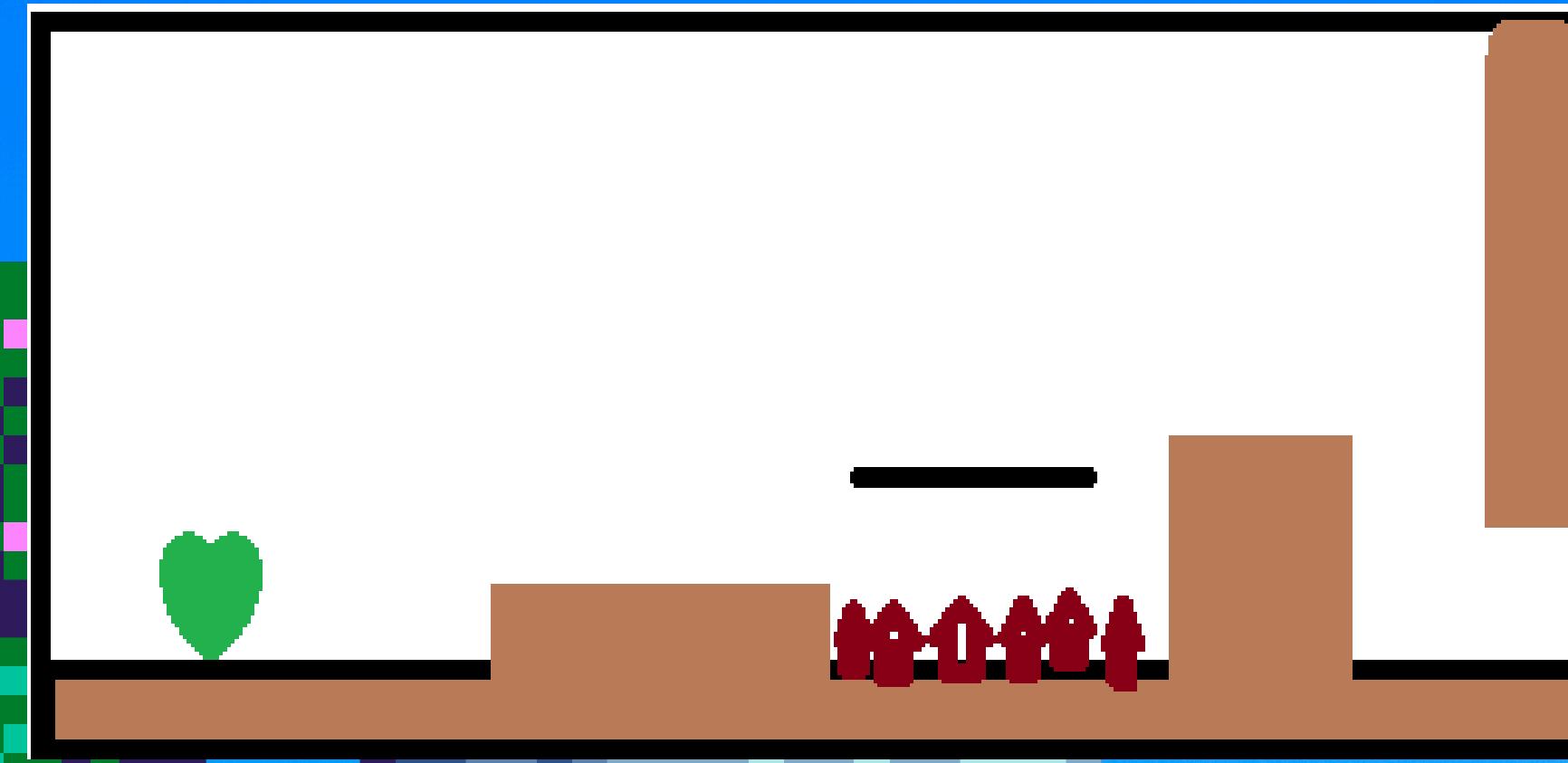
Scene : Jika di klik Play maka akan masuk ke dalam permainan, dan Quit akan keluar permainan.

FROGJUMP GAME

Play

Quit

Hasil implementasi

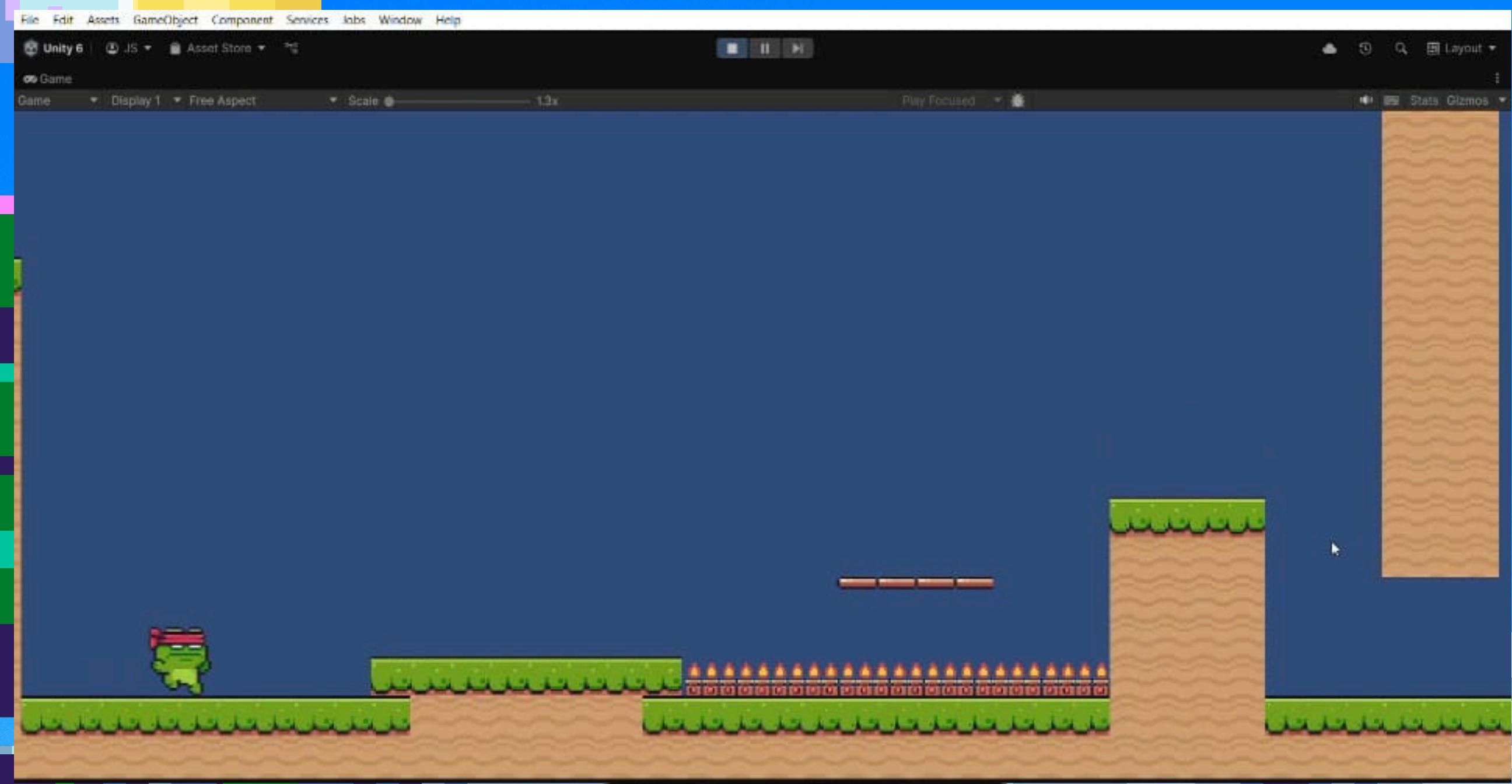


Start Scene

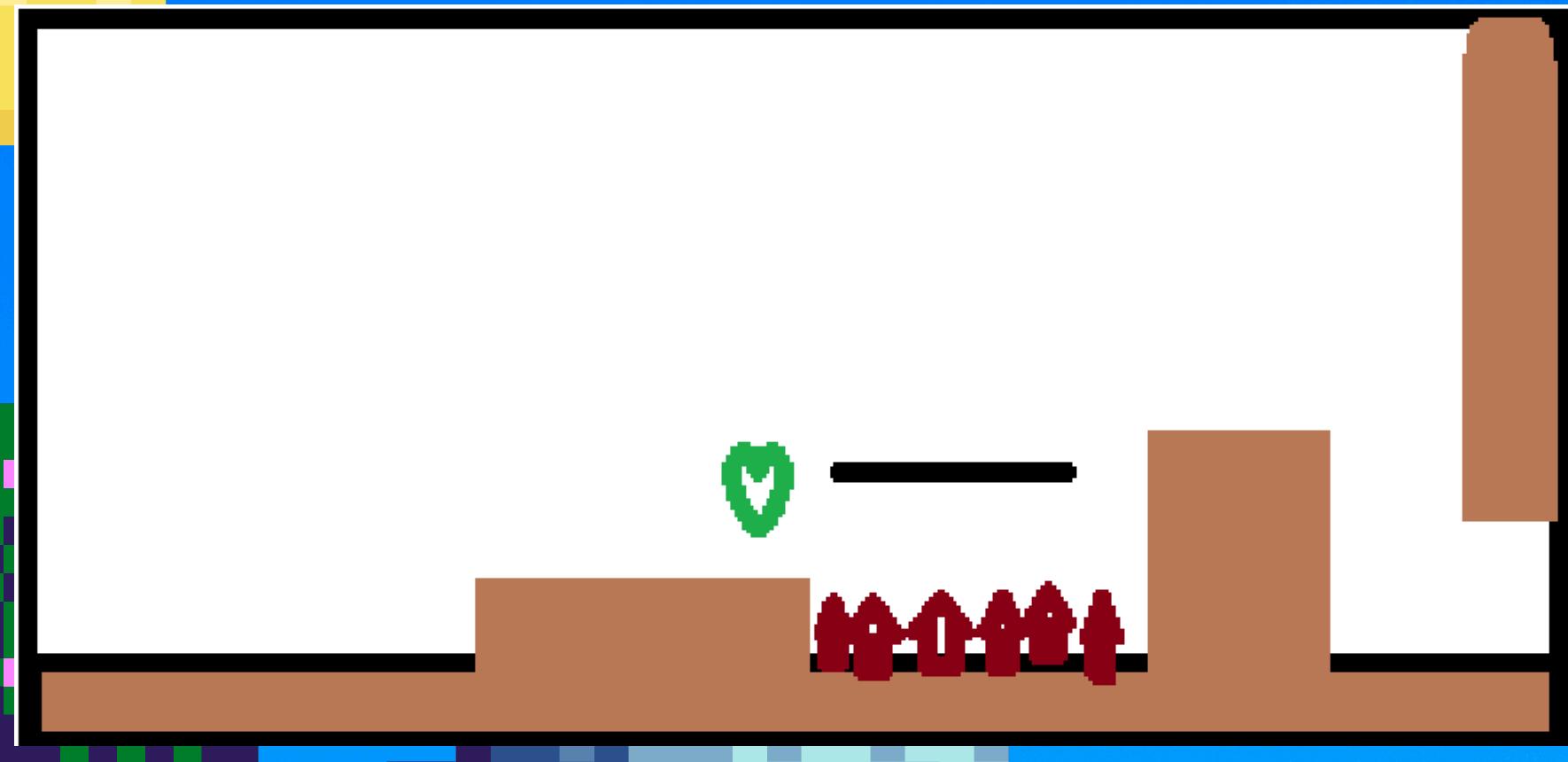
Visual: Background polos, karakter kodok, Tanah tak beraturan, duri, landasan.

Audio : Undertale OST: 049 - It's Showtime!

Scene : Pada Start Screen muncul kodok berposisi di bawah kiri dan harus melewati rintangan, dan menggunakan key a dan d untuk bergerak ke kanan kiri.



Hasil implementasi



Lompat

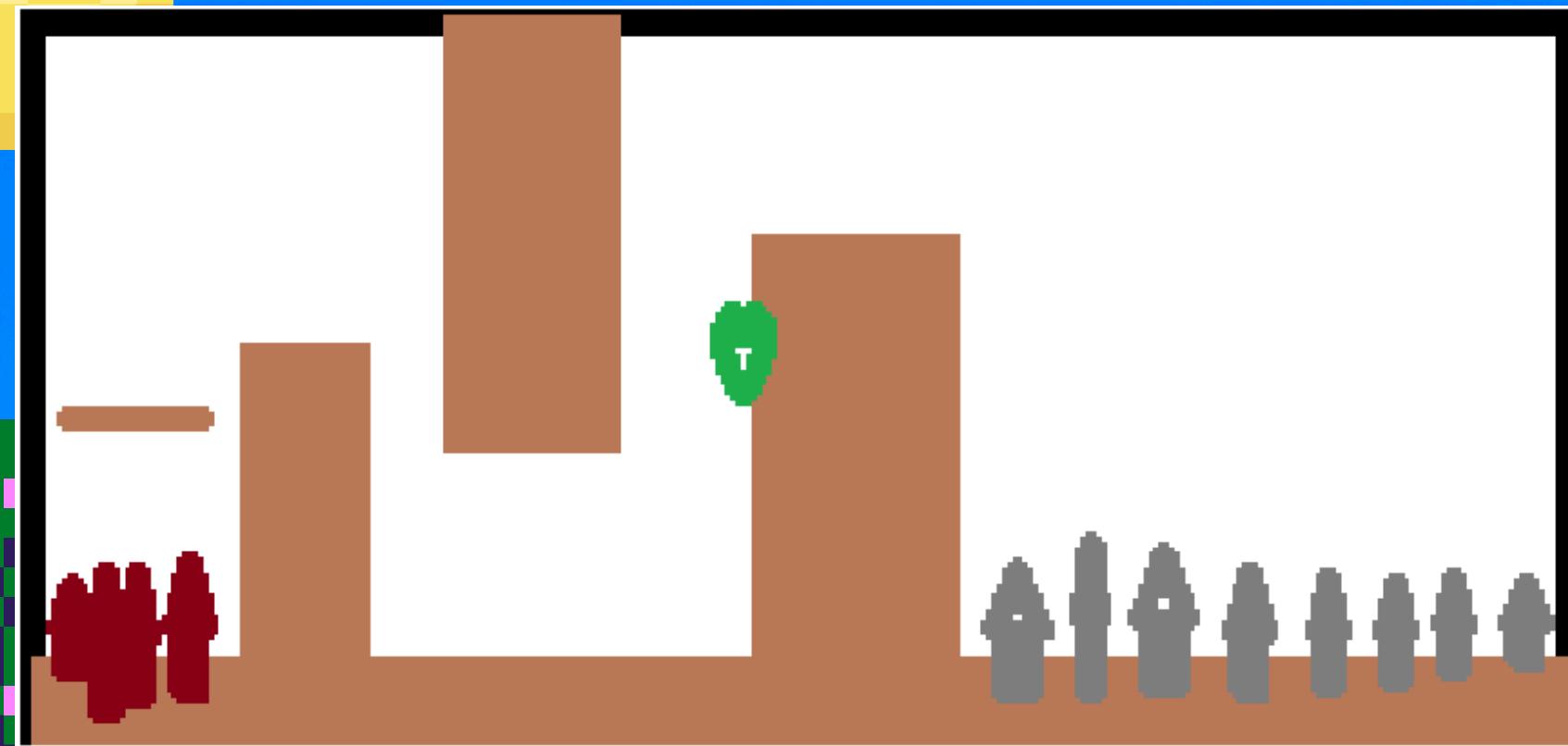
Visual: Background polos, karakter kodok, Tanah tak beraturan, duri, landasan.

Audio : Undertale OST: 049 - It's Showtime!

Scene : Kodok lompat ke landasan untuk menghindari jebakan duri, menggunakan control key space



Hasil implementasi



Lompat dan hinggap

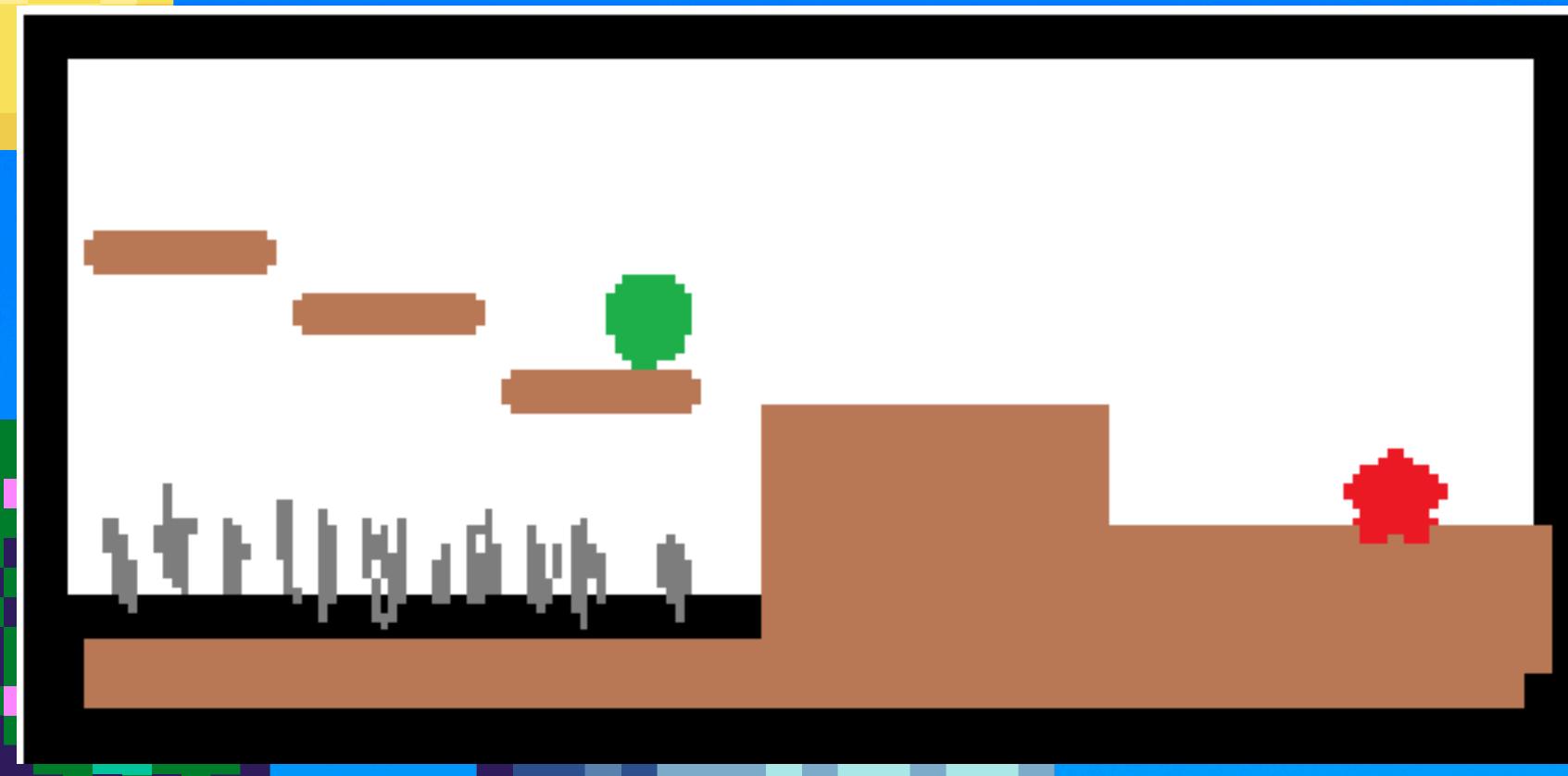
Visual: Background polos, karakter kodok, Tanah tak beraturan, duri, duri berwarna merah dan abu, landasan.

Audio : Undertale OST: 049 - It's Showtime!

Scene : kodok melompat ke dinding tanah menghinggap.



Hasil implementasi

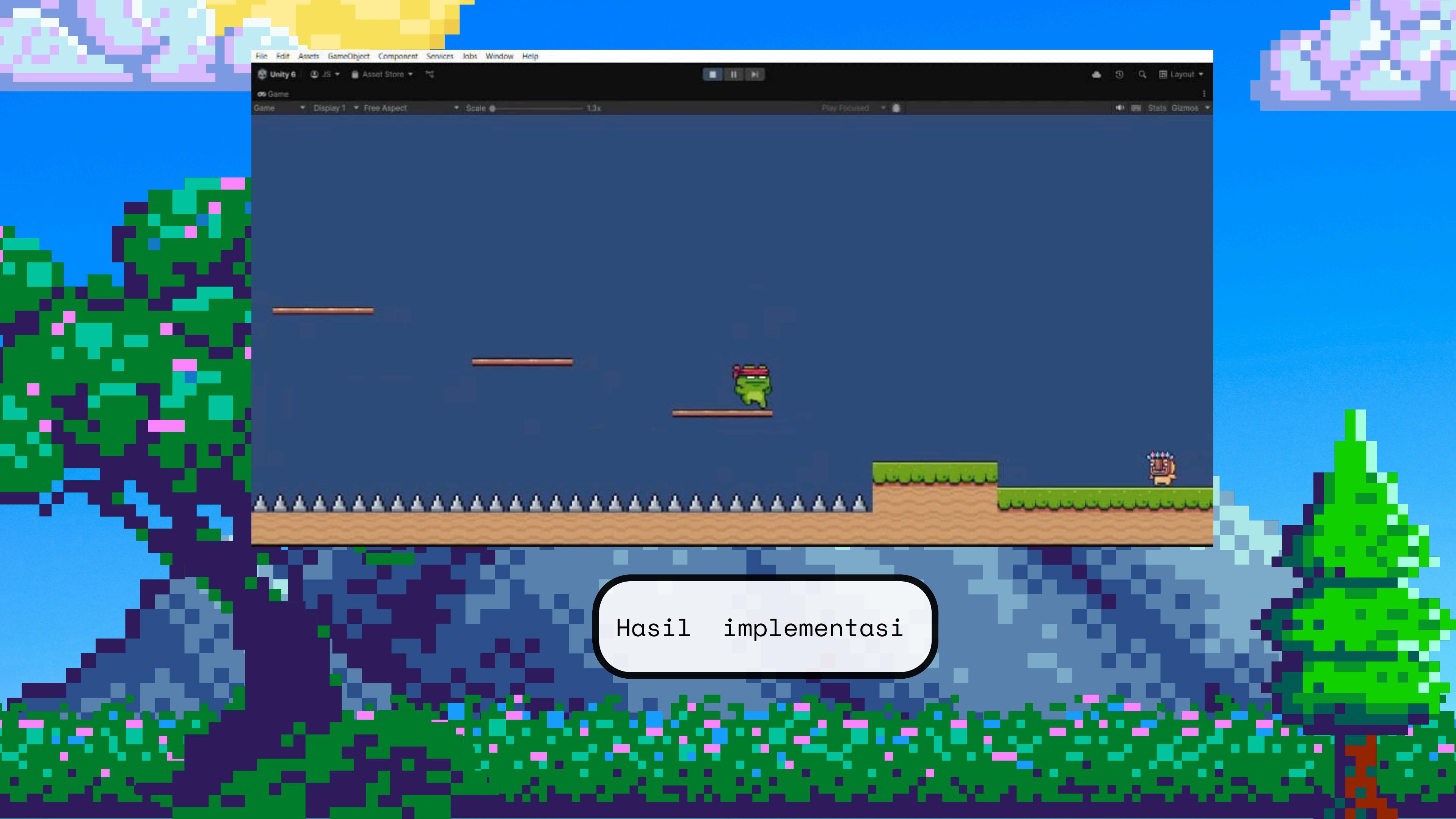


Muncul musuh

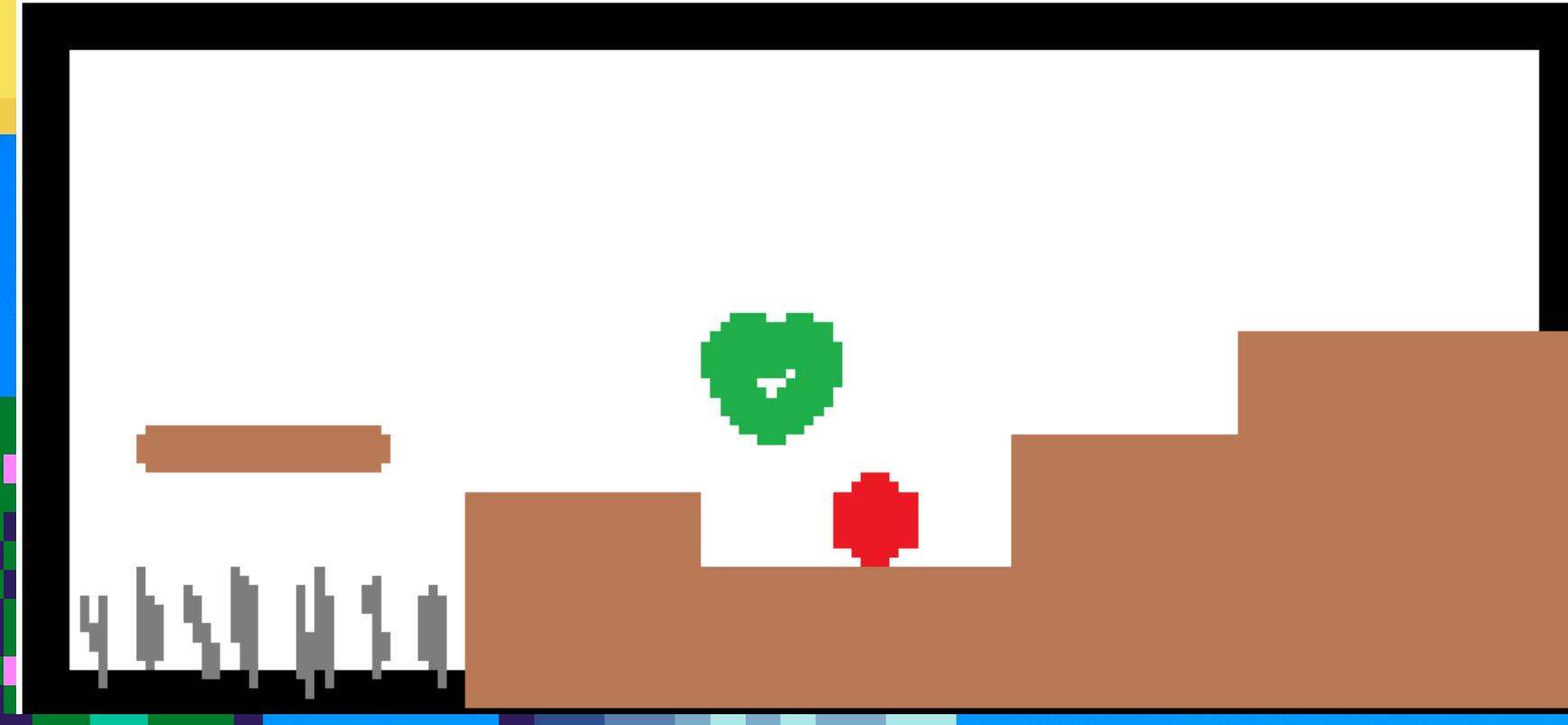
Visual: Background polos, karakter kodok, Tanah tak beraturan, duri, duri berwarna abu, landasan dan musuh (pulu).

Audio : Undertale OST: 049 - It's Showtime!

Scene : setelah melewati 3 landasan yang terdapat duri dibawahnya, akan muncul musuh bernama pulu.



Hasil implementasi

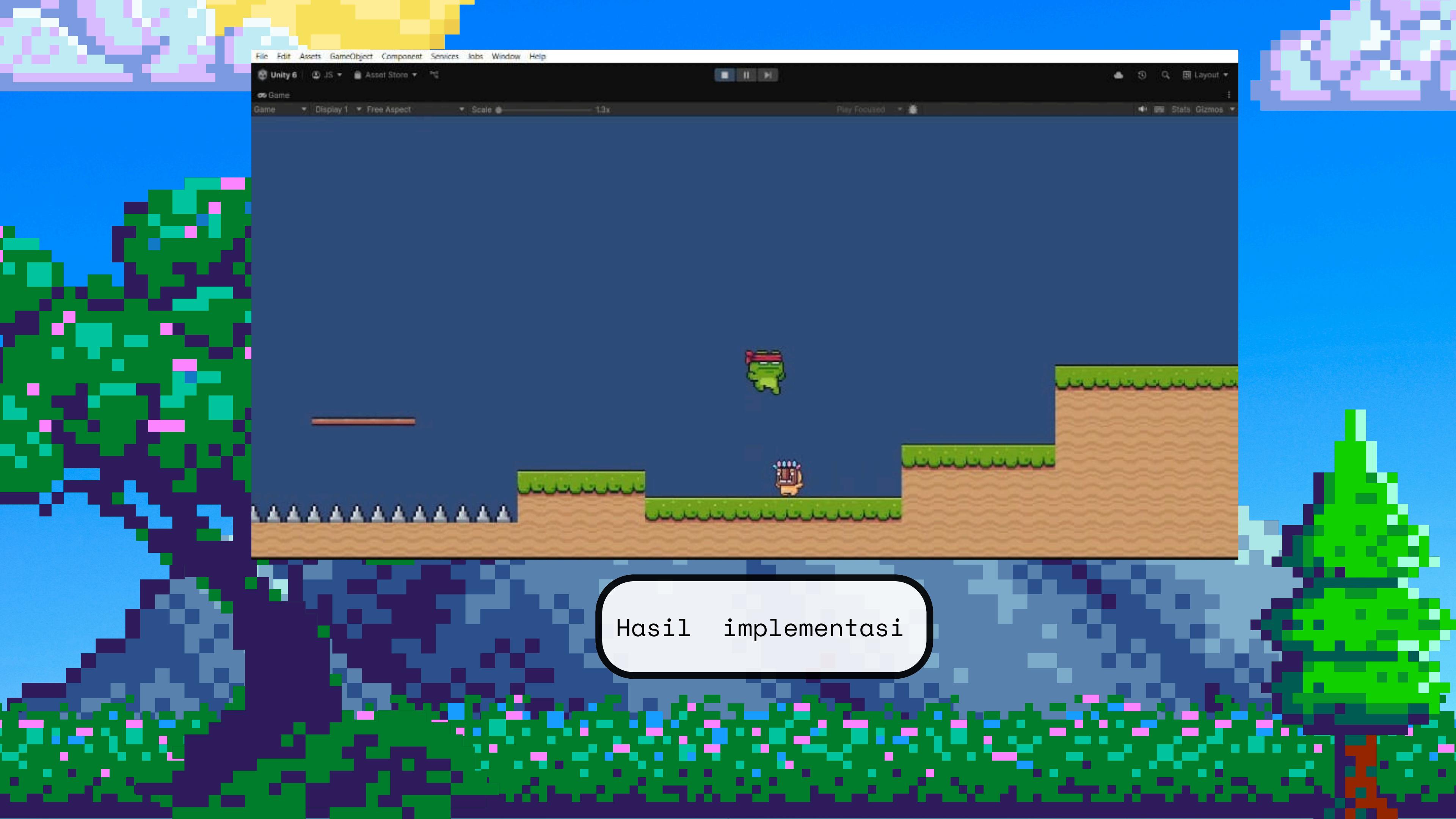


Kodok melompat menghindari musuh

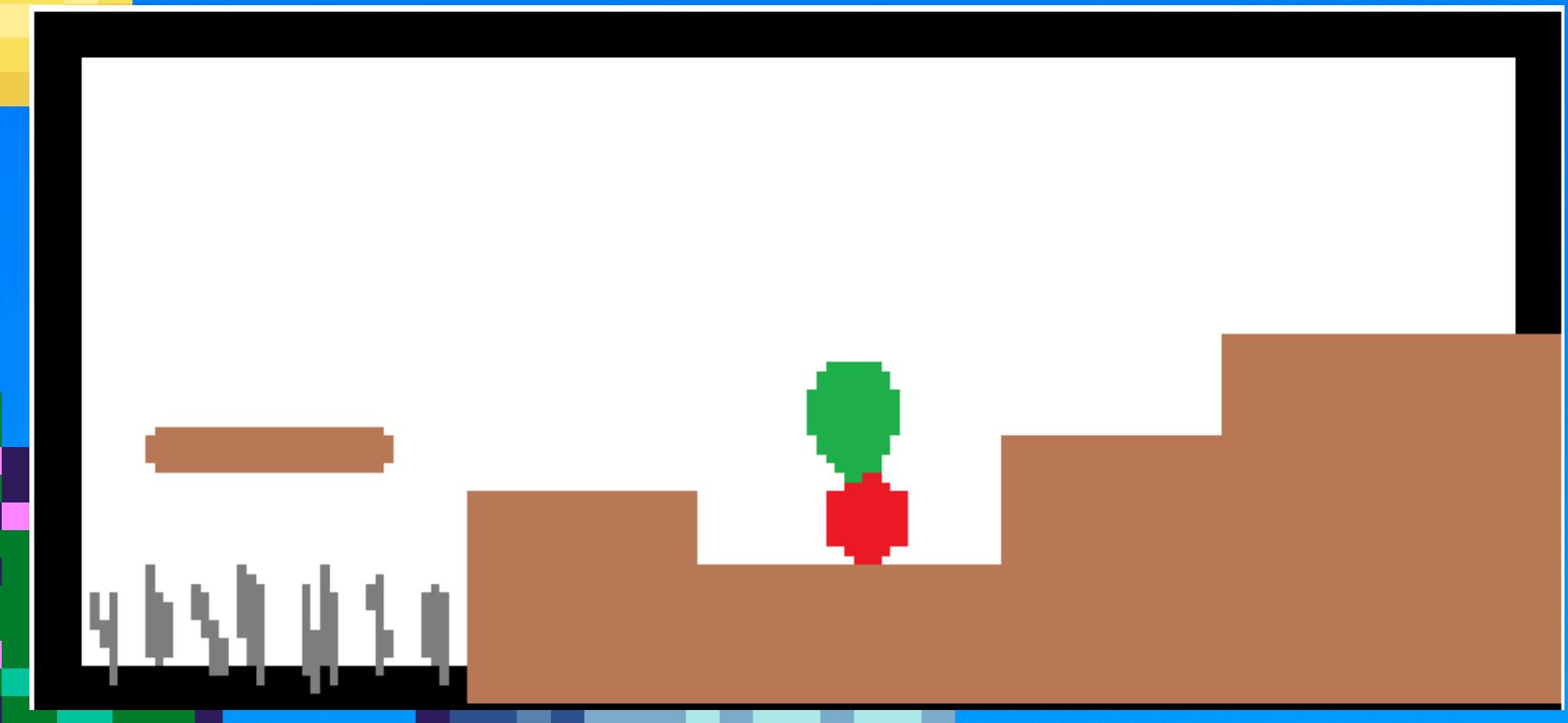
Visual: Background polos, karakter kodok, Tanah tak beraturan, duri, duri berwarna abu, landasan.

Audio : Undertale OST: 049 - It's Showtime!

Scene : kodok menghindari musuh dengan cara melompat agar tidak kena musuh.



Hasil implementasi

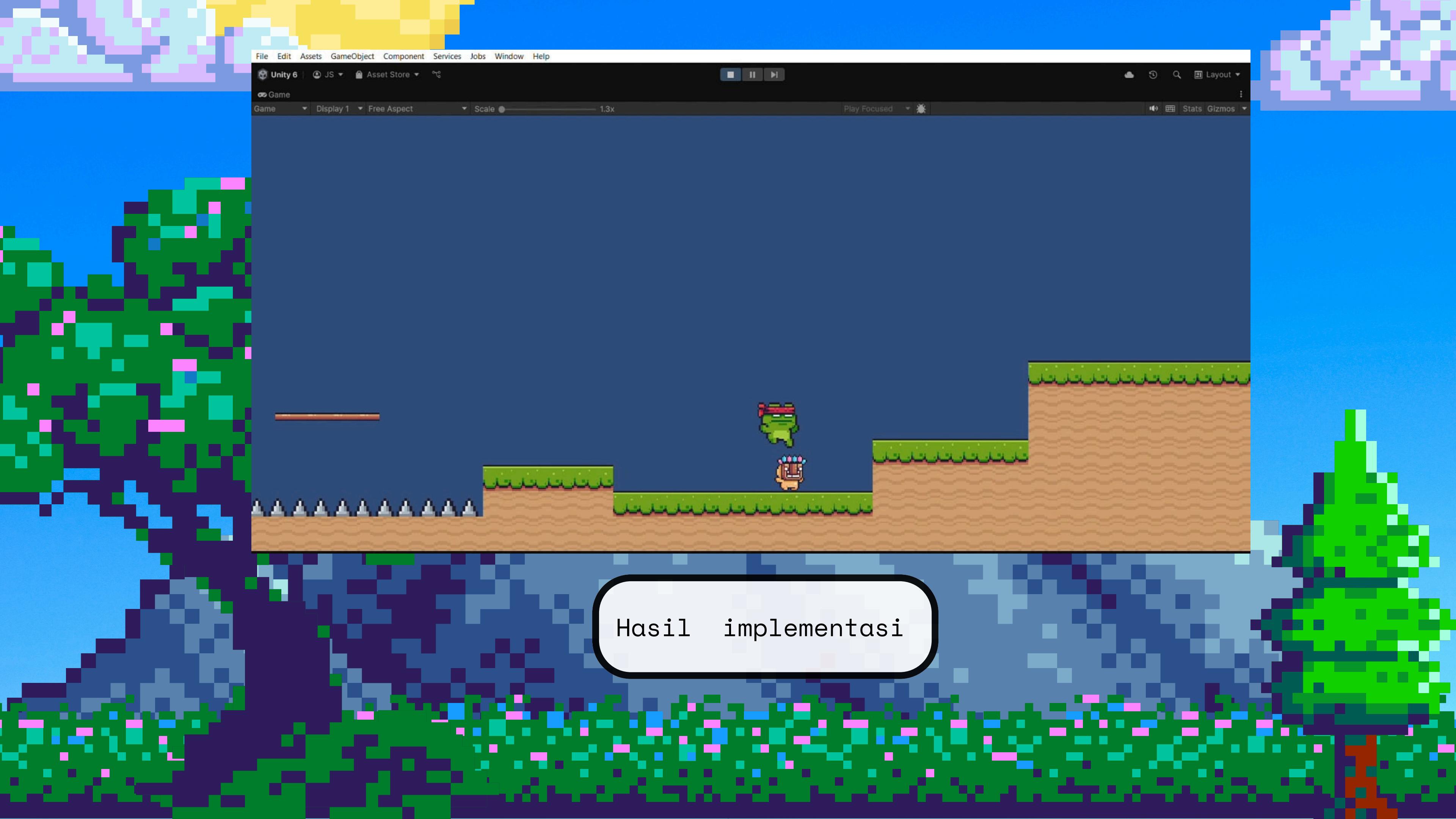


Terkena musuh atau rintangan

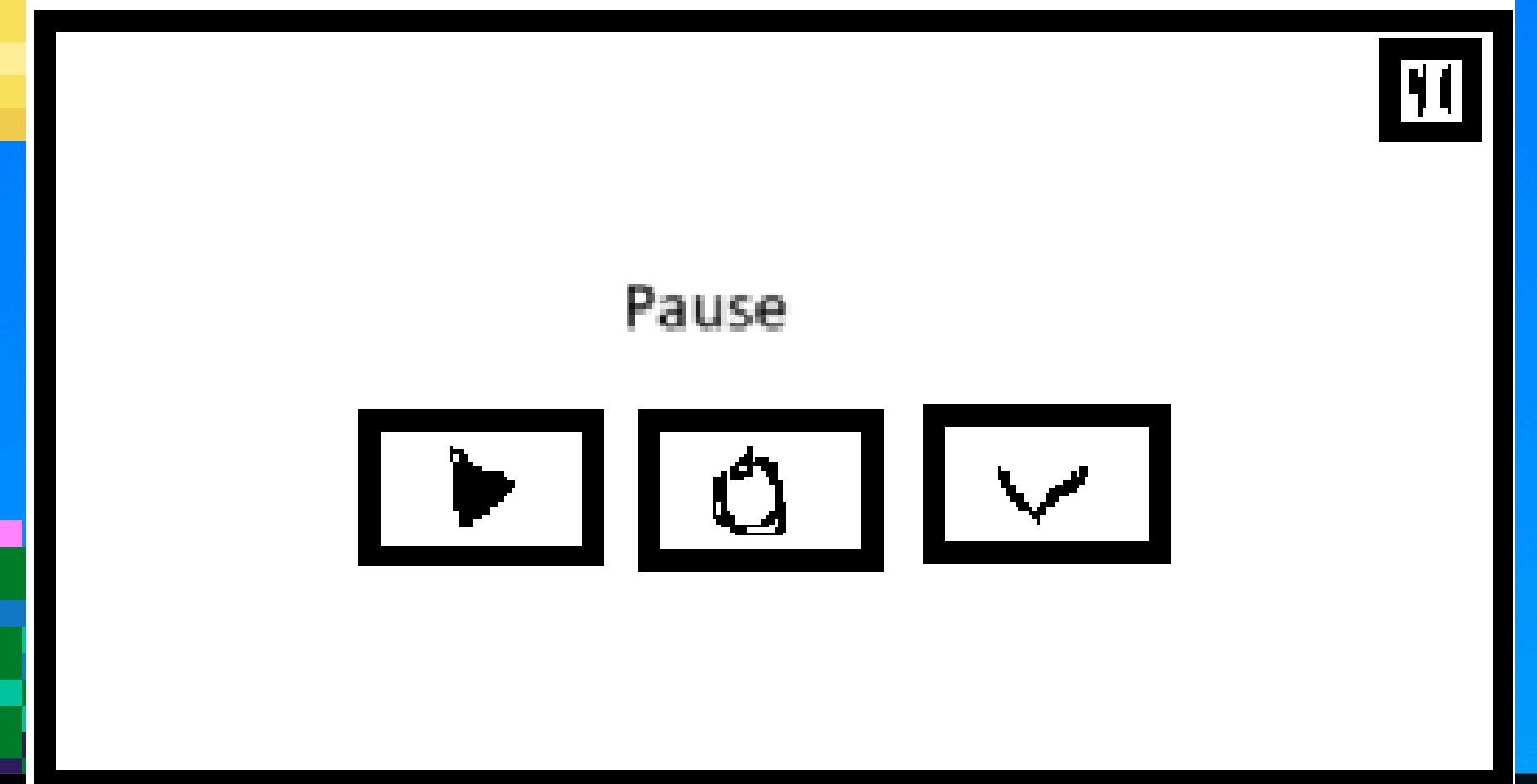
Visual: Background polos, karakter kodok, Tanah tak beraturan, duri, duri berwarna abu, landasan, musuh (pulu).

Audio : Spongebob Fail - Sound Effect HD

Scene : kodok melompat ke arah musuh sehingga mati, setelah mati akan muncul pop up game over



Hasil implementasi



Pop up Pause

Visual: teks pause, tombol play, retry, quit.

Audio : Undertale OST: 049 - It's Showtime!

Scene : ketika bermain dan menggunakan tombol pause di pojok
kanan atas

PAUSE



Hasil implementasi

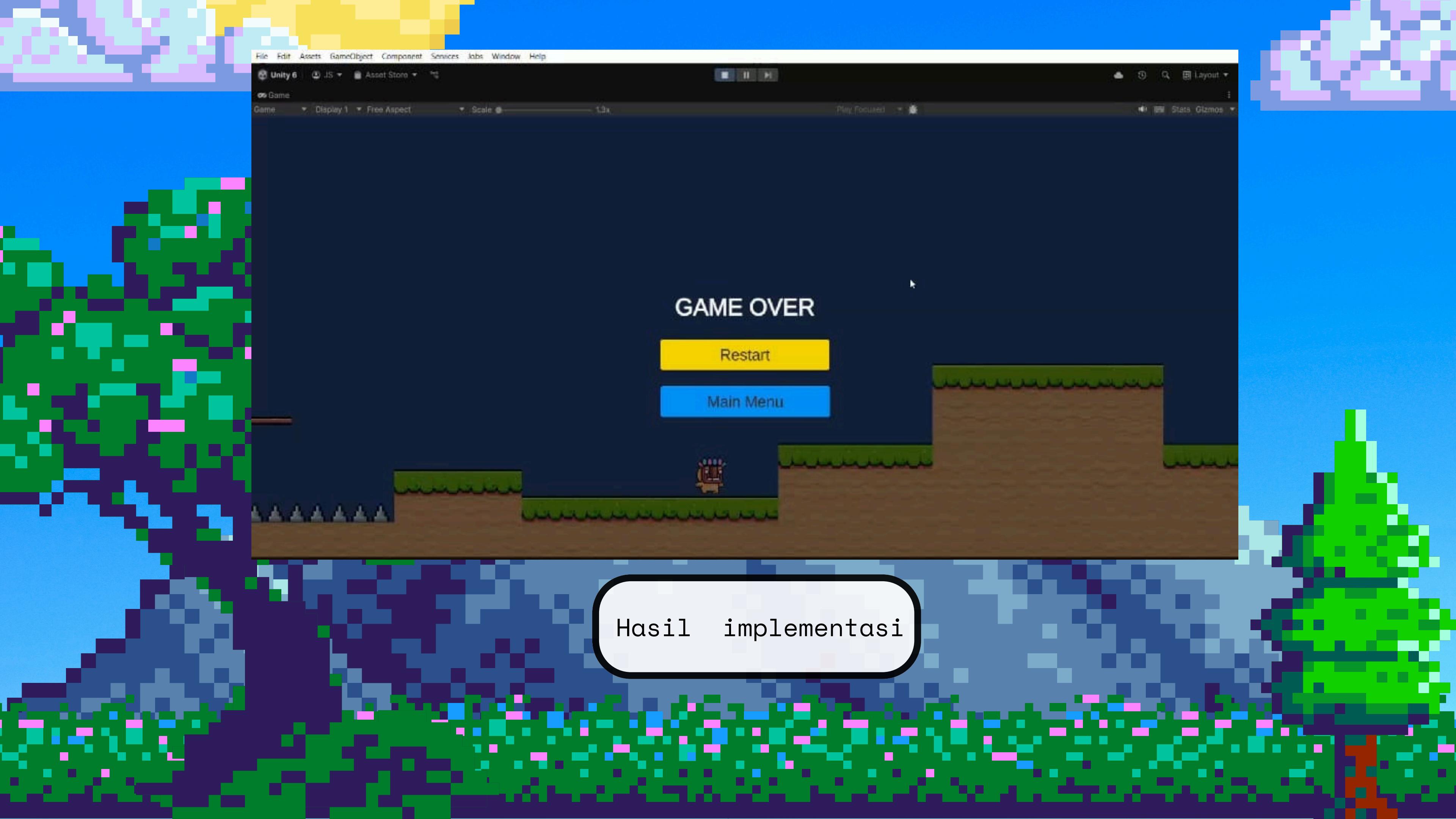


Pop up Game over

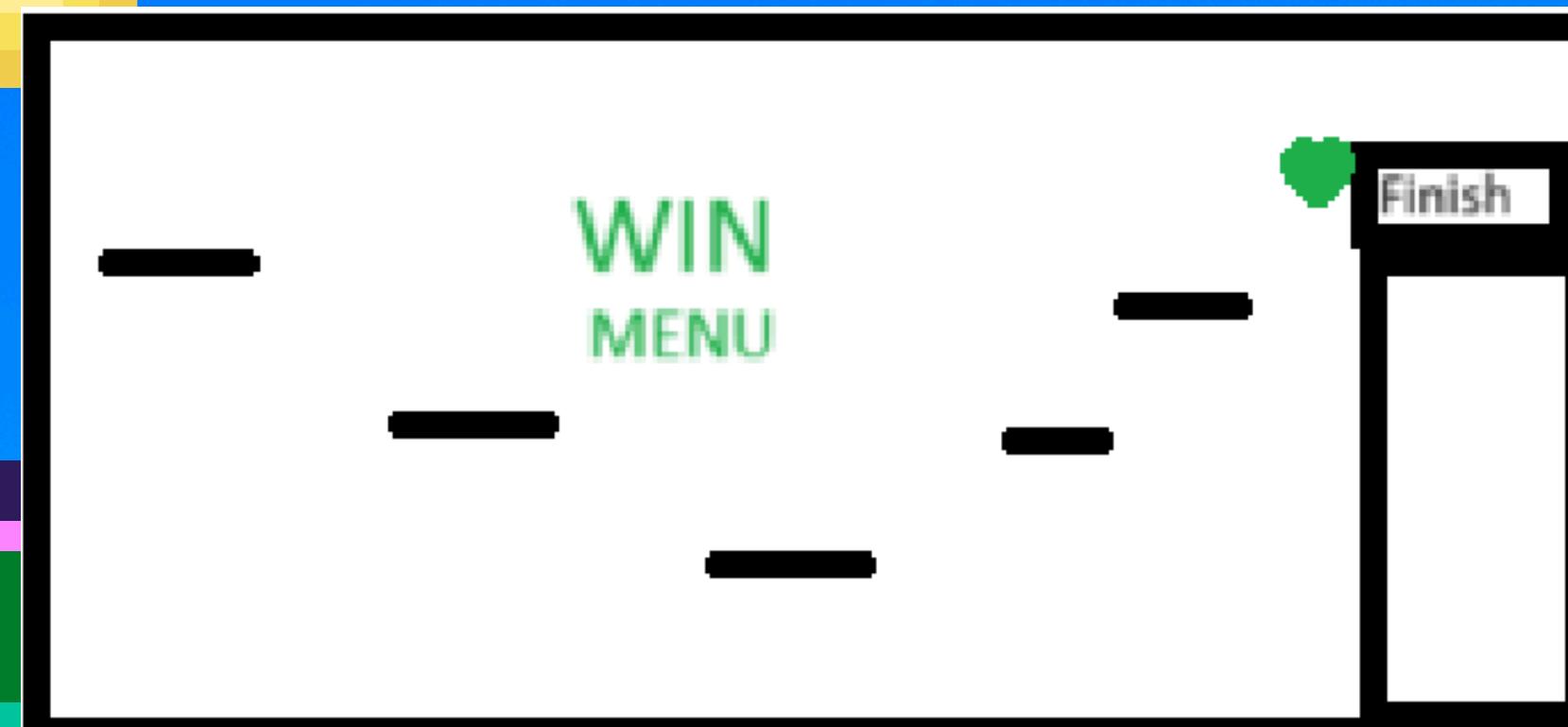
Visual: Background polos, teks game over, sub menu (restart dan quit) karakter kodok, duri, musuh (pulu), landasan.

Audio : Spongebob Fail - Sound Effect HD

Scene : setelah kodok mati karena terkena musuh, akan muncul pop up game over



Hasil implementasi

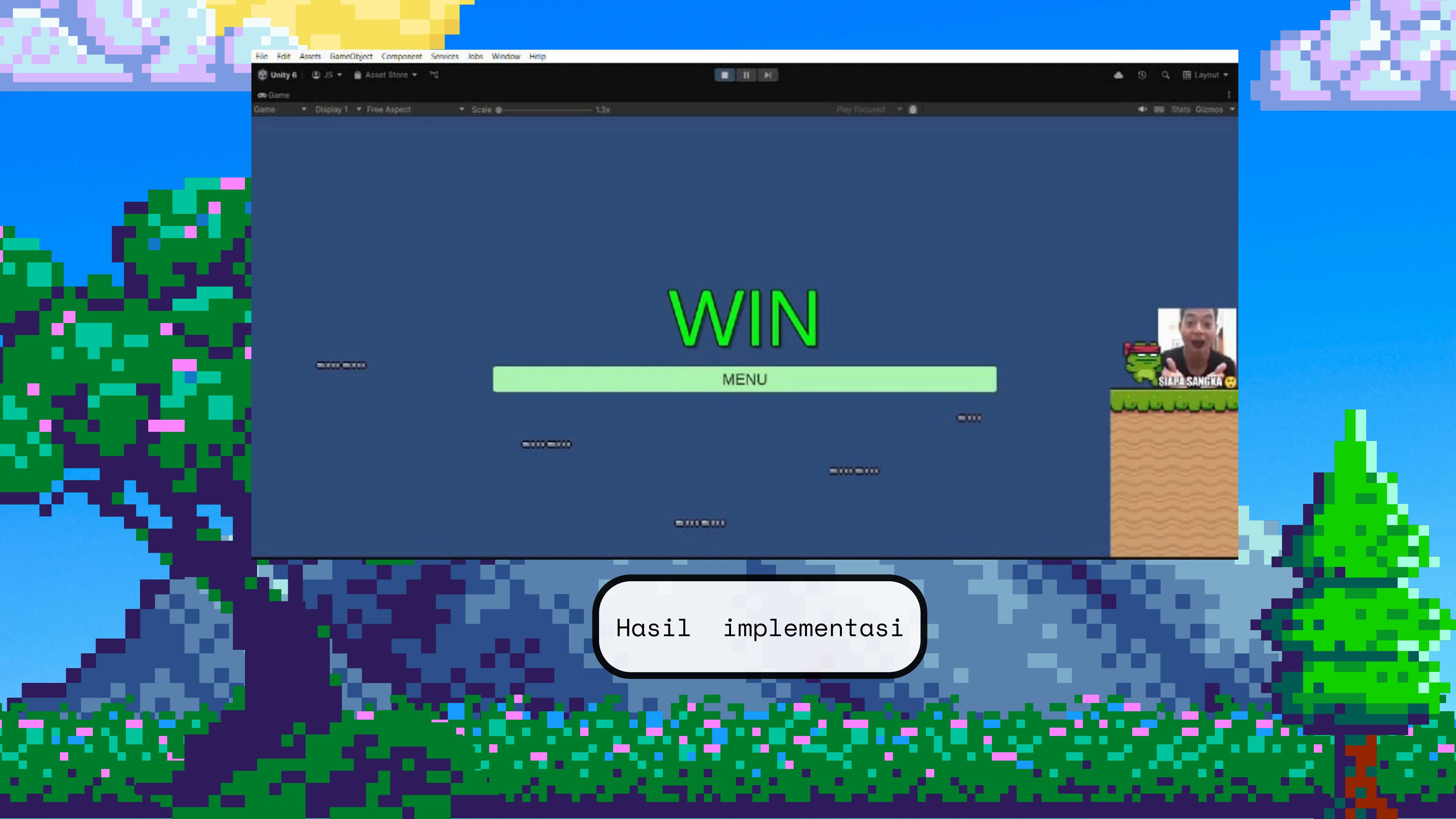


Pop up win dan menu

Visual: Background polos, teks win, landasan, menu, finish.

Audio : Undertale OST: 049 - It's Showtime!

Scene : Setelah kodok sampai di finish akan muncul pop up win terdapat menu untuk kembali ke main menu.

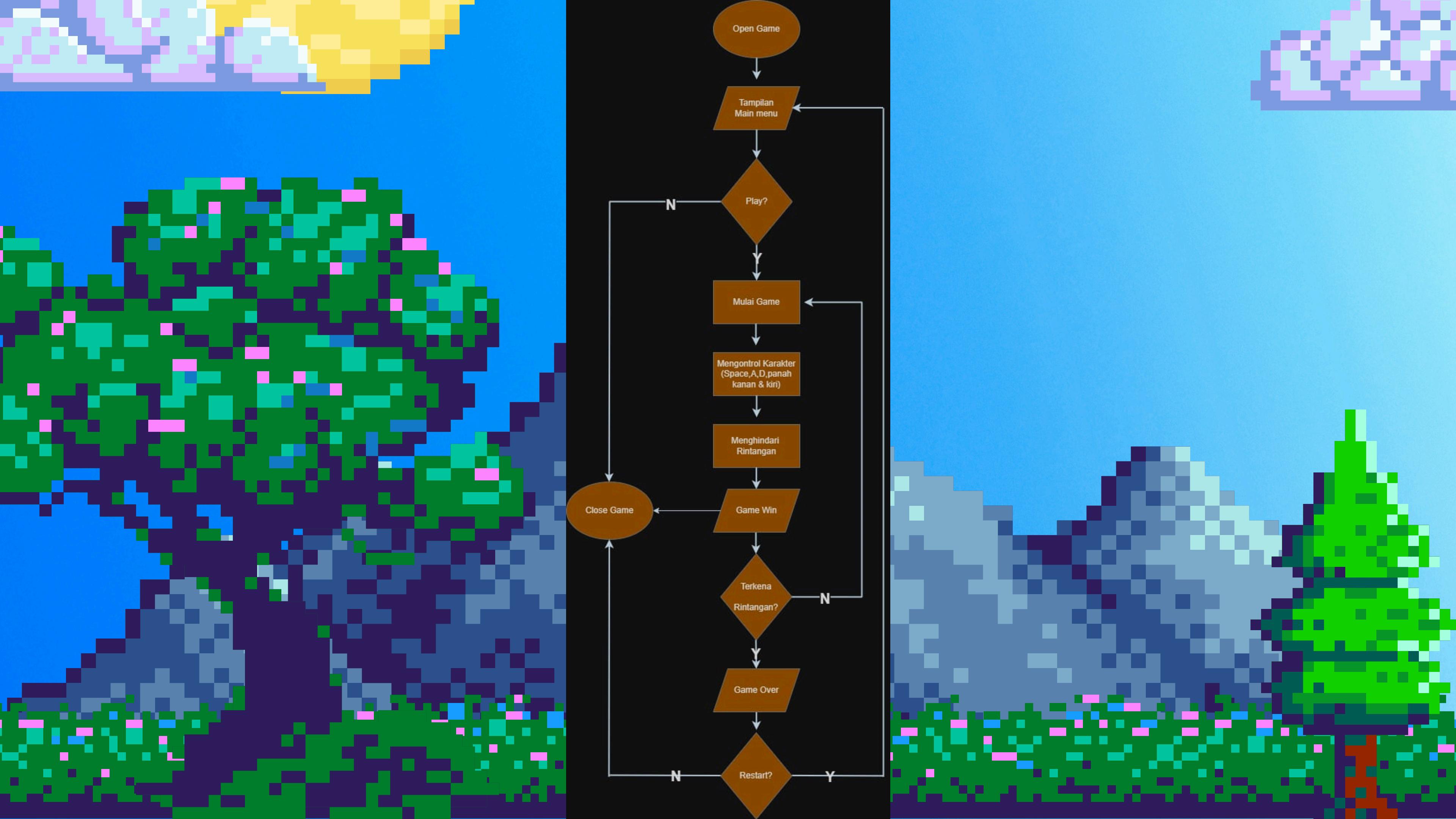


Hasil implementasi



Flowchart FrogJump Game

Game 2D



A pixelated landscape featuring a central white rectangular area containing the words "Thank You". The background is a blue sky with various colorful, abstract shapes at the top and bottom. The foreground consists of a green and blue pixelated terrain.

Thank
You