LAPORAN PENGEMBANGAN GAME ROCK AT SPACE



Disusun oleh : Moch. Rifqi Alfaritsi A11.2019.11830 A11.4503

GAME PROGRAMMING
PROGRAM STUDI S1-TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2021

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
TENTANG GAME	3
Deskripsi Game	3
Dokumentasi	3
DETAIL PENGEMBANGAN APLIKASI	4
FlowChart	4
Diagram Class	5
Dokumentasi Detail	6
REFERENSI	10
Musik	10
Gambar Model	10
Script	10

TENTANG GAME

a. Deskripsi Game

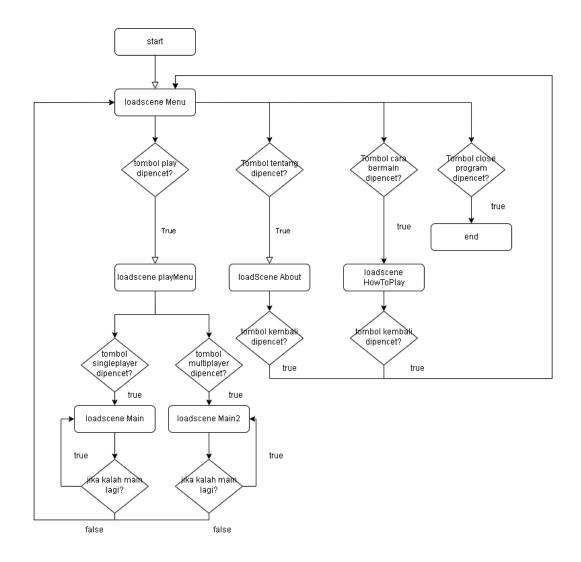
Rock At Space (bisa juga dibaca sebagai Rocket Space) adalah sebuah game yang dimana sebuah player akan memainkan sebuah roket luar angkasa yang sedang menjelajahi angkasa yang luas, akan tetapi ketika sedang menjelajah banyak rintangan yang harus dihindari untuk terhindar dari kecelakaan baik itu dari batu meteor atau ufo dan player harus menjaga ketinggian roket dengan benar agar tidak terjatuh maupun terbang terlalu tinggi.

b. Dokumentasi



DETAIL PENGEMBANGAN APLIKASI

a. FlowChart



b. Diagram Class

ScoreManager

- +ScoreManager instance;
- +scoreText;
- +Text lifeText;
- +Text levelText;

int score = 0;

int life = 3;

int level =1;

void awake():

void start():

void update():

void AddScore(int value):

void AddLife (int value):

void RemoveLife(int value):

int GetScore():

int GetLife():

Player2Control

Vector2 jumpforce GameObject player

void Start() void Update() void OnTriggerEnter2D(Coll

ObstacleGenerator

GameObject rocks GameObject ufo

void Start() void Update() void CreateObstacle()

GUIScript

void Start() void Update() void playgame()

void on_play() void on_play2()

void back_menu()

void on_about()

void on_howto()

powerupNabrak

-GameObject player;-GameObject collision;

void Start() void Update() void OnTriggerEnter2D(Coll

PowerupMove

Vector2 veloc

void Start() void Update()

OverScript

Text scoreFinal;

void Start() void Update() void awake()

NabrakScript

-GameObject player; -GameObject collision;

void Start() void Update() void OnTriggerEnter2D(Coll

BackgroundScript

GameObject background2 GameObject background1 BackgroundScript instance

void Start() void Update() void ChangeBackground()

PowerupGenerator

GameObject powerup

void Start() void Update() void CreateObstacle()

PlayerControl

Vector2 jumpforce GameObject player

void Start() void Update() void OnTriggerEnter2D(Coll

ObstacleMove

Vector2 veloc

void Start() void Update()

MusicManager

MusicManager instance

MusicManager Instance() void Awake ()

c. Dokumentasi Detail



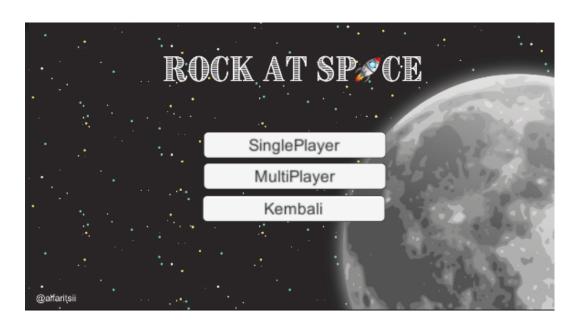
Gambar tampilan menu utama



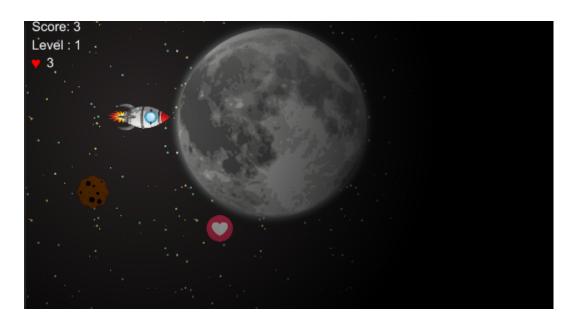
Gambar tampilan tentang game



Gambar tampilan cara bermain



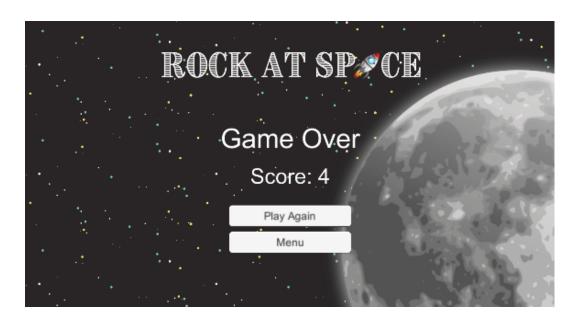
Gambar tampilan menu play



Gambar tampilan singleplayer



Gambar tampilan multiplayer



Gambar tampilan Game Over

REFERENSI

a. Musik

- Kevin MacLeod - Itty Bitty 8 Bit (sumber youtube.com)

b. Gambar Model

- canva.com untuk membuat background, edit model player, meteor, ufo.

c. Script

- Modul praktikum Game Programming
- Kreasi pribadi