

Technical Document

Nama Proyek : Trapped in a Box
Tanggal : 4 Januari 2026
Versi Dokumen : 1.0
Repository : <https://github.com/anindyaagnes79-dot/Trapped-in-A-Box>

Alat

Game Engine: Godot
Bahasa Pemrograman: GDScript
Pustaka Programmer Art

- Lock.png dari Flaticon
- Blocks komponen dibuat oleh (006) supaya visibilitas bentuk terlihat jelas

Konsep

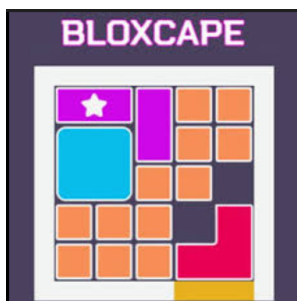
Puzzle mekanisme seperti block escape

Pros:

- Simpel movement
- Mudah dijalankan dengan programmer art kotak

Cons

- Terlalu sederhana secara lore



Mekanika Permainan

Must have

- Main Menu
- Level Menu
- Level 5
 1. Easy
 2. Easy
 3. Medium
 4. Medium
 5. Hard
- Stopwatch -> rekor
- Movement (Bisa dibuat lebih kompleks)

- Grid System
- Axis Constraint
- End Goal
- Winning Panel
- Tombol Restart
- Layout component (Level design)

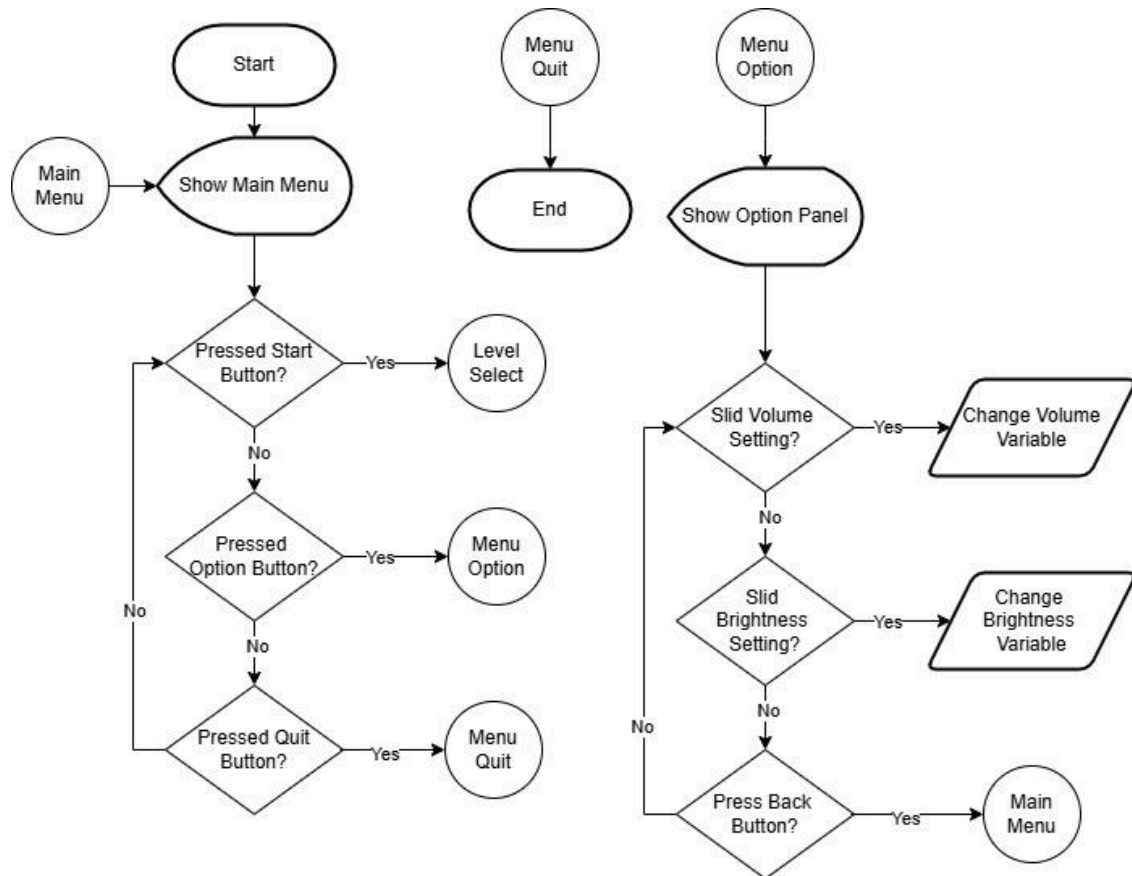
Should have

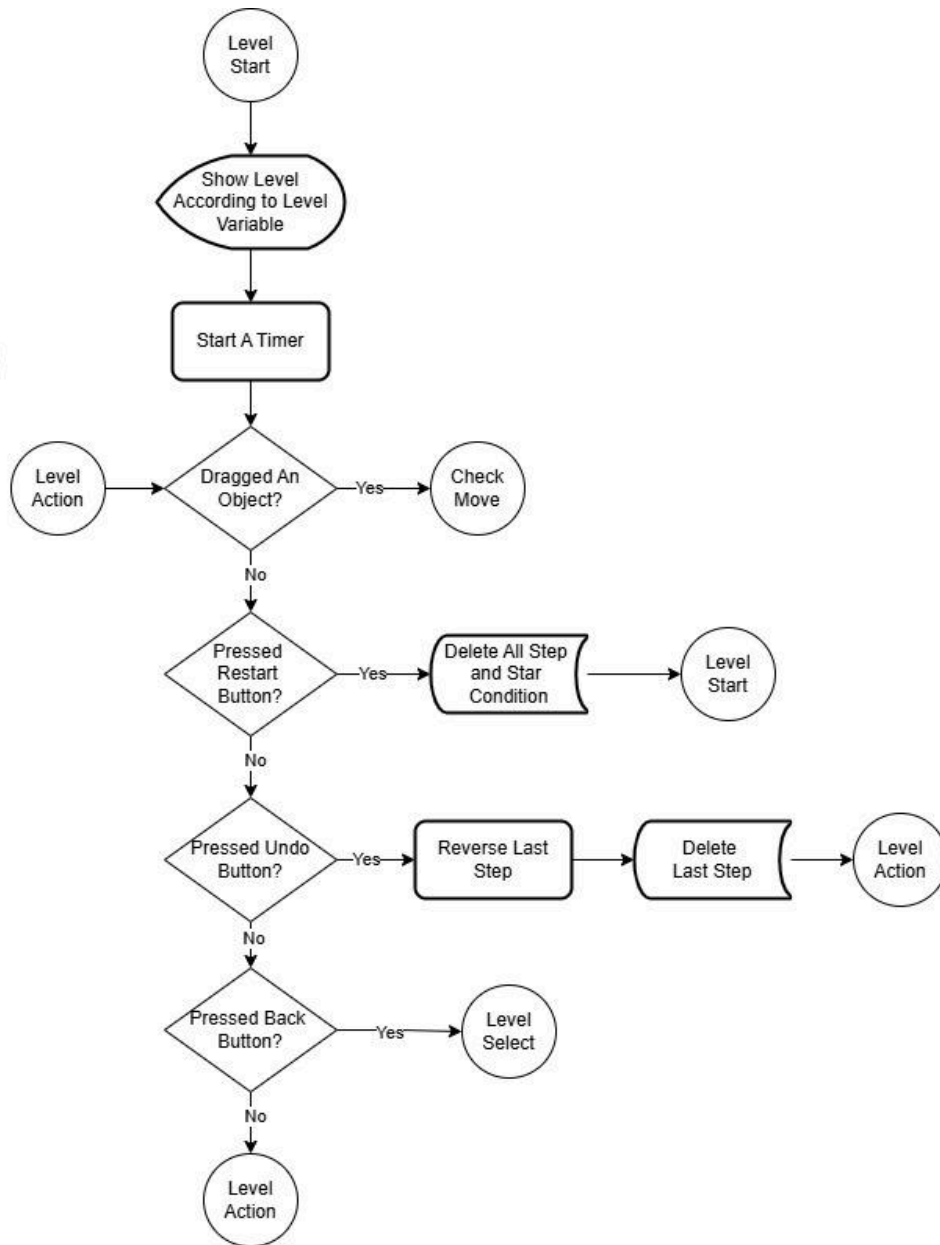
- Portal
- Tombol Undo
- Parameter Bintang benda collision yang bisa diambil oleh si block yang harus dikeluarin (3 bintang)

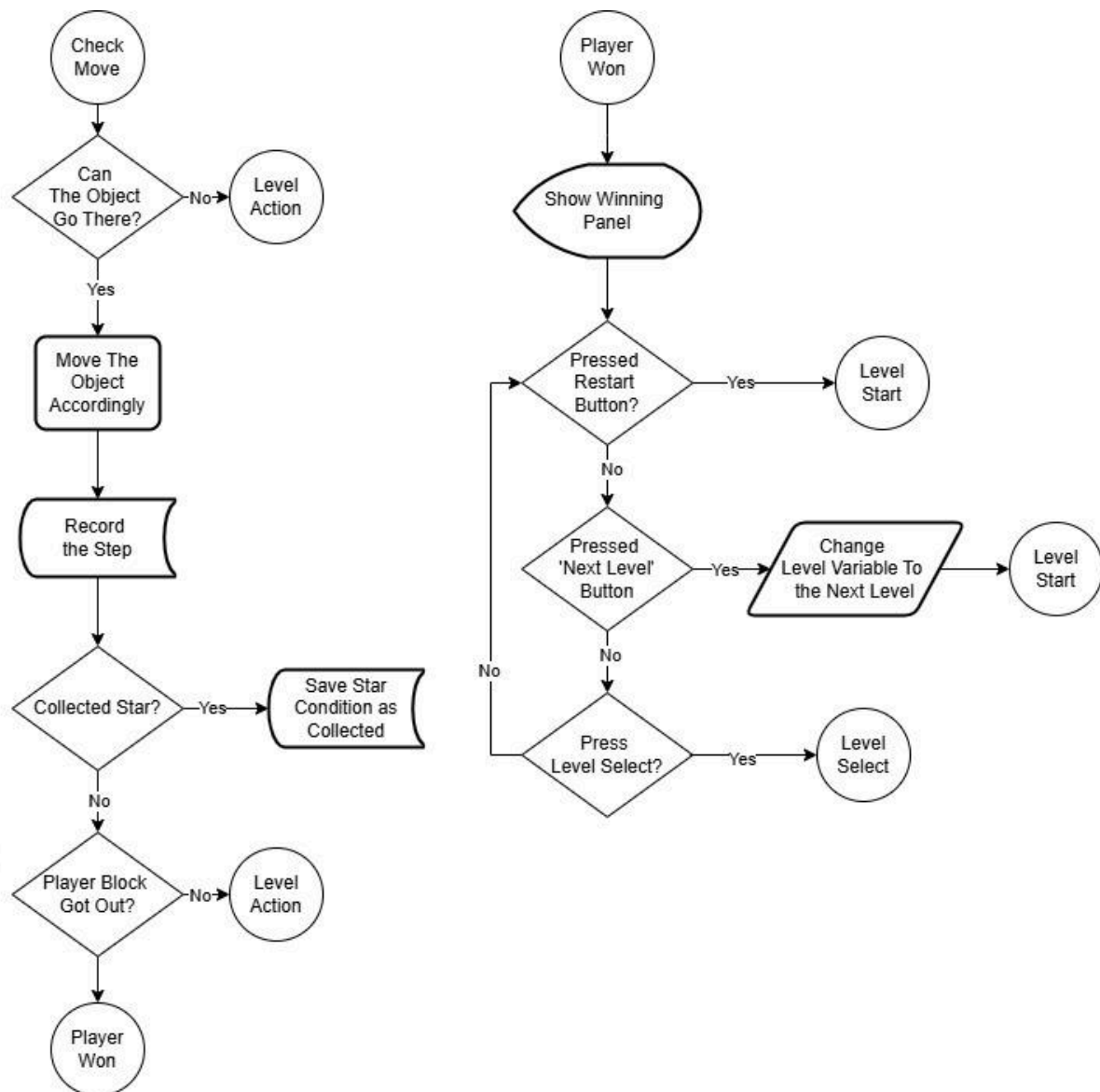
Would have

- Level 10
 - 6. Easy (Mengenalkan mekanisme baru)
 - 7. Medium
 - 8. Medium
 - 9. Hard
 - 10. Hard
- Movement omni-direction (level bonus)

Flowchart







Tantangan Teknis

Mendesain level yang *possible* diselesaikan

- Melakukan playtest
- Memberi tutorial sebelum game dibuat

Hasil Pengujian

1. Nama orang:
 - Kejelasan tutorial
 - Pengalaman yang dirasakan
 - Feedback terkait gameplay

2. Nama orang:

- Kejelasan tutorial
- Pengalaman yang dirasakan
- Feedback terkait gameplay

3. Nama orang:

- Kejelasan tutorial
- Pengalaman yang dirasakan
- Feedback terkait gameplay

██████████

[REDACTED]

██████████

██████████

114

[REDACTED]

114

[REDACTED]

██████████

[REDACTED]

11

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]