

# 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

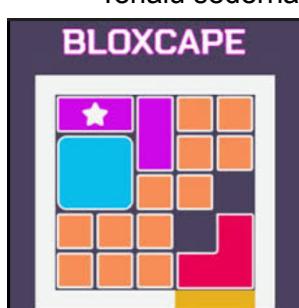
Puzzle mekanisme seperti block escape

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)

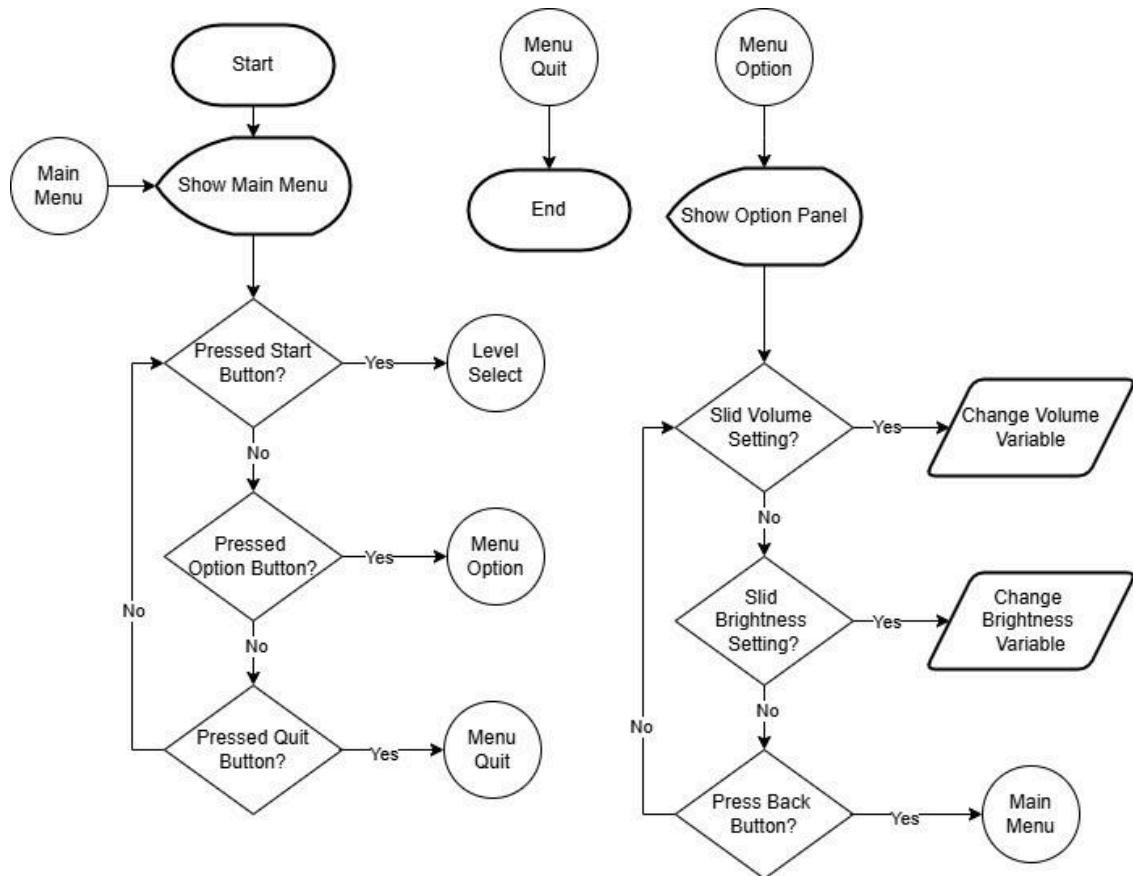
Should have

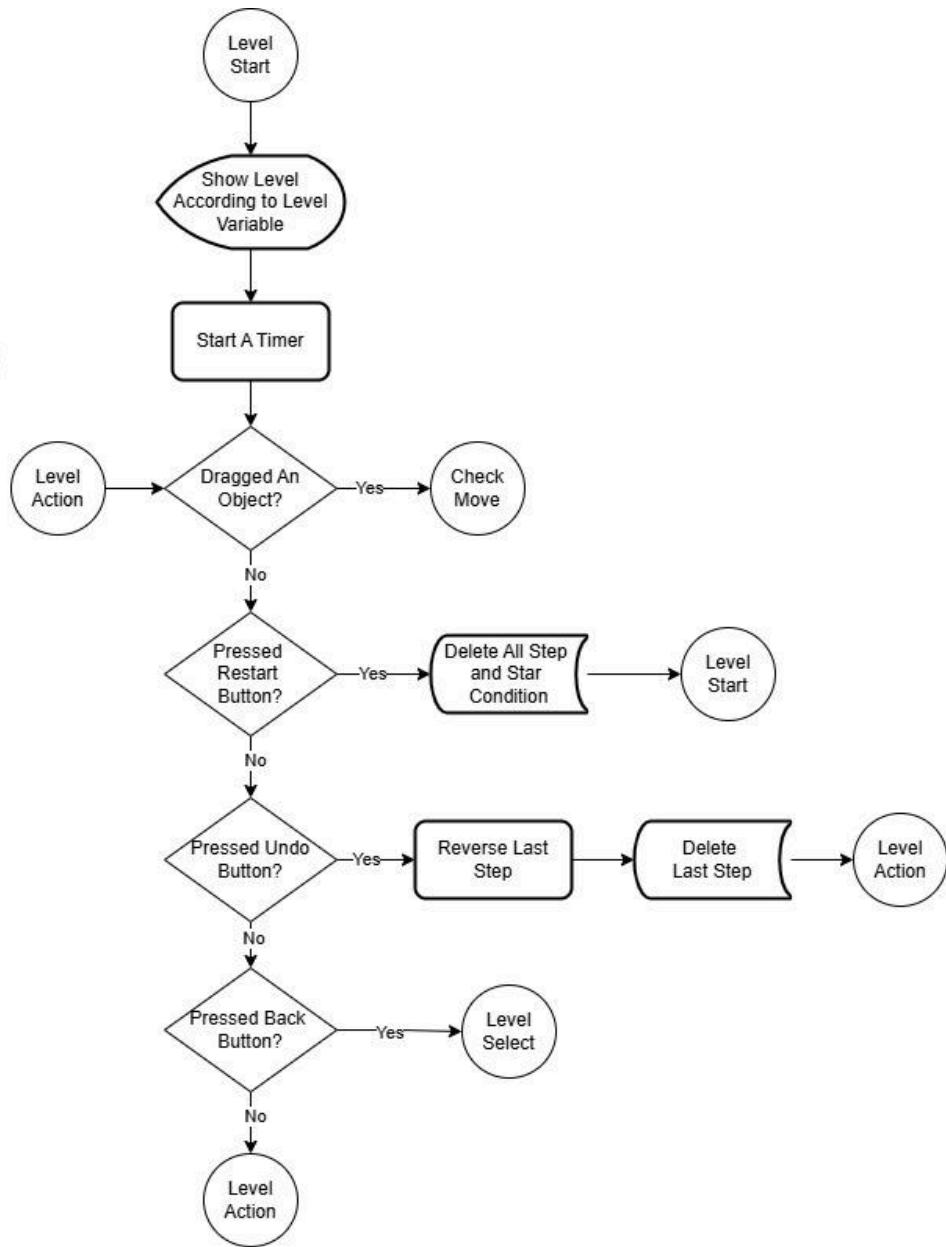
- Portal
- Tombol Undo
- Parameter Bintang benda collision yang bisa diambil oleh si block yang harus dikeluarin (3 bintang)

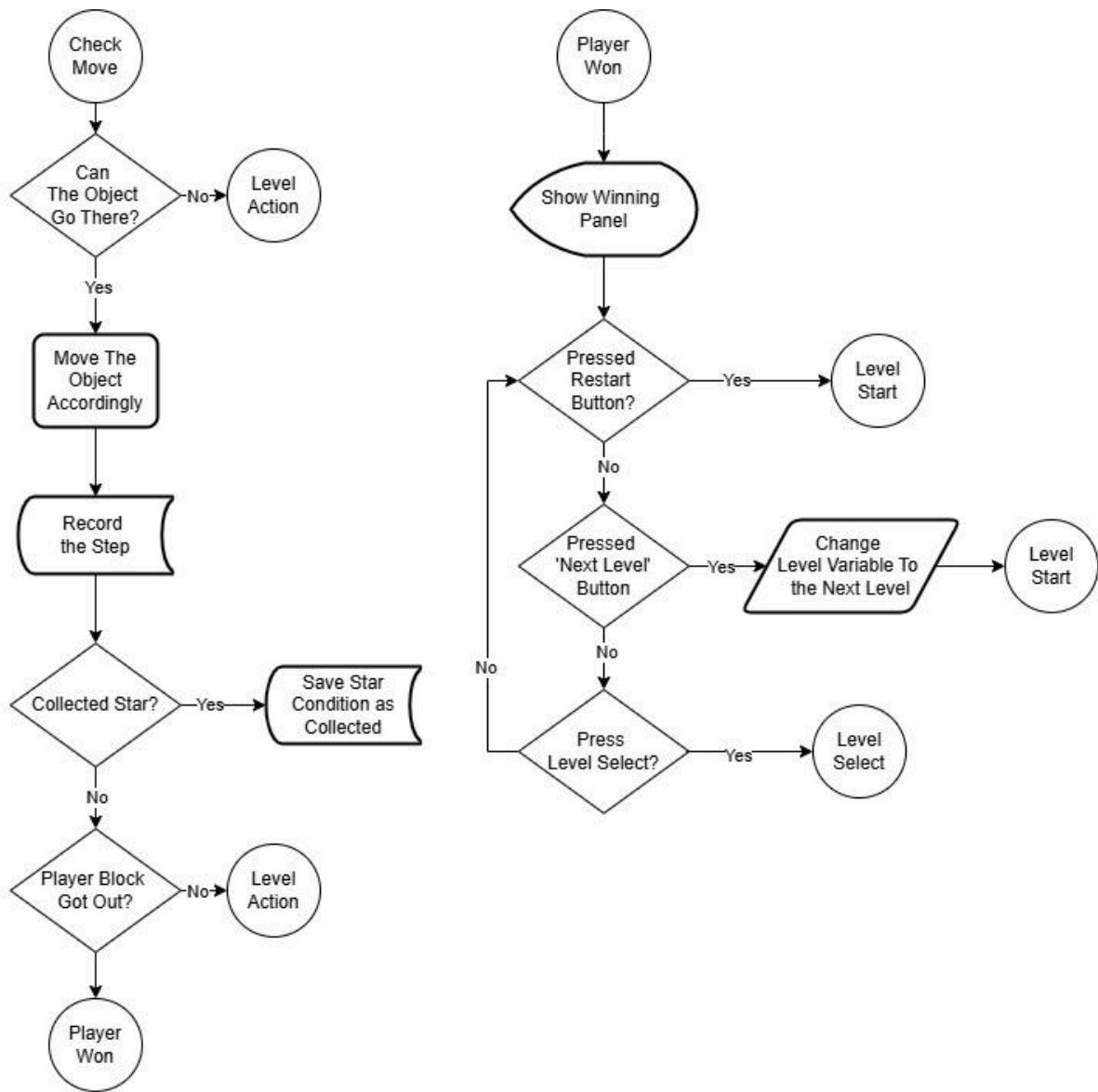
Would have

- 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



