

PEMROGRAMAN GAME
ULANGAN TENGAH SEMESTER



Mata Kuliah : Pemrograman Game

Dosen : Nurseno Bayu Aji, S.Kom., M.Kom.

Disusun oleh

Nama :

1. Anisa Eka Pujianti (3.34.18.0.04)
2. Mochammad Fahmi U (3.34.18.0.14)
3. Winar Wahyu W (3.34.18.0.23)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI SEMARANG

2020

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

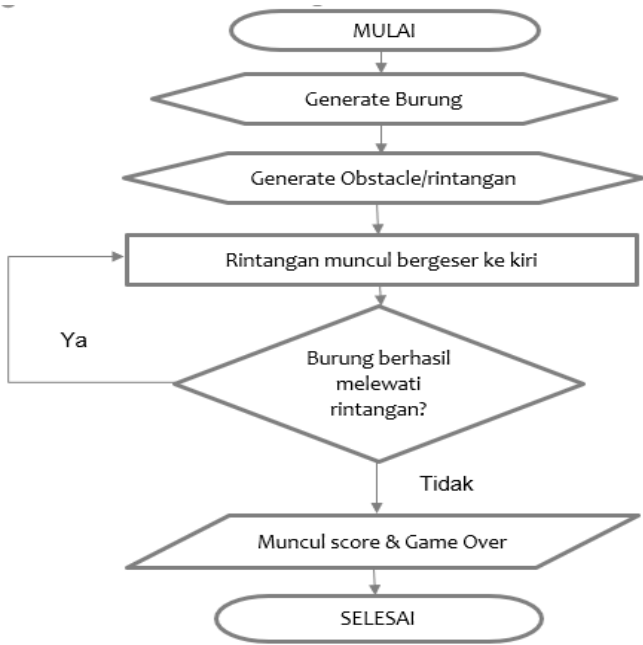
I. Product Specification

Menjelaskan tentang Judul product game yang akan dibuat dan ringkasan terkait judul.

Judul	Flappy Bird Reborn
Ringkasan terkait judul	Flappy Bird merupakan salah satu game yang dibuat oleh seorang pengembang dari Hanoi, Vietnam bernama Nguyen Ha Dong. Disini kita memberikan perbedaan dengan adanya pemberian level. Semakin tinggi level semakin cepat laju rintangannya.

II. Game Overview

Menjelaskan tentang Platform Game, Genre Game, Target Audience, GameFlow/Game Layout Chart, Character Game.

Platform Game	Platform output product (Mobile App / Android)
Genre Game	Game ini termasuk dalam genre Game Arcade.
Target Audience	Disemua usia terutama pelajar
GameFlow / Game Layout Chart	<p>User mengetukkan jari ke layar ponsel untuk membuat burung terbang</p>  <pre>graph TD; MULAI([MULAI]) --> GenerateBurung[/Generate Burung/]; GenerateBurung --> GenerateObstacle[/Generate Obstacle/rintangan/]; GenerateObstacle --> RintanganMuncul[Rintangan muncul bergeser ke kiri]; RintanganMuncul --> BurungBerhasil{Burung berhasil melewati rintangan?}; BurungBerhasil -- Ya --> RintanganMuncul; BurungBerhasil -- Tidak --> MunculScore[/Muncul score & Game Over/]; MunculScore --> SELESAI([SELESAI]);</pre>

Character Game	Karakter nya berupa seekor burung, pipa untuk tantangan dan coin untuk medali
----------------	---

III. GamePlay & Mechanic


Menjelaskan tentang Win or Lose, Gerakan, Key Game.

Win or Lose	Win : akan mendapatkan mendapatkan mendali Emas dengan ketentuan jumlah Score > 50. Lose : kondisi Game Over ini ketika character burung menabrak character pendukung (pipe) dan jatuh ke ground.
Gerakan	Cara bermainnya yakni dengan mengetukkan jari ke layar ponsel pintar untuk membuat si burung terbang, melewati setiap pipa berwarna hijau.
Key Game	Key Game pada Game ini adalah point. Semakin banyak mencetak point maka kamu akan menang

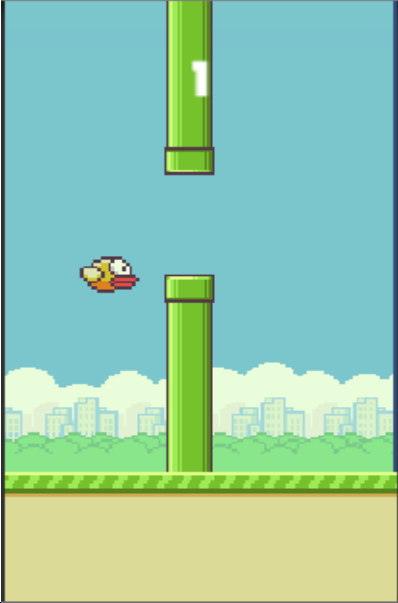
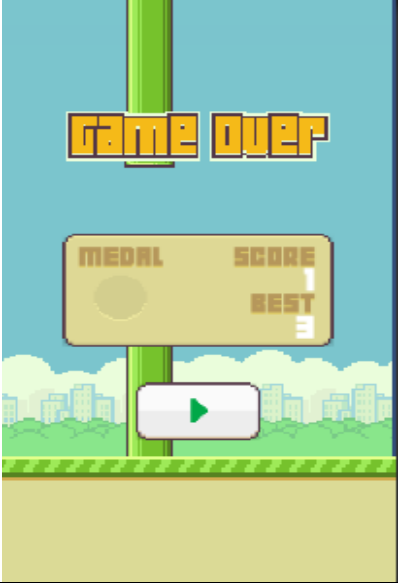

IV. Story Board

Story Game merupakan serangkaian kemungkinan yang terjadi yang jika disatukan akan menjadi sebuah cerita (story) ketika dimainkan.

- Story and Narrative :

Scene	Gambar	Keterangan
1		Ini merupakan sebuah Splash Screen yang menjelaskan tentang asal instansi pembuat dan nama game. Durasi hanya beberapa detik kemudian akan langsung dialihkan ke Scene selanjutnya

2		<p>Berisi dua Button dan satu text untuk judul.</p> <p>Button Pertama yaitu Level → ketika di klik user akan dialihkan pada scene level untuk memilih level yang tersedia.</p> <p>Button Kedua yaitu Quit → ketika button diklik maka aplikasi akan keluar.</p>
3		<p>Scene MainMenu</p> <p>Berisi 4 Button.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Level 1 → Scene level game dengan kecepatan normal 2. Level 2 → Scene level game dengan kecepatan sedang 3. Level 3 → scene level game dengan kecepatan cepat 4. Back → user akan dialihkan ke scene MainMenu.
4		<p>Level 1</p> <p>Scene ini berisi game yang akan di mainkan.</p> <p>Squence pertama menggambarkan intruksi atau petunjuk permainan</p>

		<p>Squence kedua menggambarkan game saat dimainkan</p>
		<p>Squence ketiga menggambarkan game over, score dan button play untuk bermain ulang</p>
<p>5 & 6</p>	 <p>Level 2</p>	<p>Scene yang digunakan sama dengan scene 4 hanya saja pada level 2 background diubah menjadi gelap.</p>

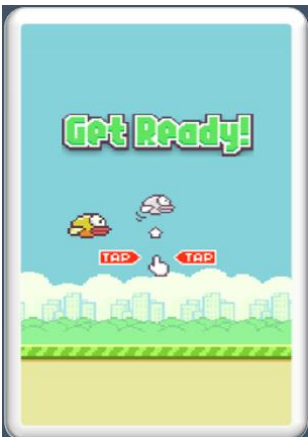


	 <p data-bbox="501 712 636 743">Level 3</p>	<p>Scene yang digunakan sama dengan scene 4 hanya saja pada level 3 background diubah menjadi terang.</p>
--	--	---

- **Game World**
Terdapat beberapa grafis yaitu bird sebagai objek utama, pipa sebagai rintangan, dan coin sebagai medali
- **Characters Profile**
Karakter bird akan berubah grafisnya ketika dari keadaan diam menjadi bergerak pada sayapnya

V. Level

Mendeskripsikan jumlah, jenis, dan objek yang berinteraksi dari setiap level. Setiap tingkat harus mencakup sinopsis, bahan pengantar yang diperlukan (dan bagaimana hal itu disediakan), tujuan , dan rincian apa yang terjadi di tingkat tersebut.

Adanya pemberian level pada game ini, mempunyai arti semakin tinggi level semakin cepat laju rintangannya.

Level 1	Level 2	Level 3
		

VI. Interface

Mendeskripsikan tentang Visual Sistem,Sistem Control, Audio,Help System

Visual sistem	Terdapat menu level yang dapat dipilih dengan perbedaan kecepatan gerak.
Sistem Control	Objek digerakkan dengan mengetuk layar ponsel.
Audio	Untuk audio bisa dikontrol dengan button volume pada device android.
Help Sistem	Petunjuk cara bermain yang terdapat pada tampilan awal game.

VII. AI




Mendeskripsikan Penggunaan dan Pengaruh Artificial Intelegent dalam Enemies, Character atau Rule permainan.

Untuk Artificial Intelegent pada game ini, klompok kami belum mengimplementasikannya dikarenakan alur dari game yang belum membutuhkan Ai tersebut.

VIII. Art

Menjelaskan keseluruhan gaya dari art work yang digunakan didalam game. Memberikan contoh dari backgrounds. Sketsa dari semua karakter utama game

Sketsa Game :

Splash Screen	Menu awal	Tampilan Level
		

Mulai	Game Over
 The 'Mulai' (Start) screen features a blue sky background with a city skyline at the bottom. The text 'Get Ready!' is displayed in a green, bubbly font. Below it, a small yellow bird-like character is on the left, and a pink bird-like character is on the right, with a small white star between them. Two red 'TAP' buttons with white arrows pointing towards the star are positioned below the characters. A white hand cursor is shown tapping the right 'TAP' button. The ground consists of a green grassy layer and a brown dirt layer.	 The 'Game Over' screen has a similar blue sky and city skyline background. The text 'Game Over' is displayed in a yellow, bubbly font. Below it, a yellow rectangular box contains the text 'MEDAL' and 'SCORE' on the left, and 'BEST' on the right. The 'SCORE' and 'BEST' values are both '1'. A white hand cursor is shown tapping the 'BEST' value. A white button with a green right-pointing arrow is located below the yellow box. The ground consists of a green grassy layer and a brown dirt layer.