



TUGAS PERTEMUAN: 7

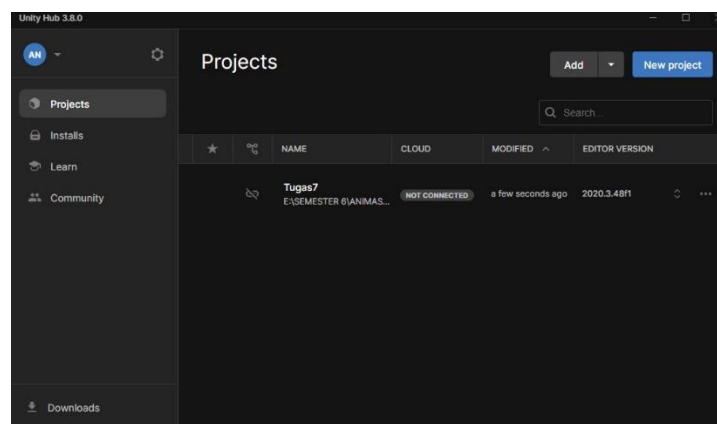
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118059
Nama	:	Arika Risma Nabella
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)

7.1 Tugas 1 :

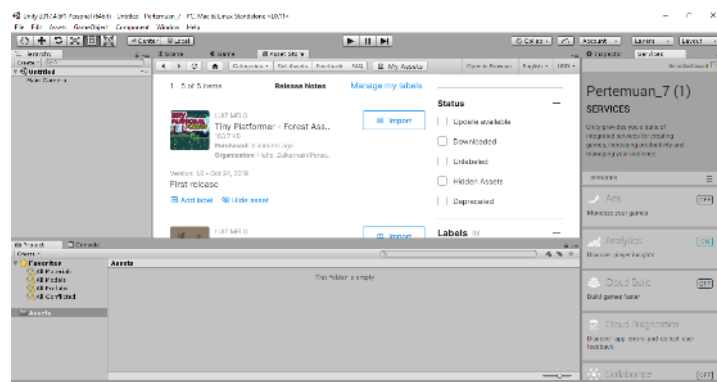
A. Link Github Pengumpulan

1. Buat Projek baru lalu pilih 2D dan namakan file sesuai dengan keinginan



Gambar 7.1 Tampilan Membuat Project baru

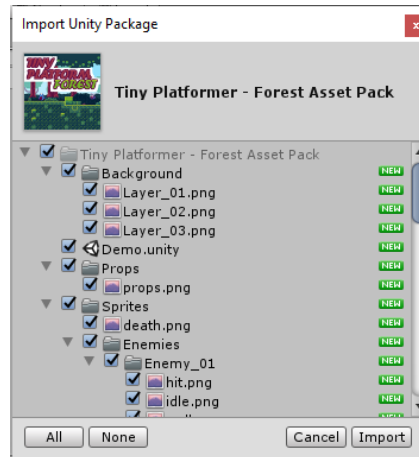
2. Lakukan download dan Import pada project tersebut



Gambar 7.2 Tampilan Download & Import

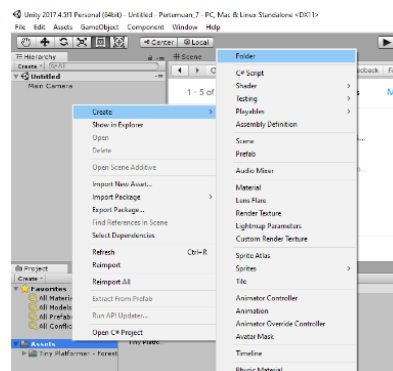


3. Lakukan Import pada game yang telah di download sebelumnya



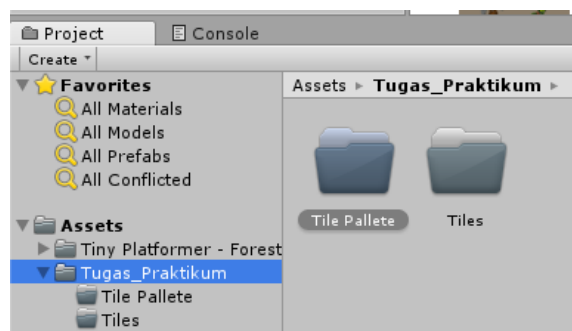
Gambar 7.3 Tampilan Import game

4. Pada Assets buat folder baru dengan cara klik kanan Assets lalu pilih Create → Folder dan beri nama "Tugas_Praktikum" seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 7.4 Tampilan Membuat Folder baru

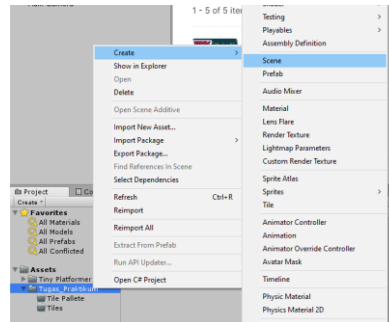
5. Pada Folder Tugas_Praktikum buat folder baru lagi dengan cara yang sama dan berikan nama Tiles dan Tile pallete



Gambar 7.5 Tampilan Membuat Folder baru

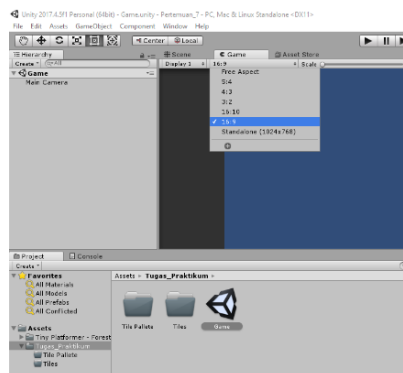


6. Buat scene baru dengan cara Pada Folder Tugas_Praktikum klik kanan lalu create→scene lalu beri nama “Game” seperti pada gambar dibawah ini



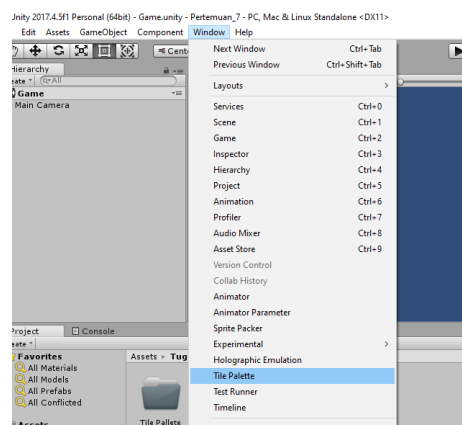
Gambar 7.6 Tampilan Membuat Scene baru

7. Pada Scene game klik pada bagian Free Aspect, pilih ratio 16:9, lalu kembali ke Scene



Gambar 7.7 Tampilan Mengatur Ratio

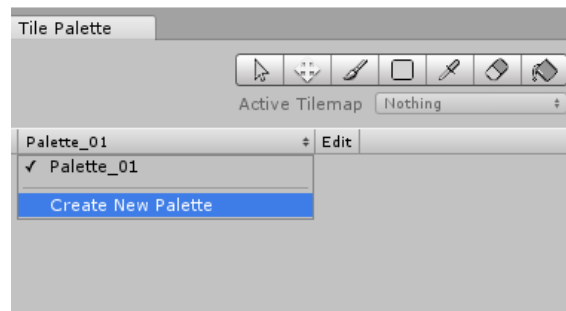
8. Pada window pilih Tile Pallette seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 7.8 Tampilan Membuka Tile Pallette

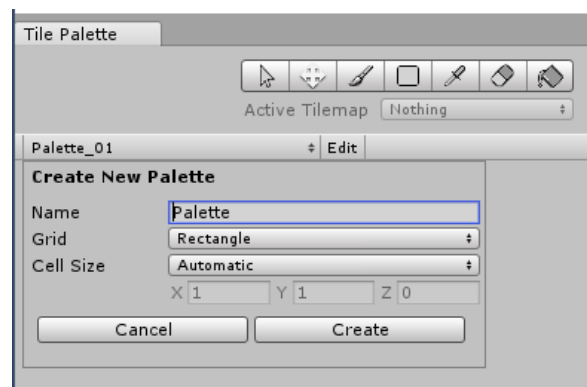


9. Pada Tile Palette buat Pallette baru dengan cara Create New Pallette



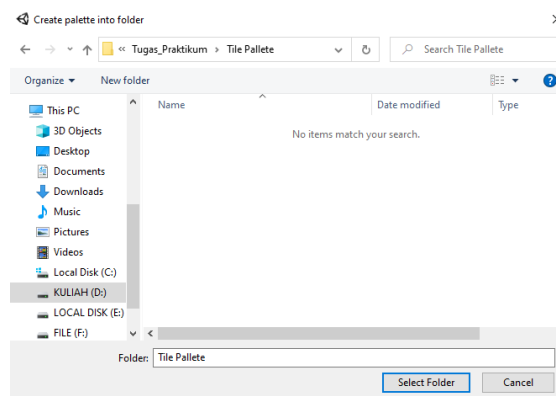
Gambar 7.9 Tampilan Membuat Baru Tile Pallette

10. Pada Tile Palette Beri nama yang sesuai dengan keinginan jika sudah klik create seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 7.10 Tampilan Memberi nama Pallette

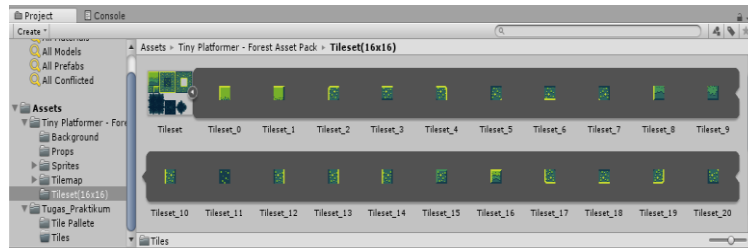
11. Pilih folder penyimpanan Tile Pallette yang telah dibuat sebelumnya



Gambar 7.11 Tampilan Menyimpan Tile Pallette

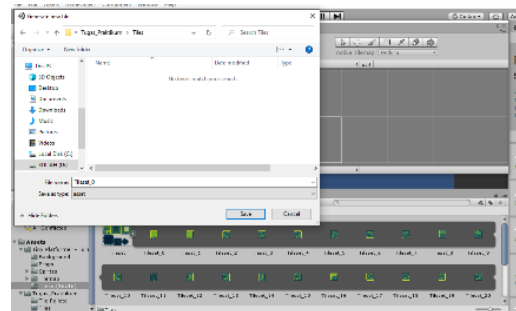


12. Pada Assets Tiny Platformer Forest Asset Pack Cari asset Tileset(16x16) yang sebelumnya di download untuk membuka banyak tile



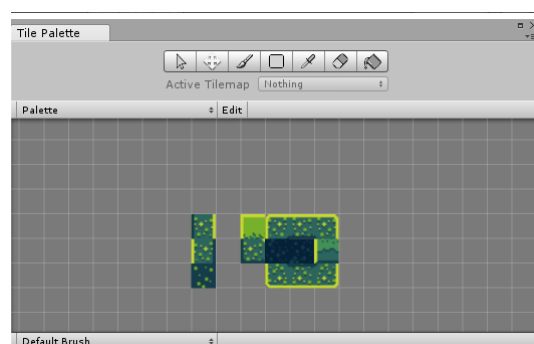
Gambar 7.12 Tampilan Tileset Group

13. Drag and Drop Tileset tersebut ke Tile Palette kemudia save di Tugas_Praktikum → Tiles lakukan dengan cara yang sama Drag & Drop Tileset yang ingin di masukan ke dalam Tile Palette



Gambar 7.13 Tampilan Drag & Drop Tileset

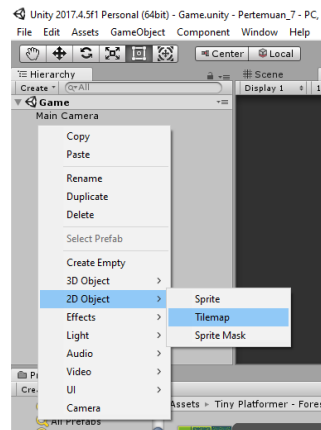
14. Tile yang sudah di drag ke dalam Tile Pallette akan digunakan untuk menggambar platform yang digunakan dalam game



Gambar 7.14 Tampilan Hasil Drag Tile



15. Buat object baru di Hierarchy, klik kanan, pilih 2D Object→Tilemap, maka akan muncul kotak-kotak pada lembar kerja untuk memudahkan meletakkan tile pada Scene Game



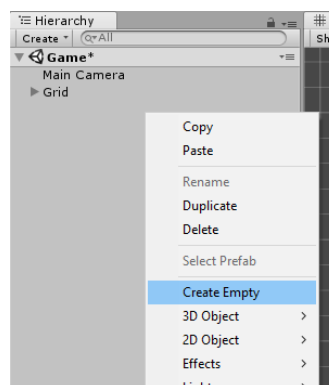
Gambar 7.15 Tampilan Tilemap

16. Pada tile palette akan digunakan untuk menggambar tile pada lembar kerja (Scene), gunakan Paint With Active Brush untuk meletakkan tiles ke lembar kerja (Scene),



Gambar 7.16 Tampilan Menggambar Tile

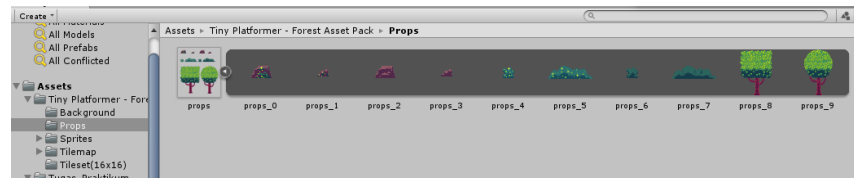
17. Klik kanan pada Hierarchy, pilih Create Empty



Gambar 7.17 Tampilan Create Empty

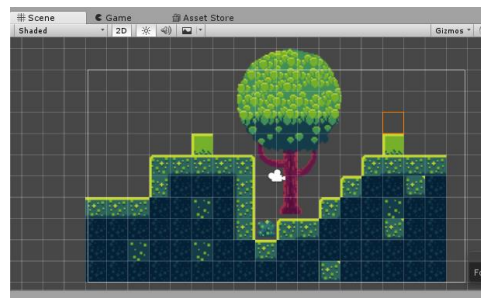


18. Pada Assets Tiny Platformer Forest Asset Pack Cari asset Props yang sebelumnya di download untuk membuka banyak tile



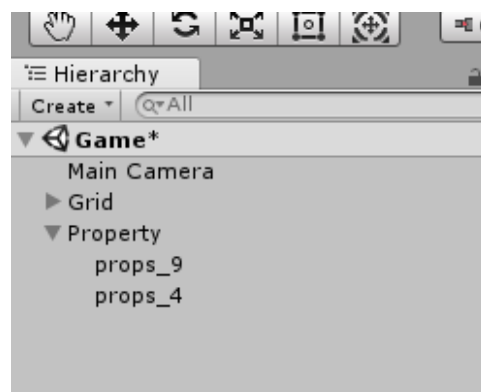
Gambar 7.18 Tampilan Tileset Group

19. Drag dan letakkan asset yang dibutuhkan ke dalam halaman kerja seperti Tambahkan Tile Pohon seperti pada di gambar dibawah ini



Gambar 7.19 Tampilan Drag Asset Baru

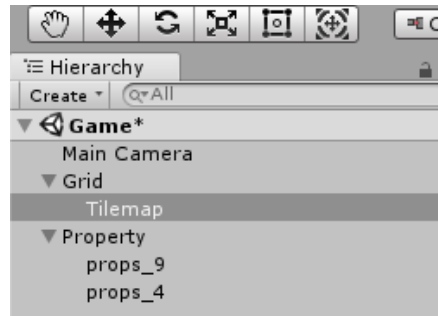
20. Asset yang diletakkan tersebut akan berada dalam hierarchy, blok dari atas kebawah dengan cara klik asset atas sendiri, kemudian klik asset bawah sendiri sambil menekana Shift, kemudian geser dan letakkan kedalan Property



Gambar 7.20 Tampilan Drag Asset Baru

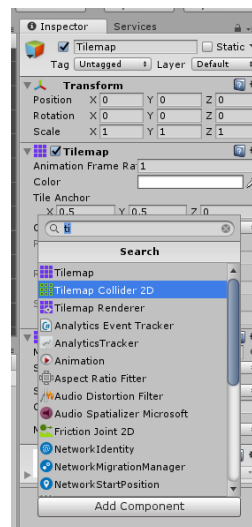


21. Pada Hierarchy Klik Grid → Tilemap lalu cari Inspector



Gambar 7.21 Tampilan Tilemap

22. Pada Inspector Tambahkan Collider 2D dengan cara Add Component lalu ketika Tilemap Collider 2D, komponen tersebut berguna agar saat memasukkan karakter game, nantinya dapat menyentuh bagian tanah



Gambar 7.22 Tampilan Tilemap Collider 2D

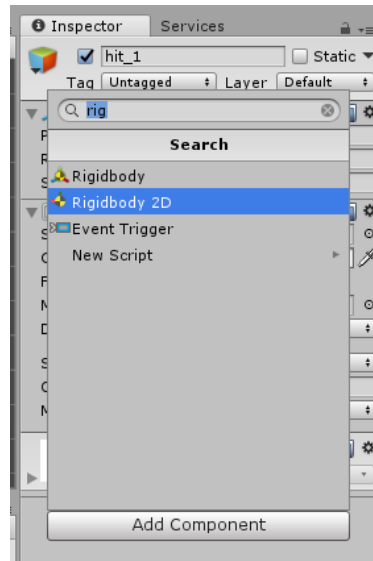
23. Tambahkan Karakter bertujuan untuk mengetes apakah collider tersebut berhasil apa tidak, tambahkan satu karakter kedalam lembar kerja



Gambar 7.23 Tampilan Menambahkan Karakter



24. Klik karakter tersebut, pergi ke Inspector dan klik Add Component, kemudian cari komponen bernama Rigidbody2D, komponen tersebut berguna untuk memberikan efek gravitasi pada objek



Gambar 7.24 Tampilan Rigidbody 2D

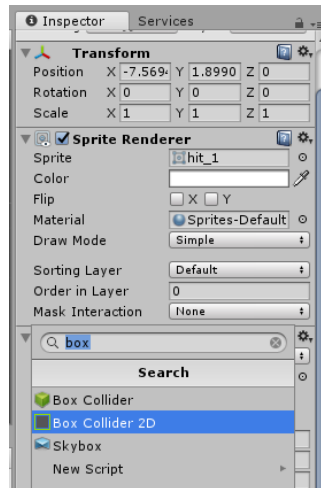
25. Lakukan play Program, karakter tersebut akan jatuh ke melewati tanah, karena hanya diberi gravitasi



Gambar 2.25 Tampilan Running Program



26. Tambahkan Box Collider 2D jika di Play, maka karakter akan berpijak pada tanah, tilemap dan karakter keduanya harus diberi collider agar keduanya saling menabrak, Kemudian tambahkan juga background.



Gambar 7.26 Tampilan Box Collider 2D

27. Tampilan Hasil Running Program








Gambar 7.27 Tampilan Running Program

B. Link Github Pengumpulan

https://github.com/arikarisma15/2118059_PRAK_ANIMASIGAME.git



KUIS

NO	ASSET	JENIS	KETERANGAN
1		Player	Seorang Player yang sedang menepuh perjalanan untuk ke tujuannya(single-Player)
2		Enemy	Musuh yang menghalangi player, Ketika player menabrak musuh ini maka permainan berakhir dan player kalah
3		Poprerty	Sebuah property yang digunakan untuk jalannya player seperti loncatan atau tempat jalannya player
4		Poprerty	Sebuah property penghambat , jika terdapat pohon maka player tidak boleh menabrak pohon ini.
5		Background	Bacground untuk Game