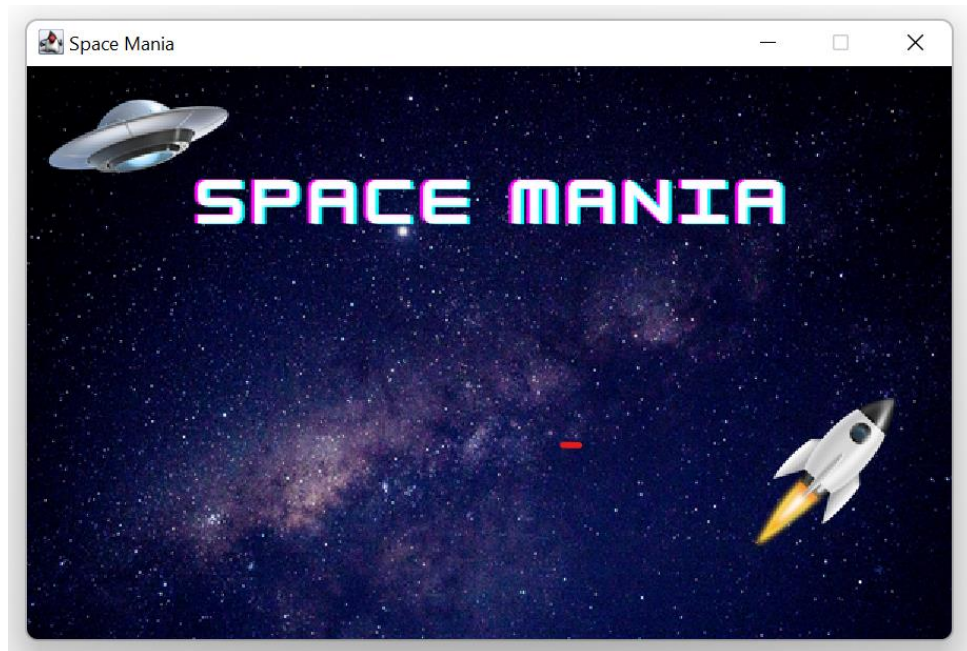


Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi (User Manual)

SPACE MANIA



Kelompok 2:

Jenni Febiyola Sari	(2100175)
Muhamad Ajis	(2101942)
Muhammad Fajar I. H	(2107617)
Rifqi Ambari	(2106806)
Tiara Yusti D	(2103219)

Mekatronika dan Kecerdasan Buatan
Universitas Pendidikan Indonesia
Purwakarta
2022

A. PENDAHULUAN

1. Tujuan Pembuatannya *Manual Book*

Manual Book Aplikasi Space Mania ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

- a. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi Space Mania untuk *user*.
- b. Sebagai panduan penggunaan aplikasi Space Mania ini.

2. Deskripsi Aplikasi

Space Mania adalah sebuah game dua-dimensi tembak pesawat. Sebagai player harus menembak alien atau musuh untuk mendapatkan poin dan menghindari tabrakan ataupun serangan dengan dan dari musuh agar hp tidak berkurang. Setiap player diberikan kesempatan tiga kali dan nilai hp 100.

Project Space Mania dibuat dengan tujuan memenuhi tugas besar mata kuliah Pemrograman Berbasis Objek yang bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan oleh mahasiswa.

B. PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

1. Perangkat Keras

- a. Komputer ataupun laptop.
- b. *Mouse*.
- c. *Keyboard*.
- d. *Monitor*.

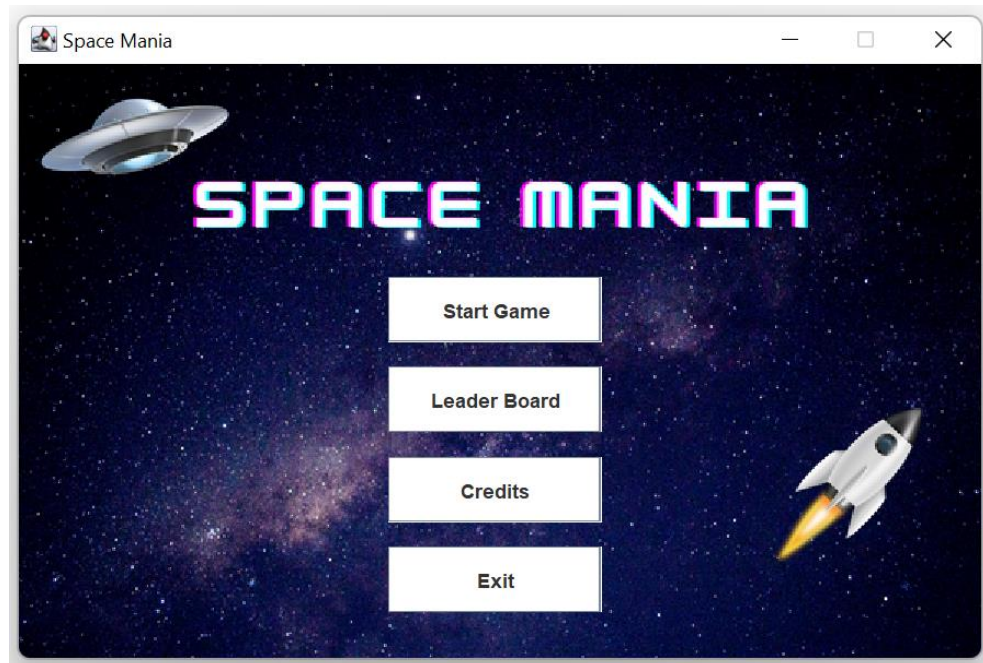
2. Perangkat Lunak

- a. *Operating System* Windows.
- b. IDE (*Integrated Development Environment*) seperti Apache Netbeans ataupun IntelliJ.
- c. MySQL Workbench.
- d. JDBC API (*Java Database Connectivity Application Programming Interface*)

C. MENU DAN CARA MEMAINKAN APLIKASI

1. Screen 1 (Main Menu)

Main menu merupakan tampilan awal ketika membuka game. Pada frame ini terdapat 4 button yang mempunyai fungsinya masing- masing.



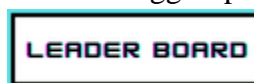
a. Button Start Game

Merupakan Button sebagai penghubung ke screen 2. Button ini adalah sebagai salah satu langkah pertama untuk memulai permainan.



b. Button LeaderBoard

Button yang akan menampilkan papan peringkat skor berdasarkan riwayat permainan, dan menampilkan skor tertinggi diposisi paling atas.



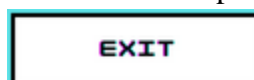
c. Button Credits

Button credits akan menghubungkan ke frame credits yang berisi nama anggota kelompok perancang game ini.



d. Button Exit

Button ini berfungsi untuk keluar dan menutup aplikasi permainan.



2. Screen 2 (Game Mode)

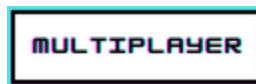
a. Button Single Player

Button untuk memilih permainan yang akan dimainkan hanya oleh 1 player saja.



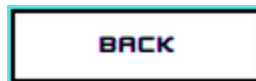
b. Button MultiPlayer

Button untuk memilih permainan yang akan dimainkan oleh 2 player, dan bermain bersama.



c. Button Back

Button yang berfungsi kembali ke main menu.



3. Screen 3

a. Button Level

Button untuk memilih tingkatan permainan, mulai dari yang paling mudah hingga paling susah (*easy, medium, high*). Button ini juga sebagai button terakhir sebelum memulai permainan.



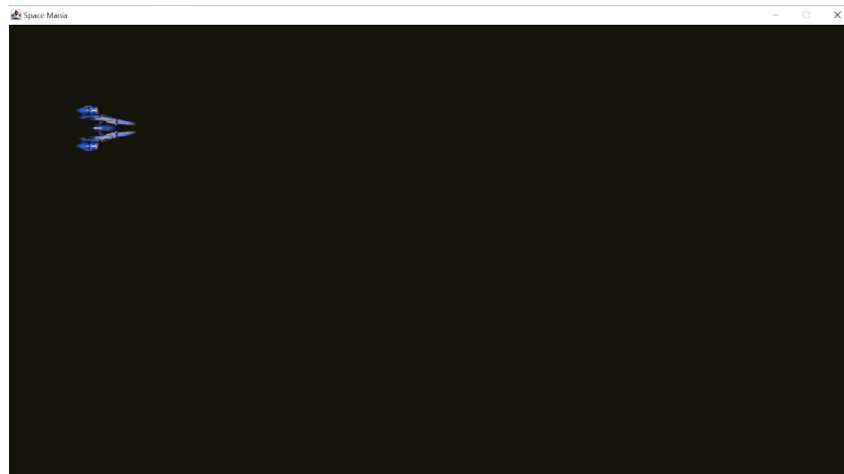
b. Button Back

Button yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

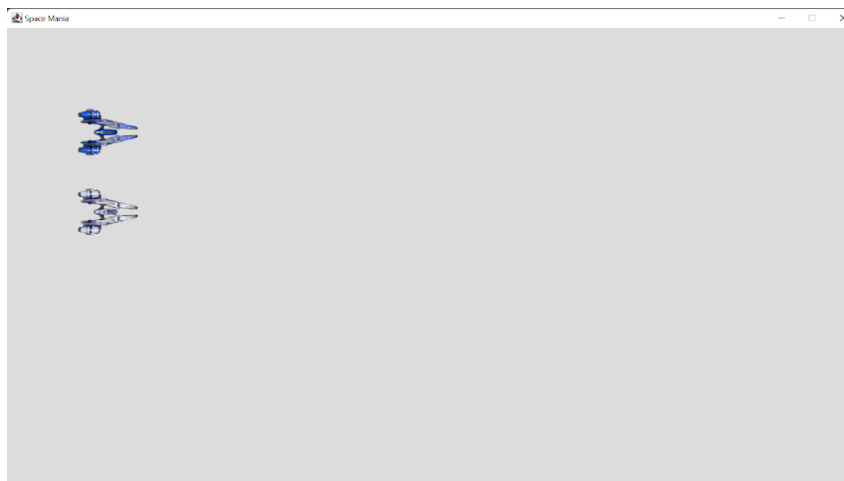


4. Screen 4

Screen 4 merupakan screen untuk memulai permainan Space Mania.



Single Player



MultiPlayer

Adapun tata cara memainkan game ini, yaitu:

a. Player 1

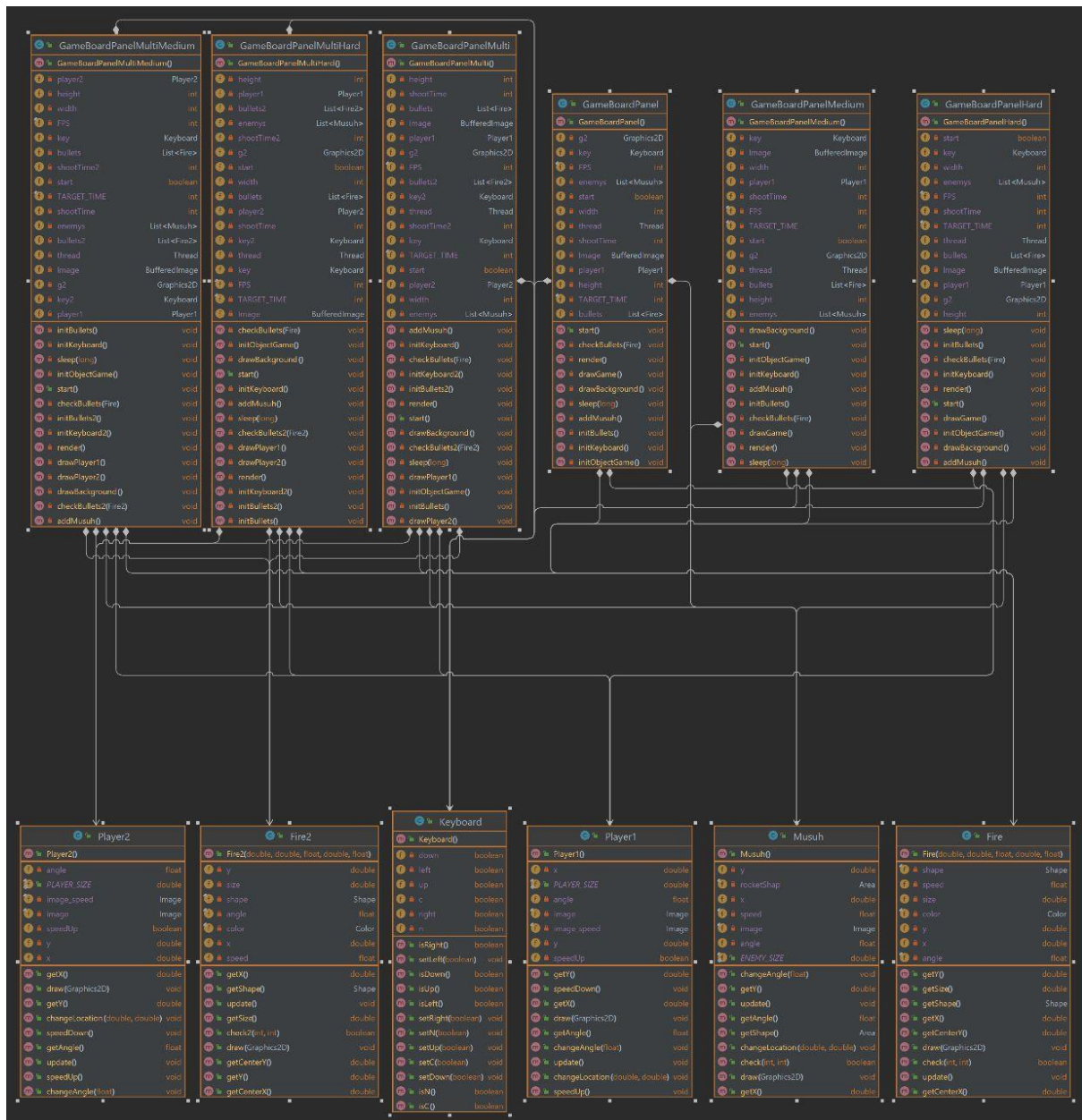
- 1) Tombol A untuk bergerak ke arah kiri
- 2) Tombol W untuk bergerak ke arah atas
- 3) Tombol S untuk bergerak ke arah bawah
- 4) Tombol D untuk bergerak ke arah kanan
- 5) Tombol C untuk menembak

b. Player 2

- 1) Tombol arah kiri untuk bergerak ke arah kiri
- 2) Tombol arah atas untuk bergerak ke arah atas
- 3) Tombol arah bawah untuk bergerak ke arah bawah
- 4) Tombol arah kanan untuk bergerak ke arah kanan
- 5) Tombol N untuk menembak

CLASS DIAGRAM





RANCANGAN DATABASE

LINK GITHUB :

<https://github.com/jennifebiyola/Space-Mania>