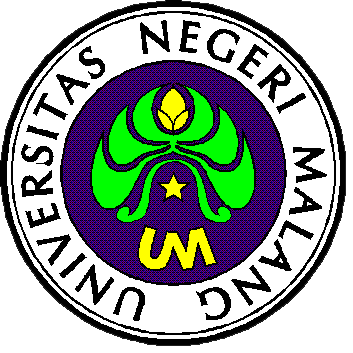
**PEMROGRAMAN VISUAL**

**GAME “TANGKAP IKAN”**

Disusun untuk Memenuhi Matakuliah Pemrograman Visual yang Dibimbing oleh Jauharul Fuady



Oleh

Bahtiar

Ilma Sofiana 110533430518 (off B)

Mirza Pratiwi 110533430539 (off B)

Dewinta Nilan Sari 110533430

S1 PTI 11 off B

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**FAKULTAS TEKNIK**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**MEI 2013**

Tangkap ikan

Untuk melengkapi tugas akhir matakuliah visual basic kami membuat game “Tangkap ikan”. Aturan dalam permainan ini pemain harus menangkap ikan sebanyak dan secepat mungkin. Kecepatan ikan akan terus bertambah setiap kali di klik, dan setiap kali berhasil menangkap ikan maka score akan otomatis bertambah. Ada beberapa gambar ikan yang serupa sebagai pengecoh, jadi game ini juga membutuhkan ketelitian. Didalam game ini diatur kecepatan, interval, dan waktu bermain. Kecepatan berfungsi untuk mengatur seberapa cepat perpindahan ikan dari satu tempat ke temat lain. Interval berfungsi untuk mengatur jarak ikan pertama dan ikan kedua muncul, sedangkan waktu adalah batasan pemain mulai sampai batas waktu selesai dimana game ini akan berakhir. Game ini hanya dapat dimainkan oleh 1 orang.

ScreenShot Game :

