Mulung The Game

**Project Design**

**MulungThe Game Project**

Author: Moh Zainul Haq

Creation Date: 4/09/2012

Last Revised: 30/11/2012

Version: 1.001

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION 3

Purpose of Design 3

Architecture Design 4

Behavioral design 5

component design 6

Purpose of Plan 2

Background Information/Available Alternatives 2

Project Approach 3

Phase X: Secure Equipment 3

Perkenalan

Dalam Hal ini desain adalah salah satu bagian terpenting dalam pembangunan sebuah proyek agar tidak keluar dari koridor yang sudah ditetapkan.Termasuk dalam activity ini adalah pemilihan system architecture dan membuat integration plan untuk architecture tersebut.

**Architectural Design**

Desain arsitektur dari game “MulungThe Game” yang berbasis android ini dikerjakan menggunakan arsitektur V Model. Berikut merupakan bagan desain arsitektur pada “Mulung The Game” :

User

User Interface

Splash Screen

Hardware

Game

Menu

And Engine Framework

Gambar 1. Desain arsitektur Mulung The Game

Behavioral Design

Behavioral desain menggambarkan tingkah laku suatu perangkat lunak (bagaimana cara kerja perangkat lunak tersebut), Untuk memudahkan komunikasi dalam menu yang ada.

Terdapat beberapa class:

1. splash.java

digunakan untuk menampilkan splash screen pada saat game pertama kali dibuka

1. Menu.java

Digunakan untuk menampilkan menu utama

1. Help.java

Digunakan untuk menampilkan bantuan

1. Touch it.java

Merupakan class untuk game

1. Credits.java

Digunakan untuk melihat depelover dan pesan-pesan

Dapat digambarkan diagram desain komunikasi antara pengguna dengan game di mana pengguna melakukan perintah melalui interface seperti pada gambar berikut:

Gambar 2. Desain komunikasi antara pengguna dan game

*Interface*

Component Design

Desain komponen pada Mulung The Game melakukan pemisahan fungsi yang ada, kecuali pada bagian game dan And Engine Framework . pada setiap level 1 terdapat 9 sampah, dan untuk level selanjutnya digunakan rumus untuk jumlah sampah yang akan ditangani:

**Level x \* 9**

User

User melakukan interaksi

Menu Utama

Play, help, credits

Level 5

Level 4

Level 3

Level 2

Level 1

Level 9

Level 8

Level 6

Level 7

Gambar 3. Desain komponen pembangun Mulung The Game