**Laporan OOP Game ShooterPro(Game Shooter dengan menggunakan PyGame)**

Nama Kelompok :

* Muhamad Hendrik Wicaksono (170411100057)
* Rohman Fathoni (170411100089)
* **Desain class ShooterPro (Game Shooter dengan menggunakan PyGame)**

**Pygame.sprite.Sprite**

+ \_\_init\_\_()

+ Update()

**Bullet**

+ Image

+ Image.fill

+ Rect

+ \_\_init\_\_()

+ Update()

**Player**

+ \_\_init\_\_()

+ Update()

**Block**

+ Image

+ Image.fill

+ Rect

+ left\_boundary

+ right\_boundary

+ top\_boundary

+ bottom\_boundary

+ change\_x

+ change\_y

+ Image

+ Image.fill

+ Rect

Konsep OOP yang digunakan adalah semua class yang ada pada program inheritance dari constructor kelas parent (kelas sprite) dari module PyGame.

* Penjelasan OOP

1. Class Block : Kelas ini berfungsi sebagai kotak/monster yang bisa menguragi atau membunuh player. bentuknya berupa kota yang bisa bergerak memantul. Kelas ini menggunakan konsep inheritance dari kelas Sprite.

Didalam kelas ini terdapat attribute:

* Image = Berfugsi memberi bentuk pada block
* Image.fill = Berfugsi sebagai warna pada block
* Rect = Mengatur pergerakan block
* left\_boundary = Mengontrol batas tepi memantul bagian kiri
* right\_boundary = Mengontrol batas tepi memantul bagian kanan
* top\_boundary = Mengontrol batas tepi memantul bagian atas
* bottom\_boundary = Mengontrol batas tepi memantul bagian bawah

Didalam kelas ini juga terdapat beberapa method seperti:

* + \_\_init\_\_() = Sebagai class constructr yang membanggil kelas parent pygame
  + Update() = Mengatur mengerakkan monster kotak ke segala arah

1. Class Player : Kelas ini berfungsi sebagai kotak/player bentuknya berupa kotak yang bisa bergerak kanan kiri menggunkkan tobmbol keyboard kanan dan kiri. Kelas ini menggunakan konsep inheritance dari kelas Sprite.

Didalam kelas ini terdapat attribute:

* Image = Berfugsi memberi bentuk pada player
* Image.fill = Berfugsi sebagai warna pada player
* Rect = Mengatur pergerakan player

Didalam kelas ini juga terdapat beberapa method seperti:

* + \_\_init\_\_() = Sebagai class constructr yang membanggil kelas parent pygame
  + Update() =Mengatur pergerakan player berjalan ke kanan dan ke kiri.

1. Class Bullet : Kelas ini berfungsi sebagai kotak kecil/peluru yang muncul dari player bisa menguragi atau membunuh monster bentuknya berupa kotak kecil yang bergerak ke atas. Kelas ini menggunakan konsep inheritance dari kelas Sprite.

Didalam kelas ini terdapat attribute:

* Image = Berfugsi memberi bentuk pada peluru
* Image.fill = Berfugsi sebagai warna pada peluru
* Rect = Mengatur pergerakan bullet

Didalam kelas ini juga terdapat beberapa method seperti:

* + \_\_init\_\_() = Sebagai class constructr yang memanggil kelas parent pygame
  + Update() = mengatur keluarnya peluru dengan seberapa cepat
* **Screenshot Game**



