



TUGAS PERTEMUAN: 7

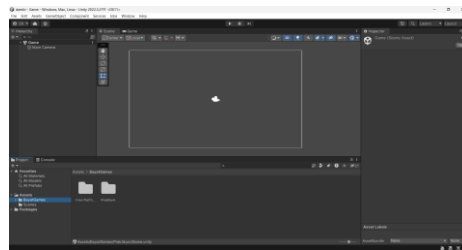
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118115
Nama	:	Ellok Ananda Madya Pratiwi
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)

1.1 Tugas 1 : Membuat Tile Platform

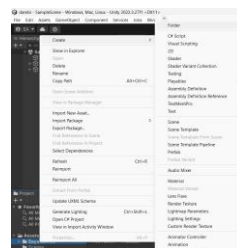
A. Membuat Tile Platform

1. Buka project sebelumnya yang sudah terimport asset



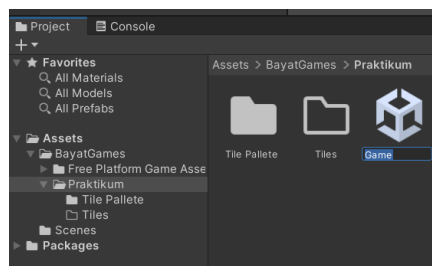
Gambar 7. 1 Membuka Project Sebelumnya

2. Buat Folder baru bernama Praktikum dalam folder BayatGames dengan klik kanan folder BayatGames lalu pilih create - folder



Gambar 7. 2 Membuat Folder Baru

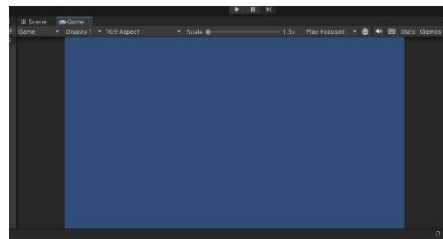
3. Pada folder Praktikum buat 2 folder lagi dengan nama Tiles dan Tile Palette lalu buat juga 1 scene dengan nama Game



Gambar 7. 3 Membuat 2 Folder dan 1 Scene

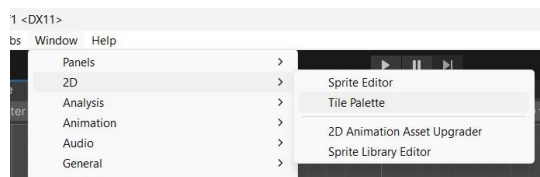


4. Pada tab Game ubah free aspect menjadi 16:9 untuk ukuran dari tampilan gadget



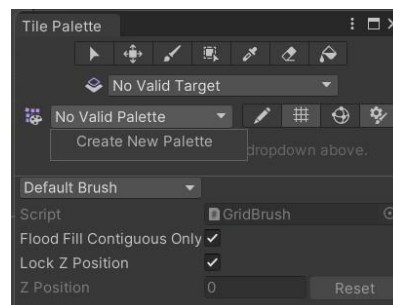
Gambar 7. 4 Mengubah Rasio

5. Pada menu window klik dan pilih 2D – Tile Palette



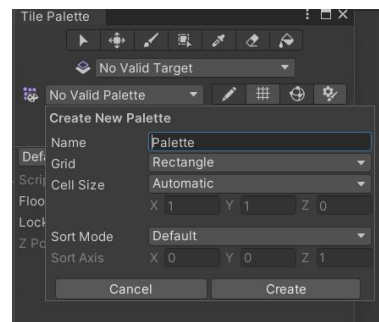
Gambar 7. 5 Membuat Tile Palette

6. Buat palette baru dengan klik ikon segitiga di sebelah no valid palette



Gambar 7. 6 Tile Palette

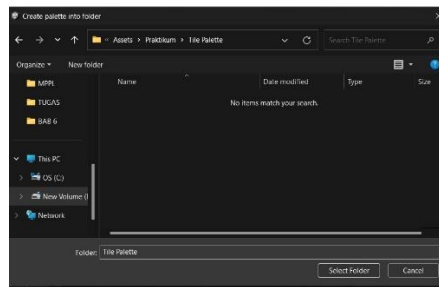
7. Beri nama palette baru dengan nama Palette lalu gridnya Rectangle. Jika sudah pilih Create



Gambar 7. 7 Memberi Nama Tile Palette

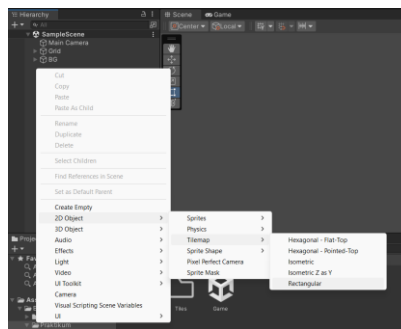


8. Simpan palette yang sudah dibuat dalam folder Tile Palette yang terletak didalam folder Praktikum



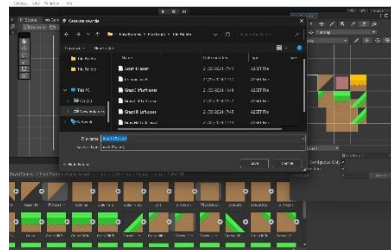
Gambar 7. 8 Menyimpan Palette Yang Sudah Dibuat

9. Klik kanan pada bagian hierarchy lalu pilih 2D Object – Tilemap - Rectangular



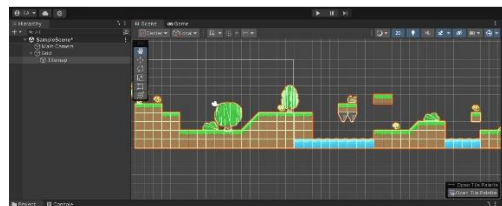
Gambar 7. 9 Menampilkan Area Kotak Pda Workspace

10. Drag asset yang diperlukan ke tilemap lalu simpan pada folder Tile Palette yang terdapat pada folder Praktikum



Gambar 7. 10 Drag Assets

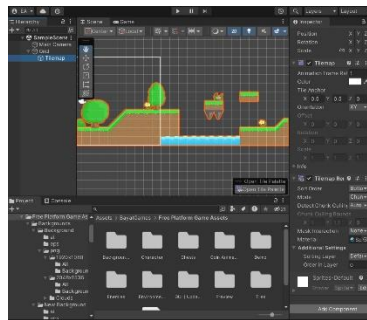
11. Buat struktur tampilan permainan seperti berikut



Gambar 7. 11 Tampilan Struktur Game

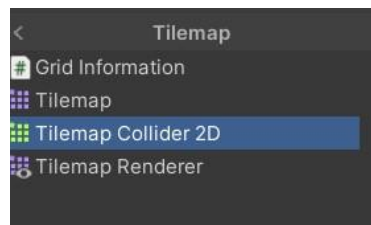


12. Klik tilemap pada bagian hierarchy lalu di bagian inspector pilih add component



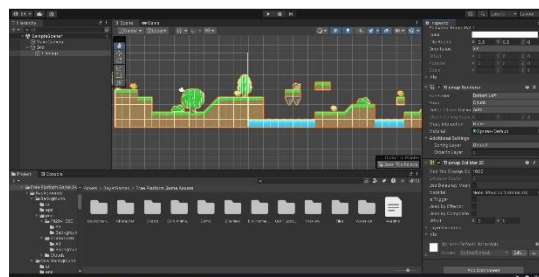
Gambar 7. 12 Menambahkan Component

13. Pilih tilemap collider 2D



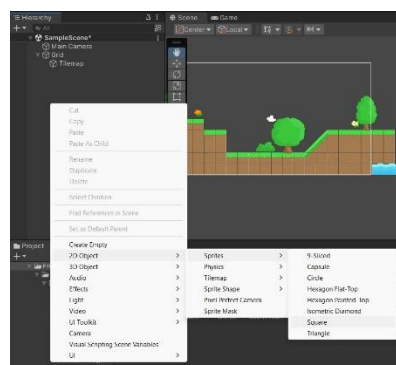
Gambar 7. 13 Component Tilemap Collider 2D

14. Tilemap collider digunakan untuk memasukkan karakter game agar dapat menyentuh tanah



Gambar 7. 14 Mengatur Component Tilemap Collider

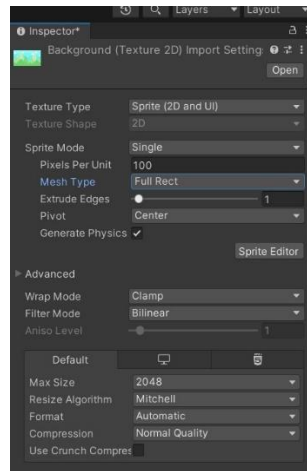
15. Pada bagian hierarchy klik kanan – 2D Object - Square



Gambar 7. 15 Menambahkan Object Square

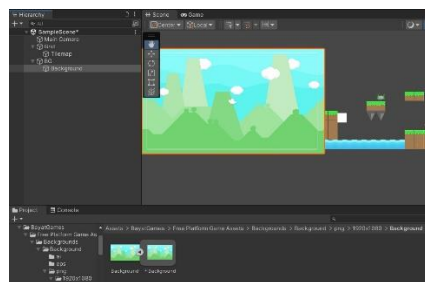


16. Cari tempat assets untuk background lalu klik background dan di bagian inspector ubah mesh type menjadi full rect



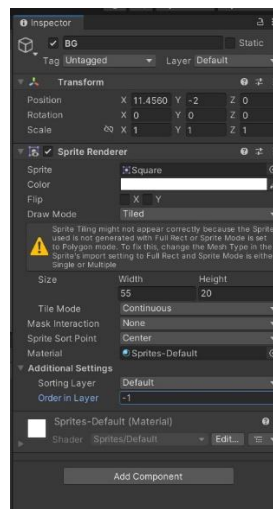
Gambar 7. 16 Mengatur Background

17. Drag and drop asset bg kedalam folder BG yang terdapat pada Hierarchy



Gambar 7. 17 Drag Asset Background

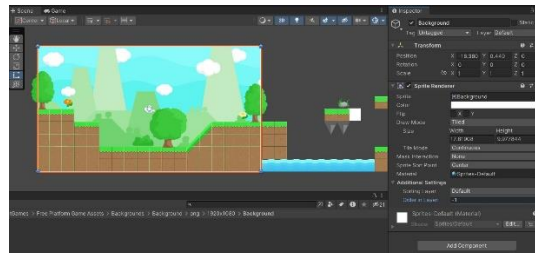
18. Pada inspector ubah draw mode menjadi tiled dan ubah order in layer menjadi -1 agar konten tidak tertutup background



Gambar 7. 18 Mengubah Mode Background

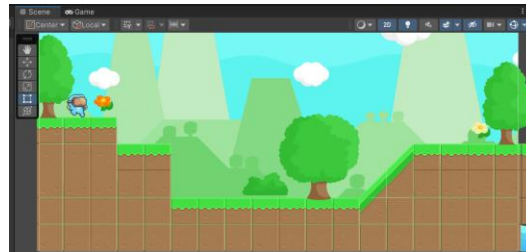


19. Sesuaikan ukuran background dengan ukuran kamera



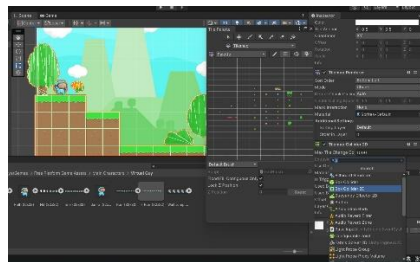
Gambar 7. 19 Mengatur Posisi Background

20. Tambahkan karakter



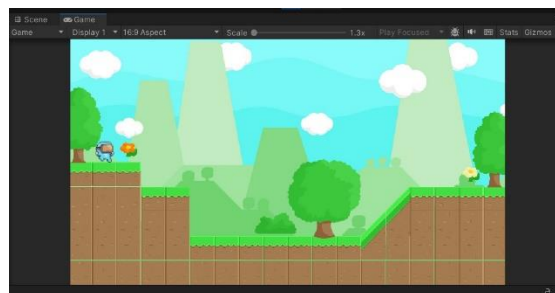
Gambar 7. 20 Menambahkan Karakter

21. Klik tilemap lalu tambahkan component Box Collider 2D pada bagian inspector



Gambar 7. 21 Menambahkan Compnent Box Collider 2D

22. Hasil Tampilan



Gambar 7. 22 Tampilan Akhir



KUIS : Tabel Asset

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Seseorang yang bermain permainan video atau komputer. Player bisa bermain dalam berbagai jenis permainan, termasuk single-player (satu pemain) atau multiplayer (banyak pemain)
2		Properties	Sebuah Property yang digunakan untuk mendapatkan sebuah misi atau hadiah
3		Properties	Sebuah Property yang digunakan untuk mendapatkan point
4		Properties	Sebuah Property yang bersifat enemies untuk mengganggu pemain mendapatkan point
5		Challenge	Sebuah Property yang tantangan untuk menggagalkan misi pemain melanjutkan perjalanan mendapatkan poin