

Pemrograman Berorientasi Objek

Praktikum – 8 : Pygame dan Objek

Dr. Indah Agustien Siradjuddin

Buatlah game sederhana menggunakan pygame (tidak diperlukan aset-aset kompleks) dengan ketentuan (minimal) sebagai berikut :

1. Dapat menggerakkan aset sederhana ke kanan dan ke kiri
2. Jika aset berada pada koordinat tertentu, tambahkan skor

Syarat :

1. Buatlah aset sebagai obyek yang memiliki atribut dan method
2. Sebelum mulai, gunakan exception handling untuk 'load' file *highest score*, jika ada data pada file tersebut, maka tampilkan highest score, jika tidak ada maka *highest score* = 0
3. User memainkan game, dan jika sudah selesai, bandingkan dengan *highest score* :
 - a. ganti *highest score* dengan score user, jika score user lebih besar.
 - b. Highest score bernilai tetap, jika score user lebih kecil