

PROYEK OOP

NETLAB

Fadhlureza Sebastian





Monster Panic

Monster Panic adalah sebuah game berbasis web yang dirancang untuk melatih kecepatan reaksi, akurasi bidikan (aim), dan konsistensi pemain. Game ini mempunyai 2 mode, yaitu Aim Trainer (untuk di PC) dan Reaction Test (untuk di HP). Game ini memiliki Leaderboard dinamis yang selalu terupdate setelah user menyelesaikan 1 match. Game ini juga memiliki mode tamu, sistem achievement, dan pengaturan tema.



Yang digunakan:

Frontend:

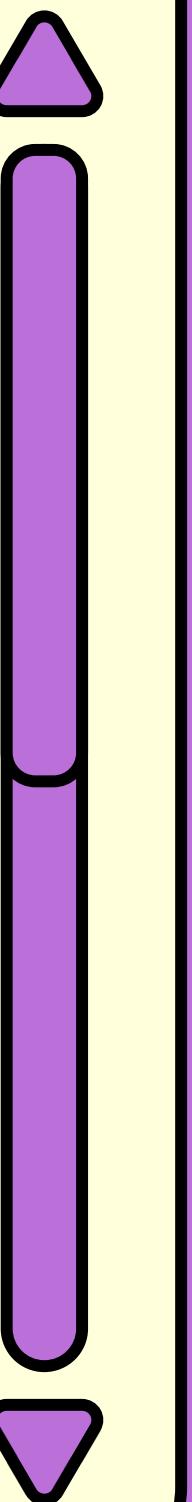
- HTML5, CSS3, JavaScript (ES6): Fondasi utama.
- Tailwind CSS: Framework CSS untuk membangun UI yang responsif dan menarik.

Backend:

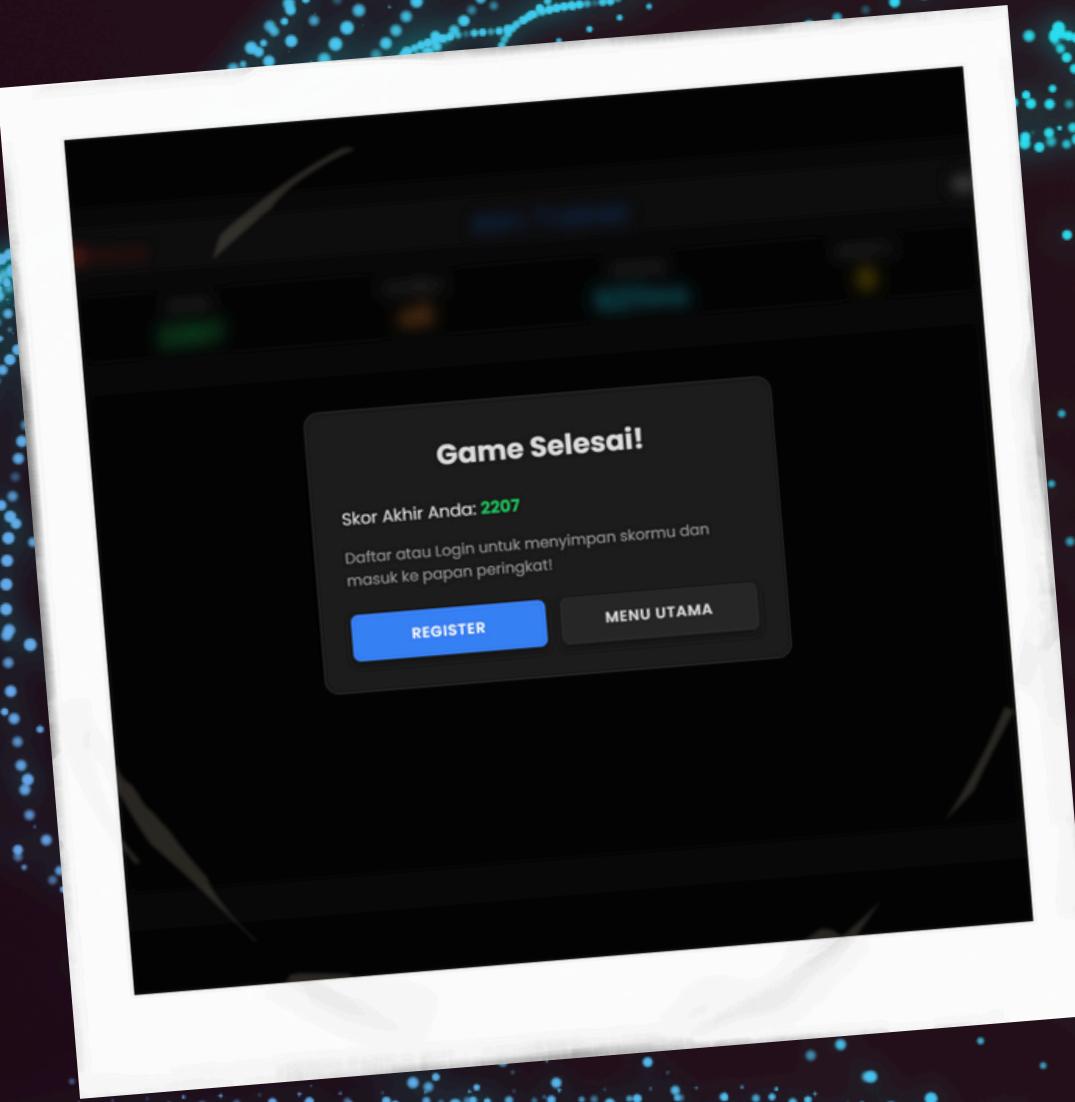
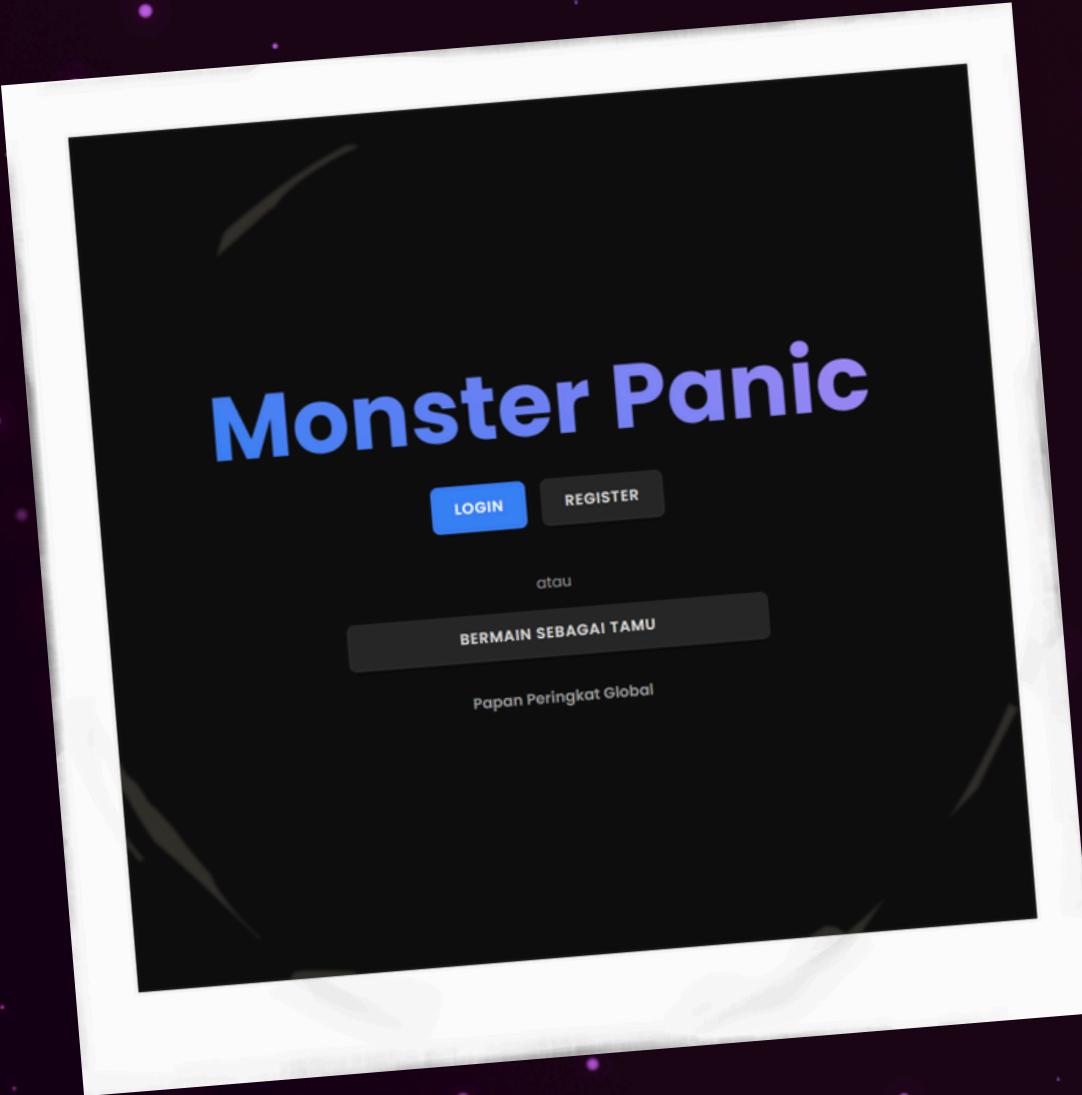
- Java 17 & Spring Boot 3: Framework utama untuk membangun RESTful API.
- Spring Security & JWT: Mengamankan API dan mengelola sesi pengguna dengan JWT.

Database:

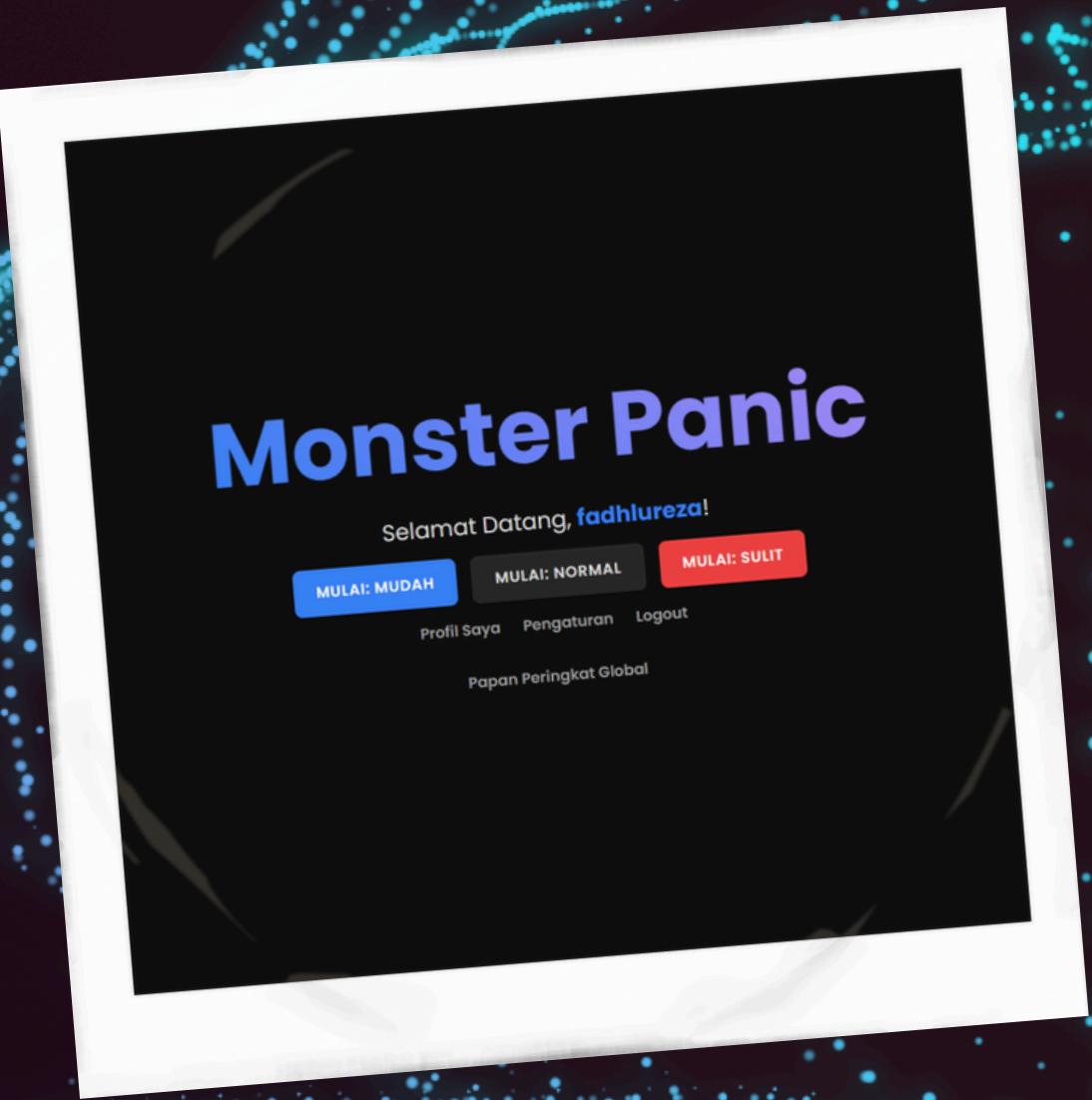
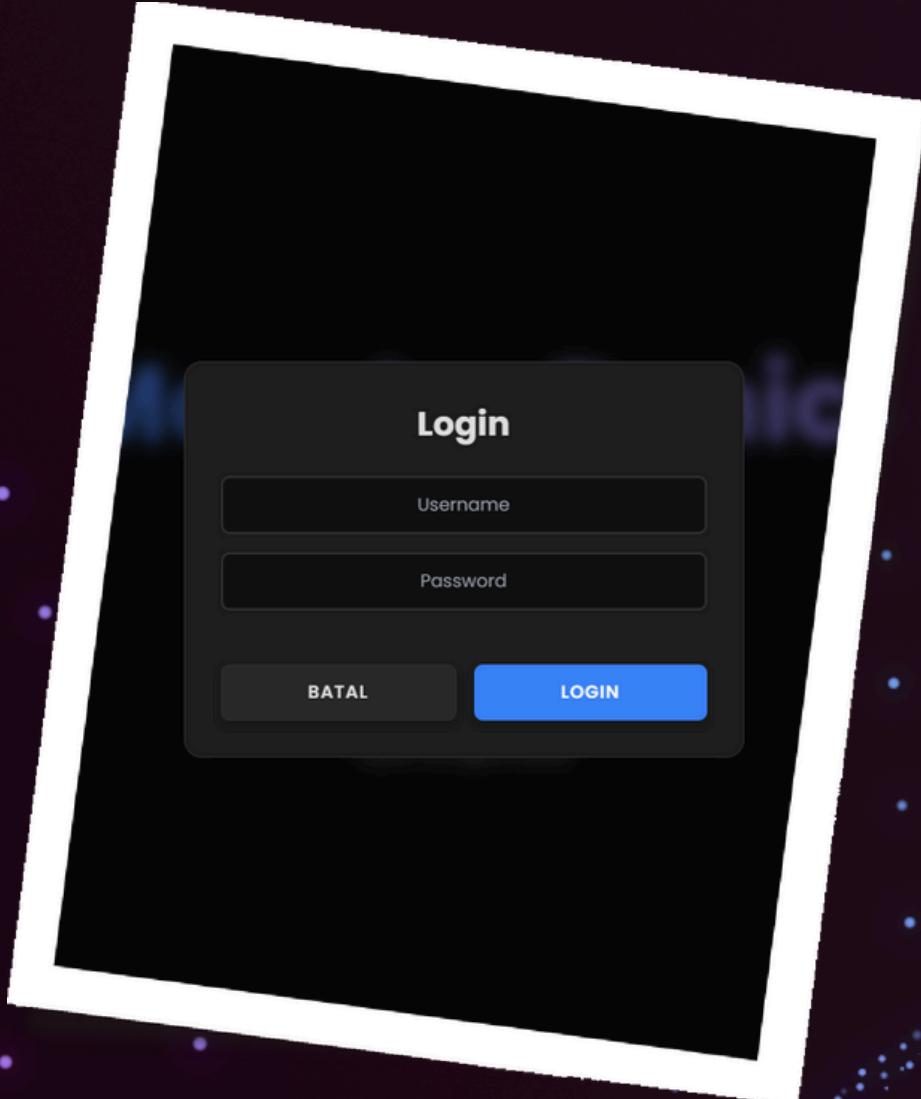
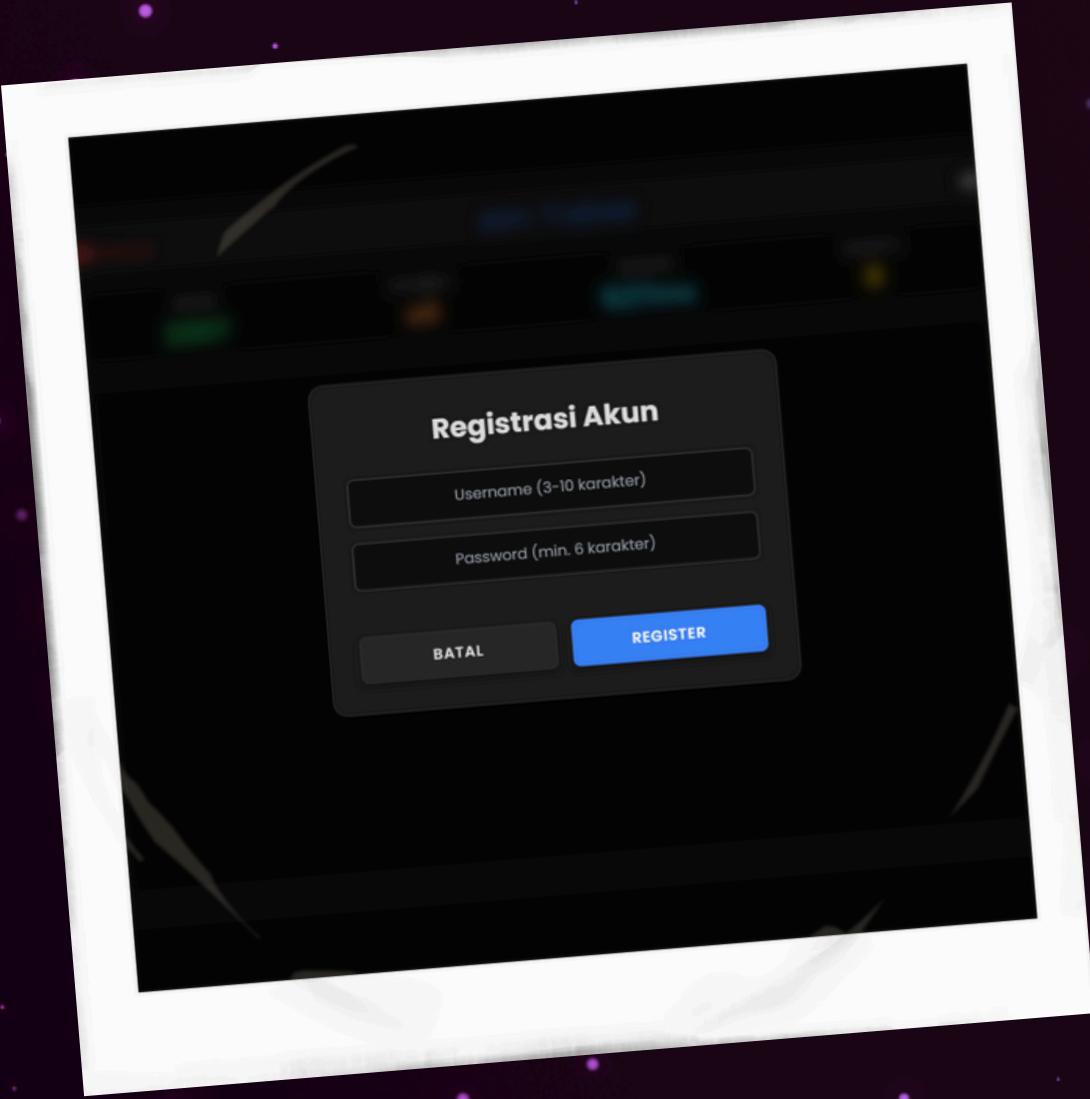
- PostgreSQL: Sistem database.
- Neon: Platform database PostgreSQL serverless berbasis cloud.



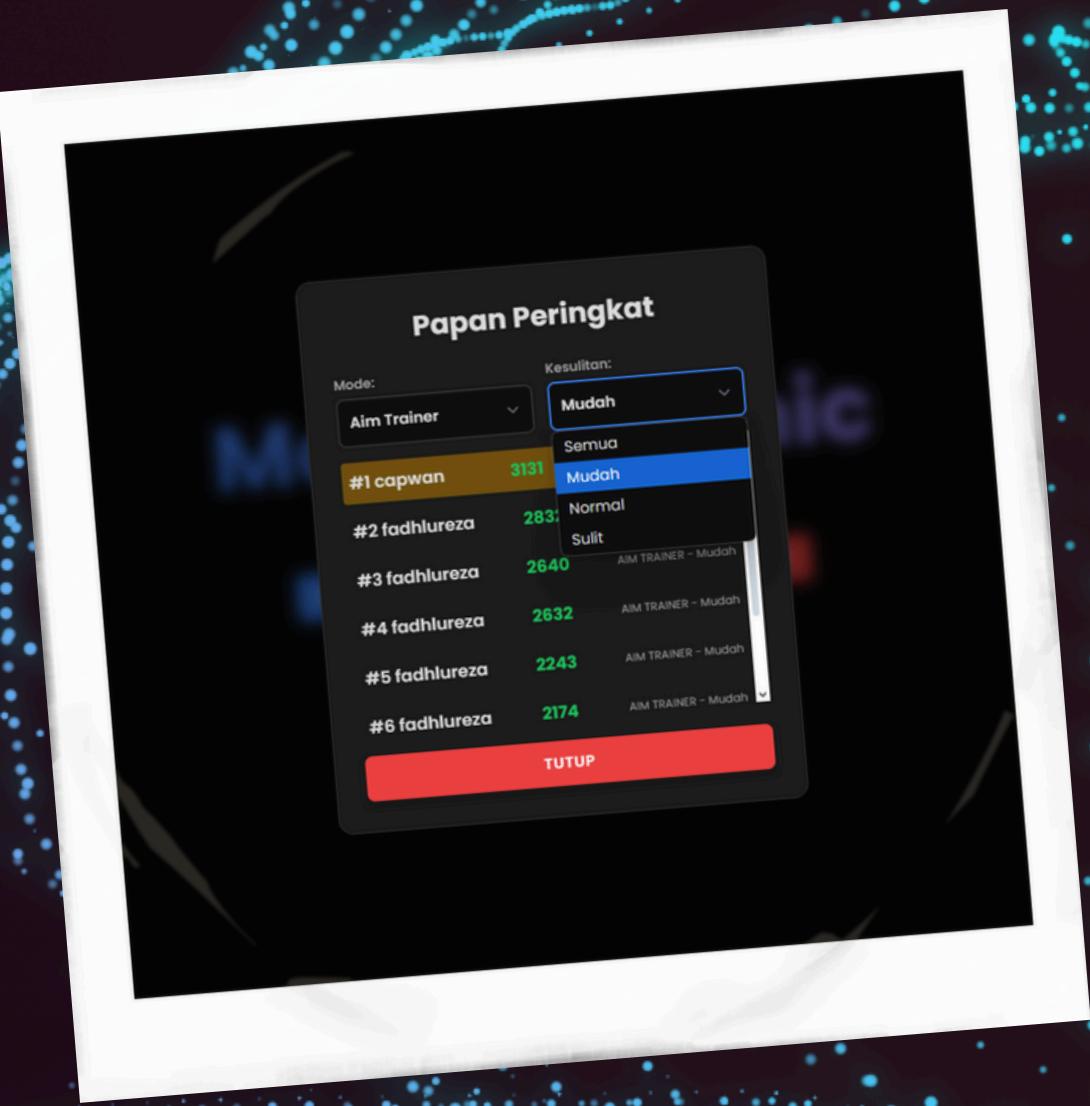
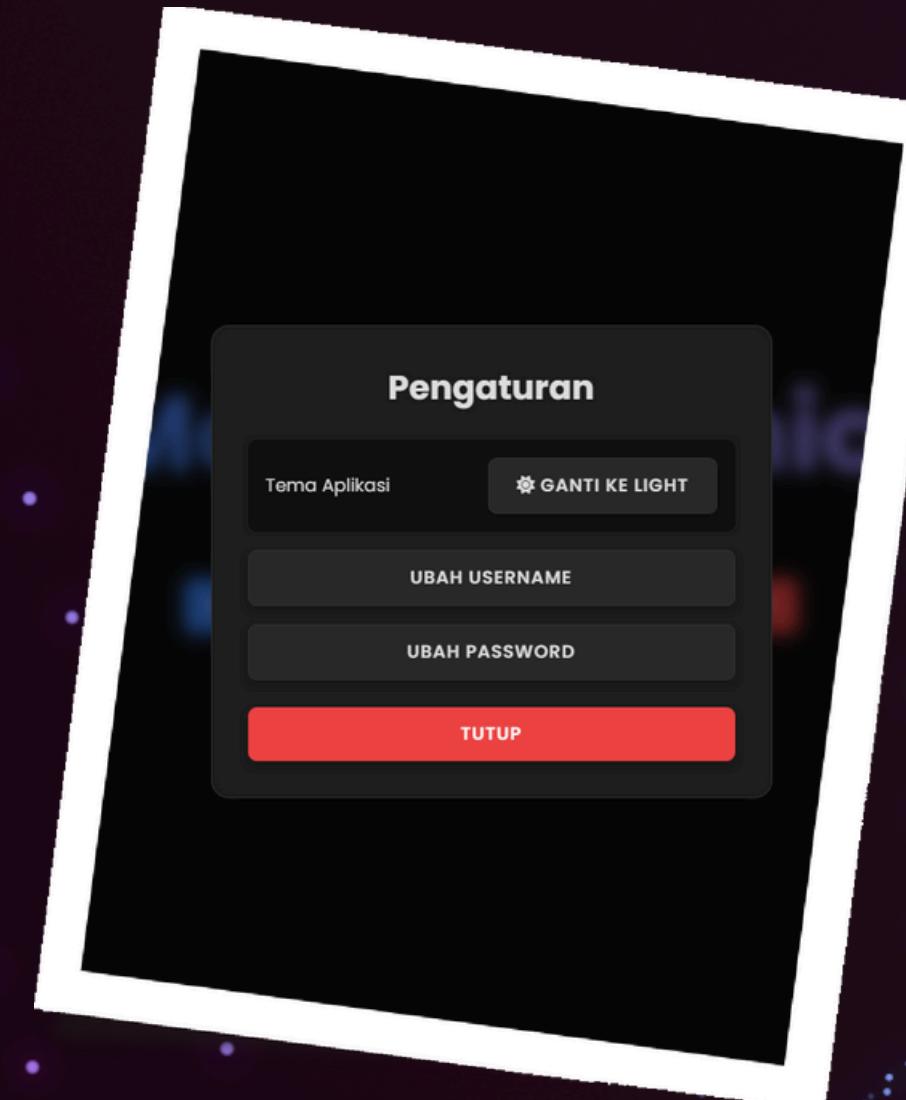
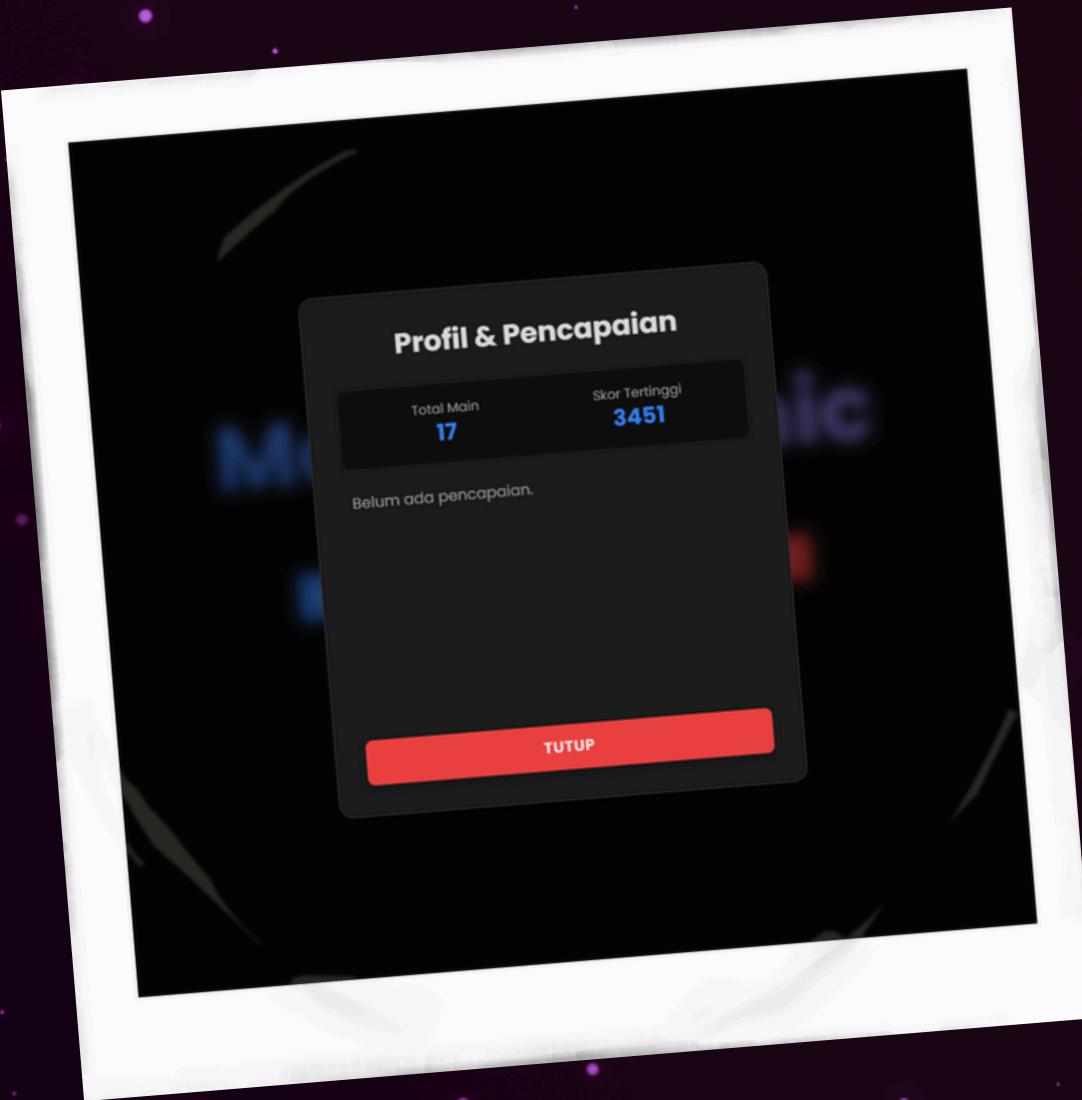
Dokumentasi



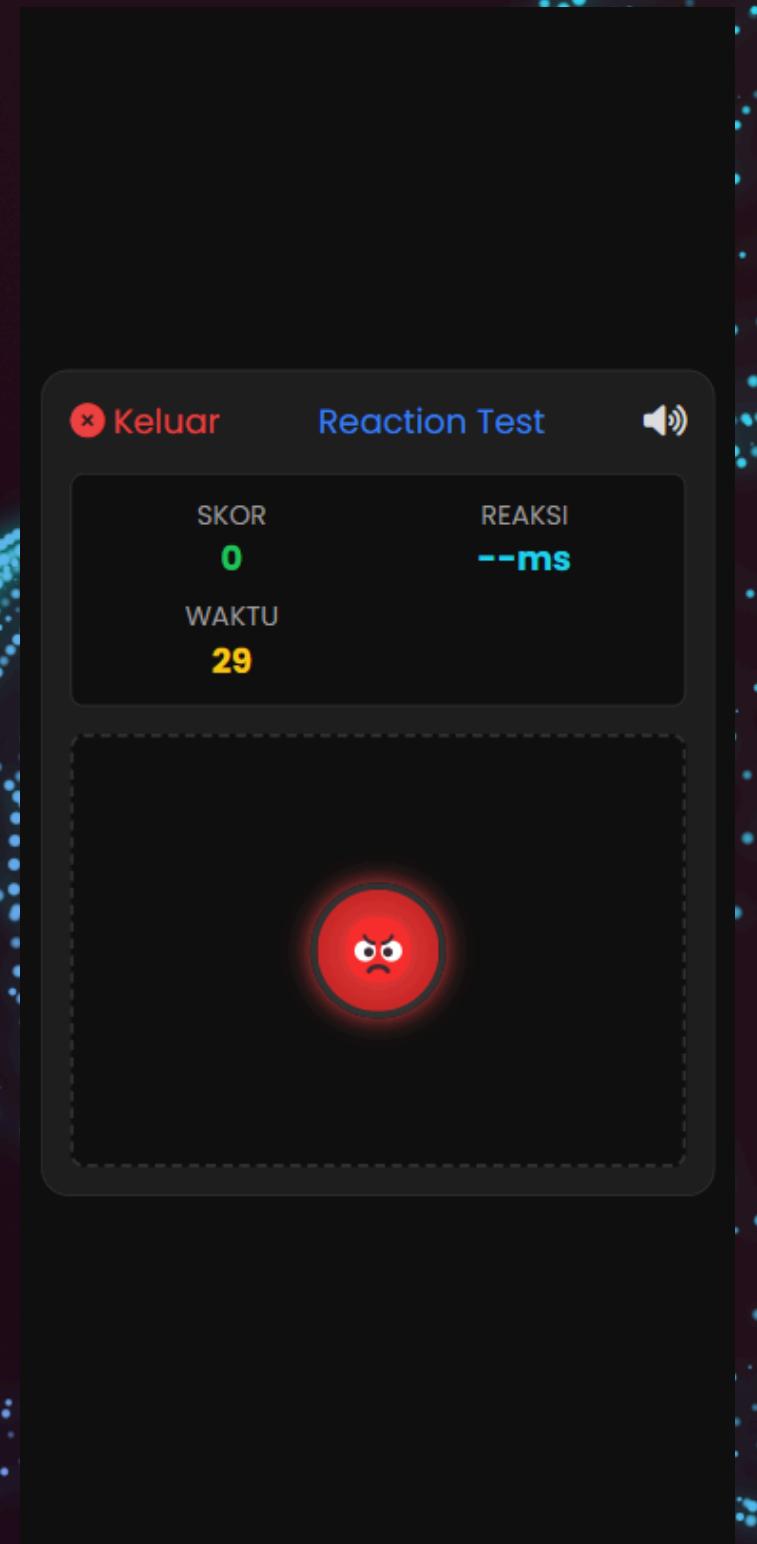
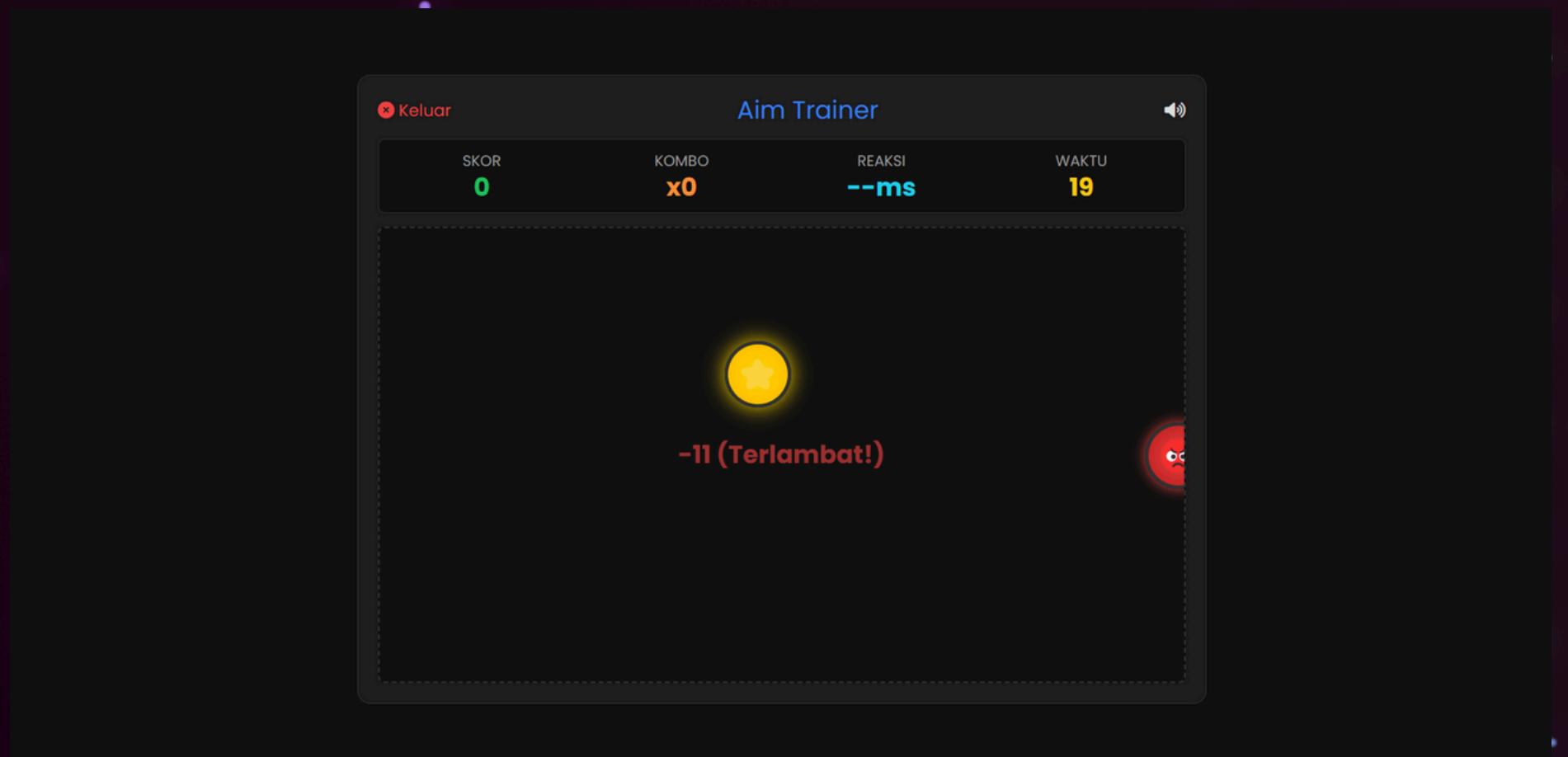
Dokumentasi



Dokumentasi



Mode



Kesimpulan

Proyek "Monster Panic" ini telah berhasil dikembangkan menjadi sebuah aplikasi game full-stack yang fungsional. Aplikasi ini mengintegrasikan frontend responsif dengan HTML, CSS, dan JavaScript dengan backend RESTful API menggunakan Spring Boot dan database PostgreSQL untuk menghadirkan fitur-fitur kompleks seperti sistem akun dengan autentikasi, dua mode permainan (Aim Trainer dan Reaction Test), leaderboard dengan filter, serta sistem achievement.





**TERIMA
KASIH**

Fadhlureza Sebastian