

Nama : Faris Akbar Abimanyu
NIM : H1D021072

UAS PEMROGRAMAN GAME 2024

1. Deskripsi Game

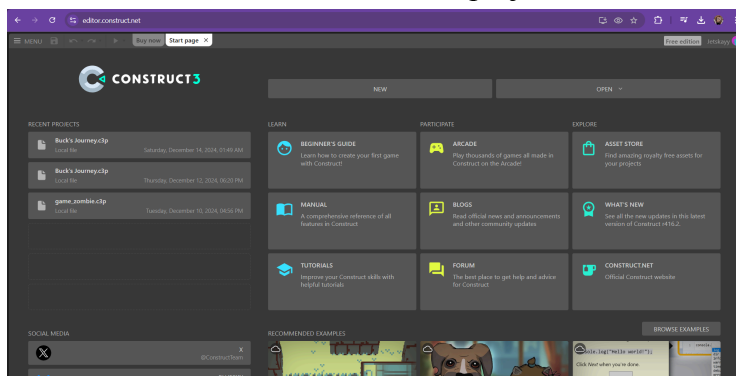
Game yang dibuat adalah Maze bertema petualangan dimana player akan memerankan karakter anjing bernama Buck yang ingin mencari tuan/pemilikinya yang sudah lama tidak bertemu sebelum ditangkap oleh petugas keamanan hewan liar.

Tujuan : Mencari tuan dari anjing Buck

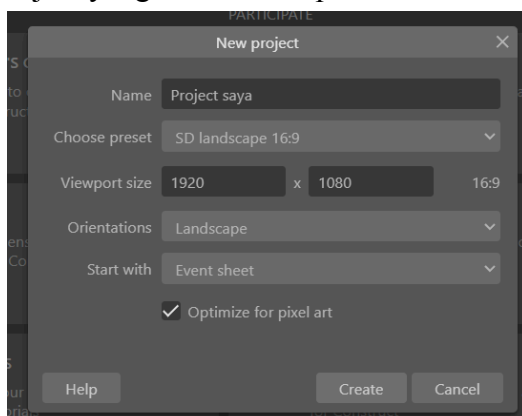
Tantangan : menemukan tuan dari anjing tersebut sebelum ditangkap oleh petugas keamanan hewan liar.

2. Langkah-langkah awal

1. Klik button “New” untuk embuat project baru

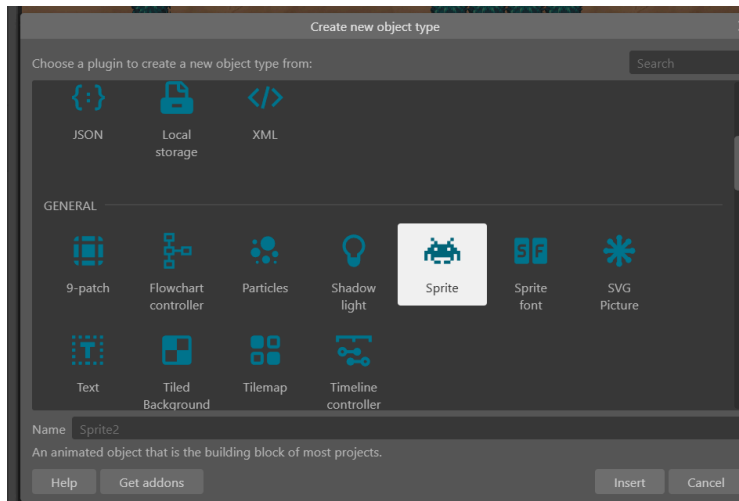


2. Setting ukuran layout, nama project, preset, ukuran viewport, orientasi layar, dan object yang akan dibuat pertama kali. Lalu klik button “Create”.

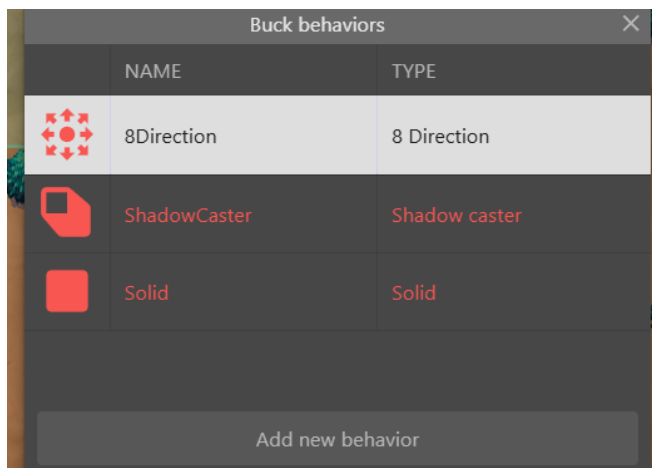


3. Penggunaan Sprite dan Animasi

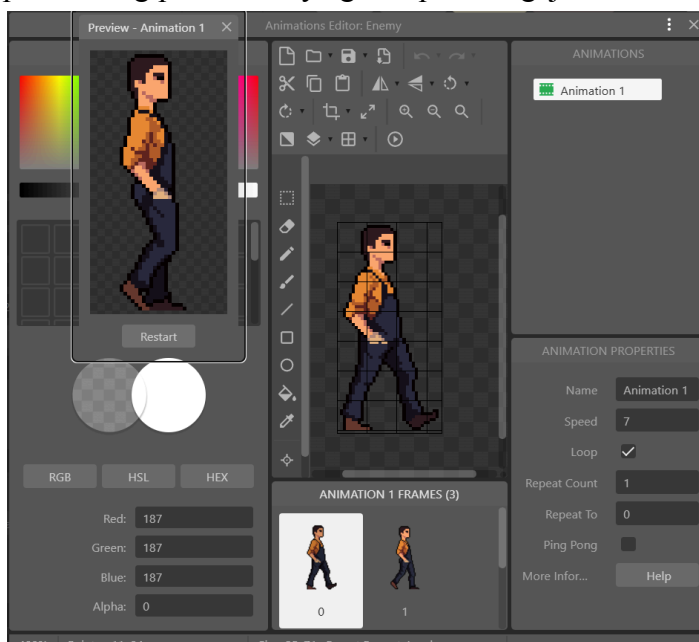
1. Menambahkan Sprite “Buck” untuk karakter utama dengan cara klik kanan pada layout lalu klik insert new object, kemudian klik “sprite”

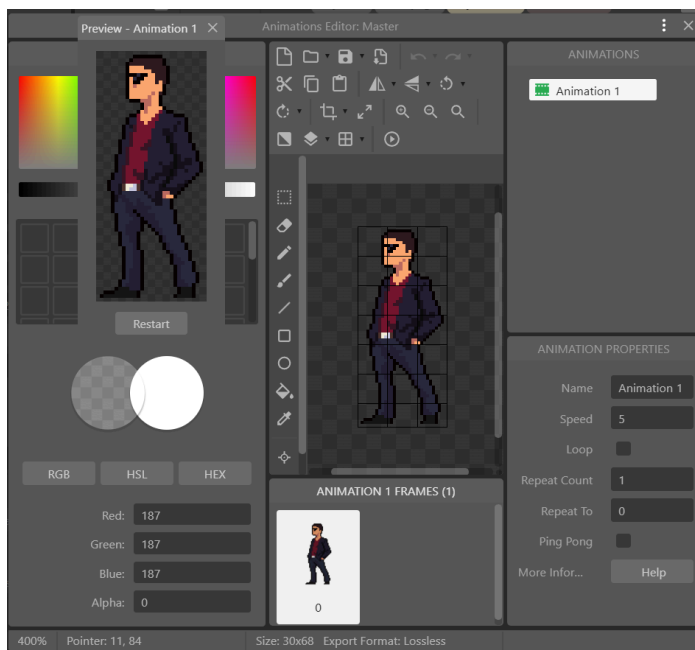
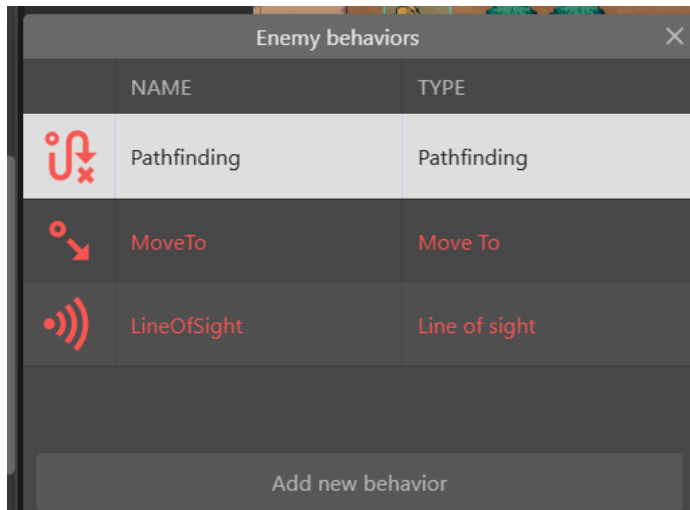


2. Menambahkan animasi gerakan Buck dengan 8Direction Behavior untuk memungkinkan player bergerak ke segala arah.

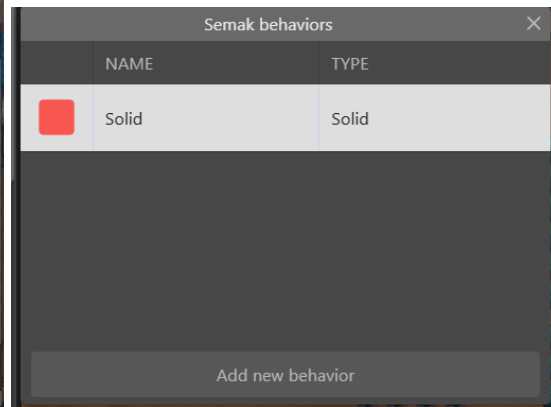
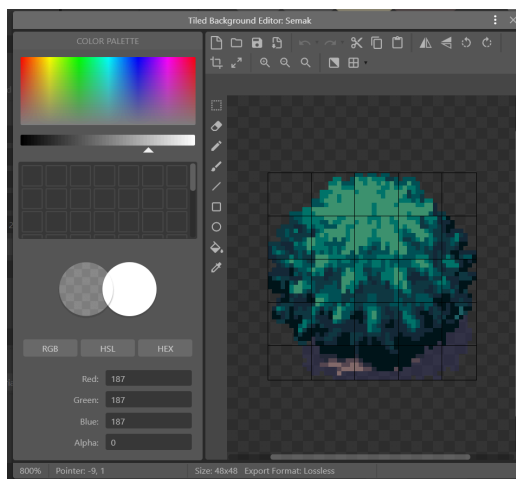
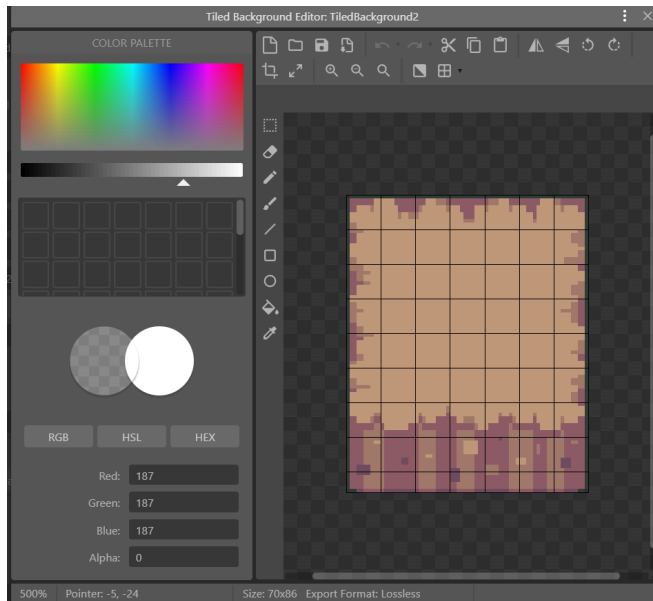


3. Menambahkan sprite musuh (Enemy) dan Master, serta menambahkan properti pathfinding pada Enemy agar dapat mengejar Buck.





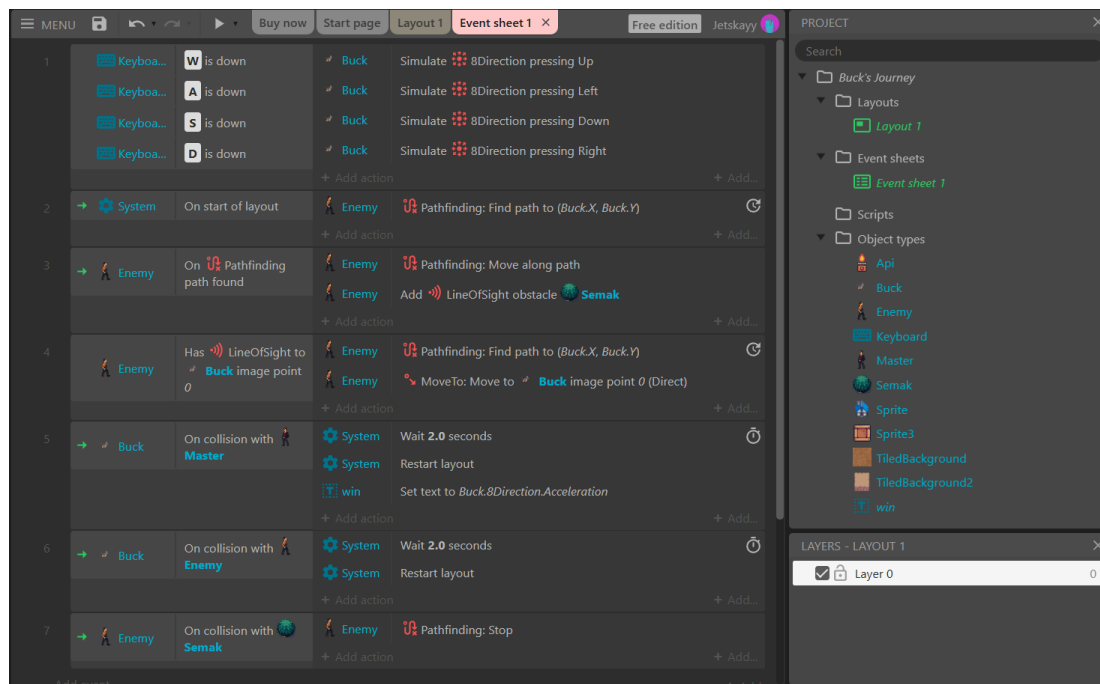
4. Menambahkan object untuk bagian pinggir dan semak semak dengan tipe tile background, supaya ada batasan pergerakan tambahkan behavior solid



4. Logika Permainan

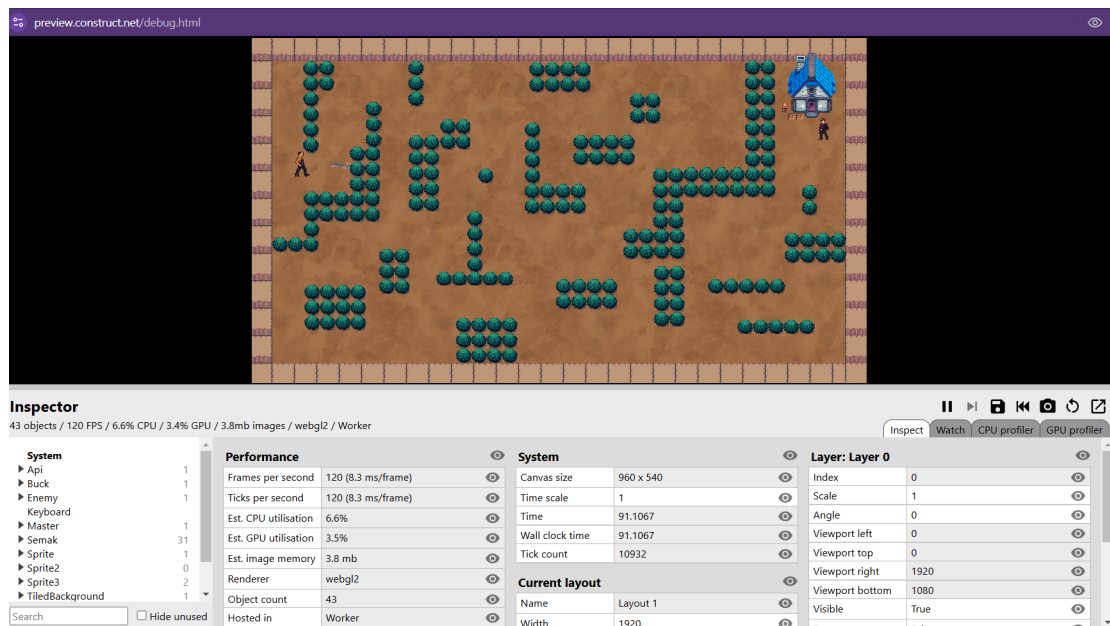
1. event keyboard untuk logika pergerakan player
2. untuk nomer 2 sampai 4 logika enemy supaya mengejar player
3. nomer 5 event untuk mendeteksi kemenangan dengan menggunakan event On collision with Master lalu menampilkan text "You Win!" dengan delay 2 detik

4. nomer 6 event untuk mendeteksi kekalahan dengan menggunakan event On collision with Enemy dan mereset permainan
5. yang terakhir mengatur logika pathfinding untuk musuh agar tidak menembus semak-semak yang solid.



5. Pengujian dan Debugging

Menggunakan fitur Preview dan Debug layout untuk memeriksa apakah semua event berjalan sesuai logika. berikut tampilan debugingnya :



6. Mengekspor Game

Klik pada pilihan menu, pilih Project lalu klik “Export”, lalu pilih jenis platform. Mengekspor game ke platform berbasis web untuk diuji pada browser. Menyimpan file project .c3p untuk backup dan pengembangan lebih lanjut.

