

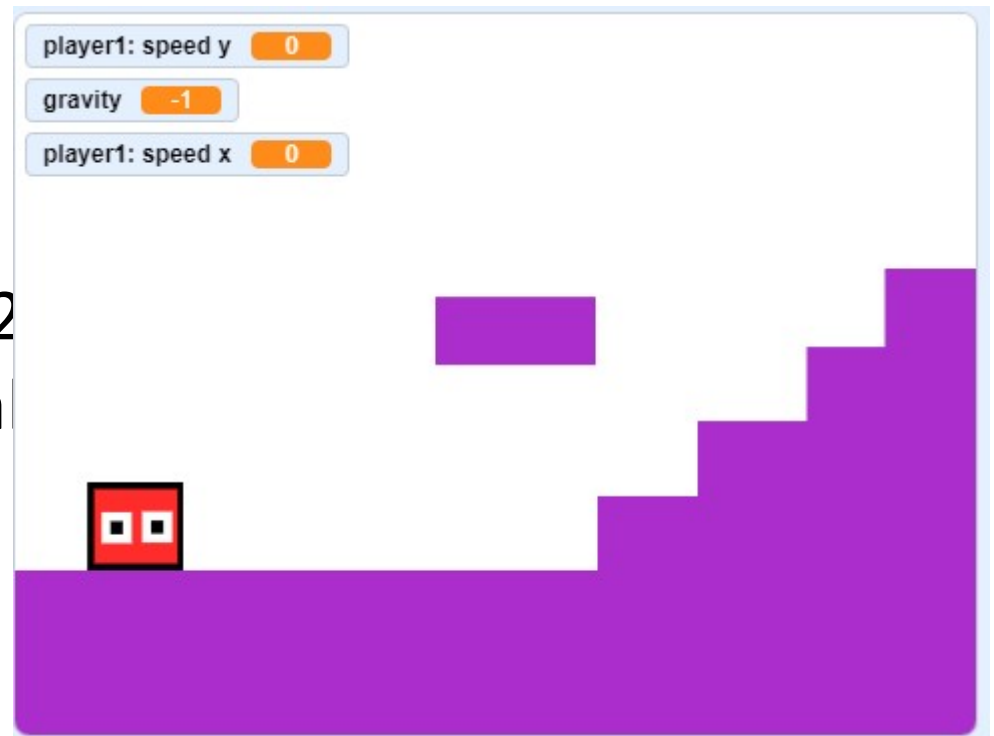
3 - 9



EKSTRA CODING
SD ALHIKMAH SURABAYA

Platformer game

- **Skenario Utama :**
Membuat lompat
lompat untuk box
(menemukan bug part 2
dari program yang sudah
di buat)



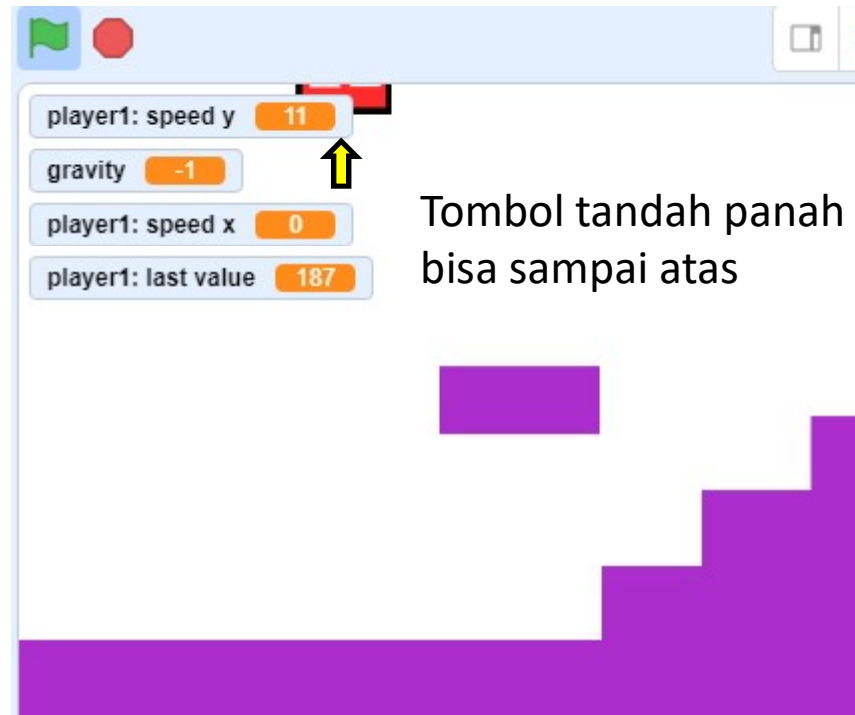
Platformer game

- **Coba running dan ternyata masih ada bug nya lagi, kira kira apa ya?**



Platformer game

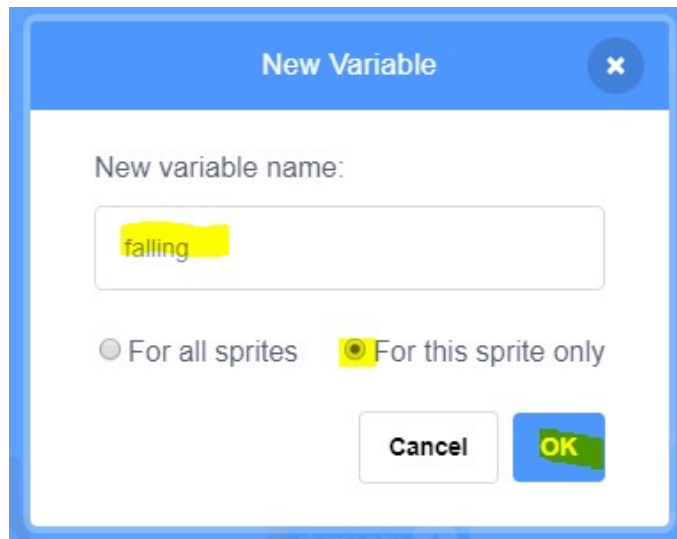
- Player 1 akan terus keatas jika di klik tombol up arrow (tandah panah keatas)



Tombol tandah panah di tekan terus,
bisa sampai atas

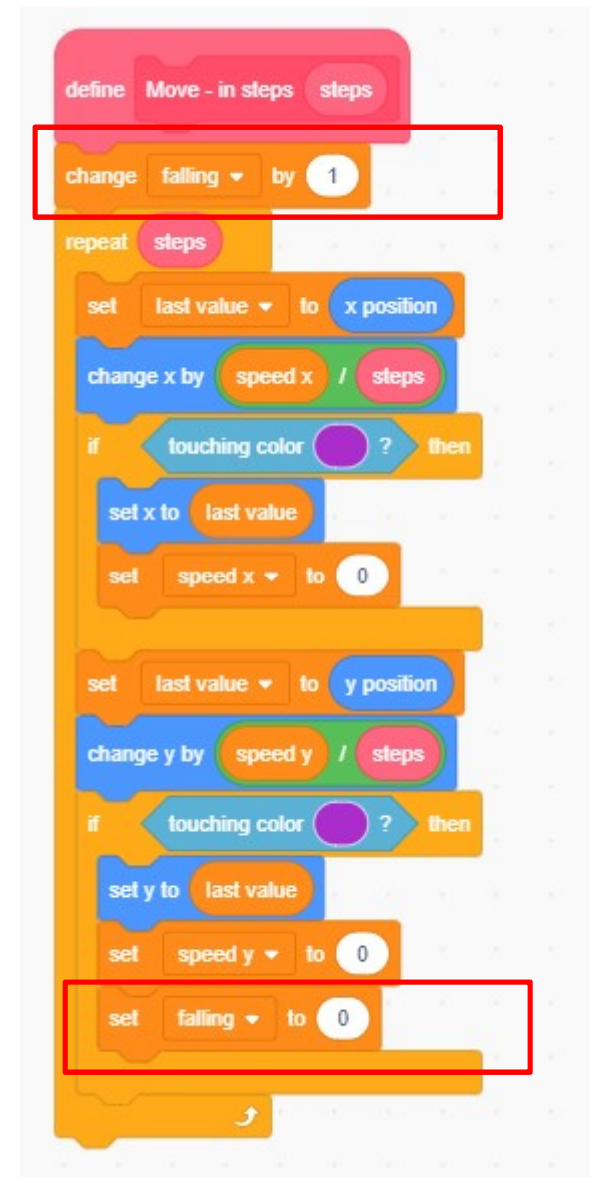
Platformer game

- **Solusi Sprite 1 (player)** : kita perbaiki untuk program lompat dengan membatasi lompatannya
- Buat variable baru



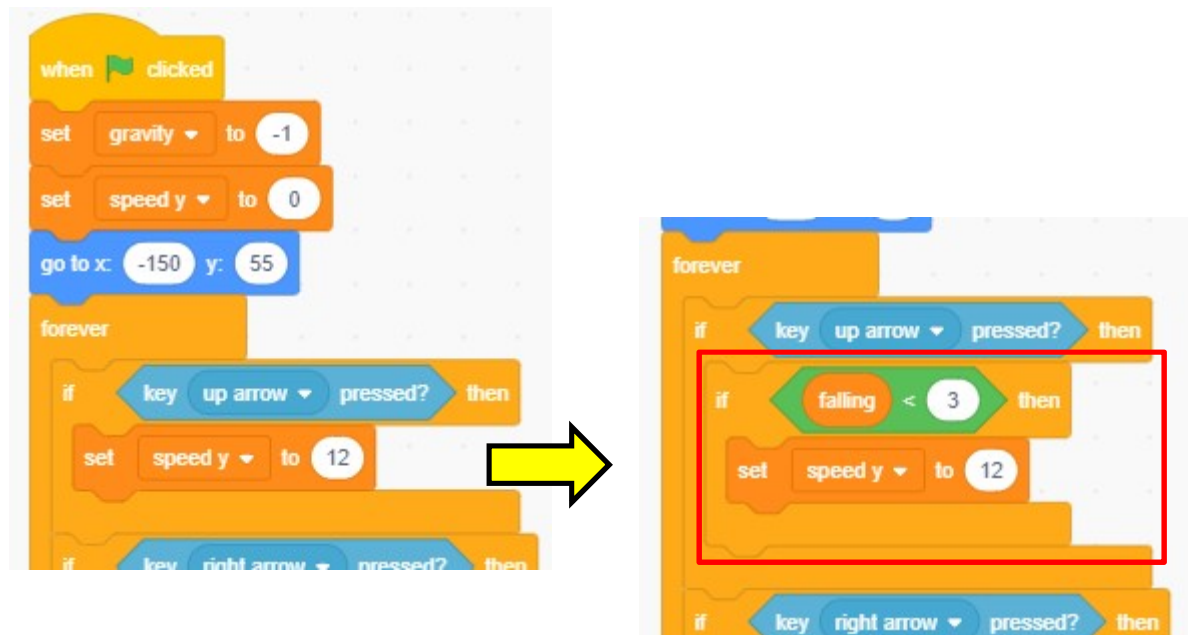
Platformer game

- Tambahi di program sebelumnya untuk fallingnya



Platformer game

- Tambahi di program sebelumnya untuk fallingnya



- Coba di mainkan dulu, maka lompatan akan di batasi dan tidak bisa sampai atas

Platformer game

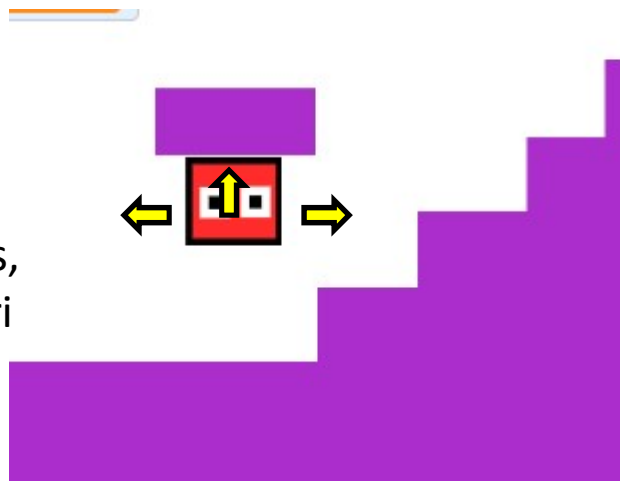
- **Coba running apakah masih ada bug / error**



Platformer game

- Ketemu lagi **bugnya** yaitu : Player 1 akan nempel di atas object terus jika pas lompat terkena objek atas, dan bisa di gerakkan kanan kiri.

Pas di tekan tombol keatas terus, sambil digerakkan kanan dan kiri masih bisa

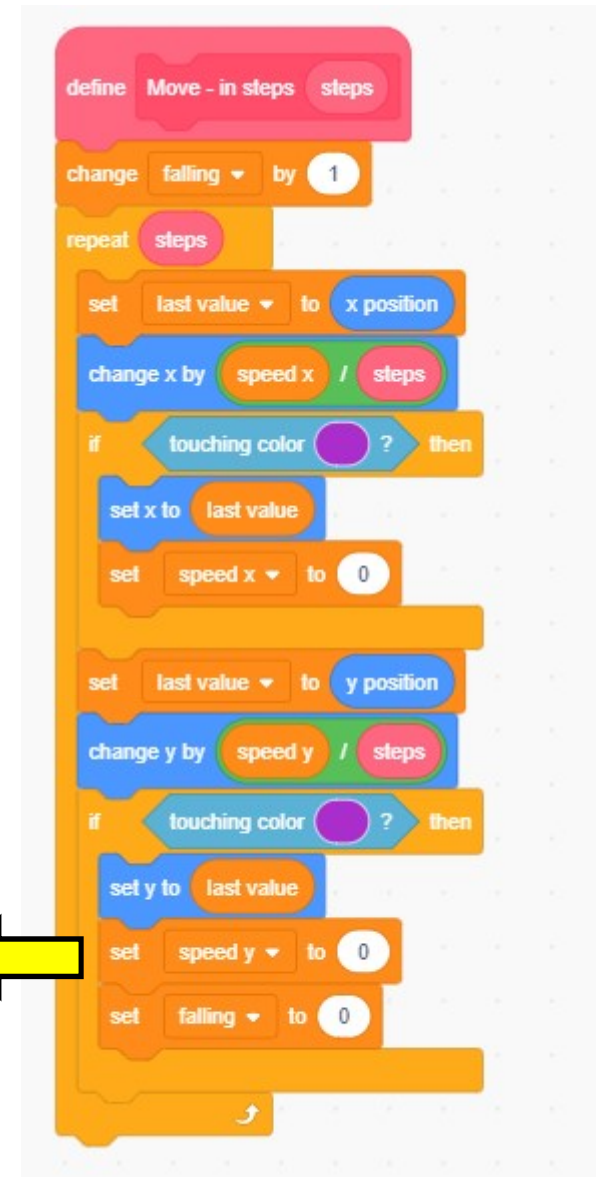


Platformer game

- **Solusi Sprite 1 (player)** : tambahi program di block **move-in steps**



- Perhatikan untuk set speed y to 0 harus dibawah sendiri



Platformer game

- **Oke untuk bug kayaknya sudah tidak ada, atau jika menemukan boleh di cari permasalahannya dan di selesaikan**



Platformer game

- **Skenario Baru** : membuat beberapa variabel untuk membuat seting gerakan sesuai dengan yang di inginkan



Platformer game

- Buat 3 buah variabel settingan baru dan pilih untuk **all sprite**

The image displays three identical 'New Variable' dialog boxes side-by-side. Each dialog box has a blue header with the title 'New Variable' and a close button (X). The main area contains a text input field for the variable name, two radio buttons for scope, and two buttons at the bottom: 'Cancel' and 'OK'.

- Dialog 1 (Left):** The variable name is 'jump force'. The 'For all sprites' radio button is selected.
- Dialog 2 (Middle):** The variable name is 'acceleration'. The 'For all sprites' radio button is selected.
- Dialog 3 (Right):** The variable name is 'resistance'. The 'For all sprites' radio button is selected.

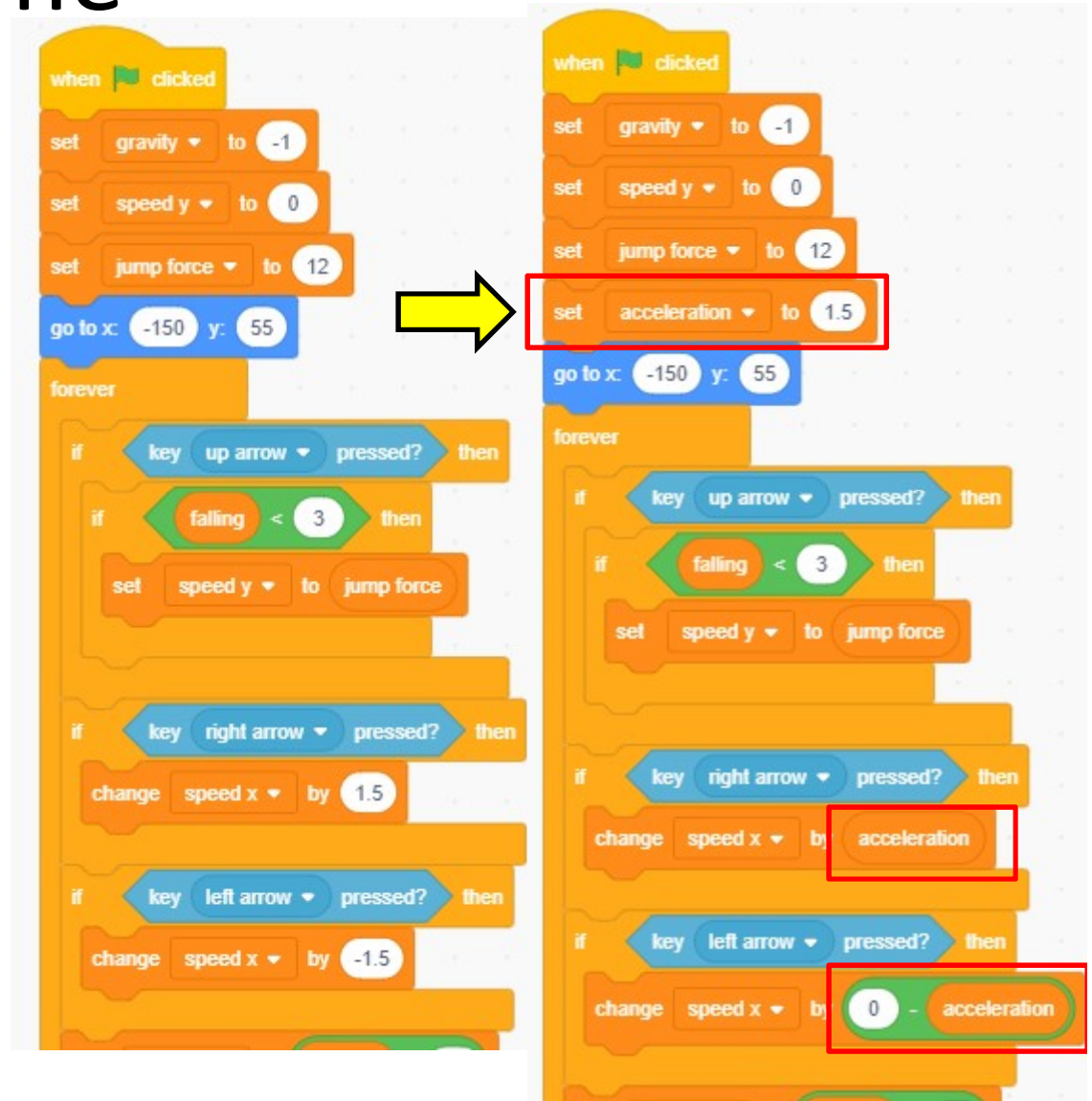
Platformer game

- Sekarang kita ganti untuk jump force
- Set jump force dengan nilai 12
- Ganti nilai speed y = 12 dengan variabel jump force



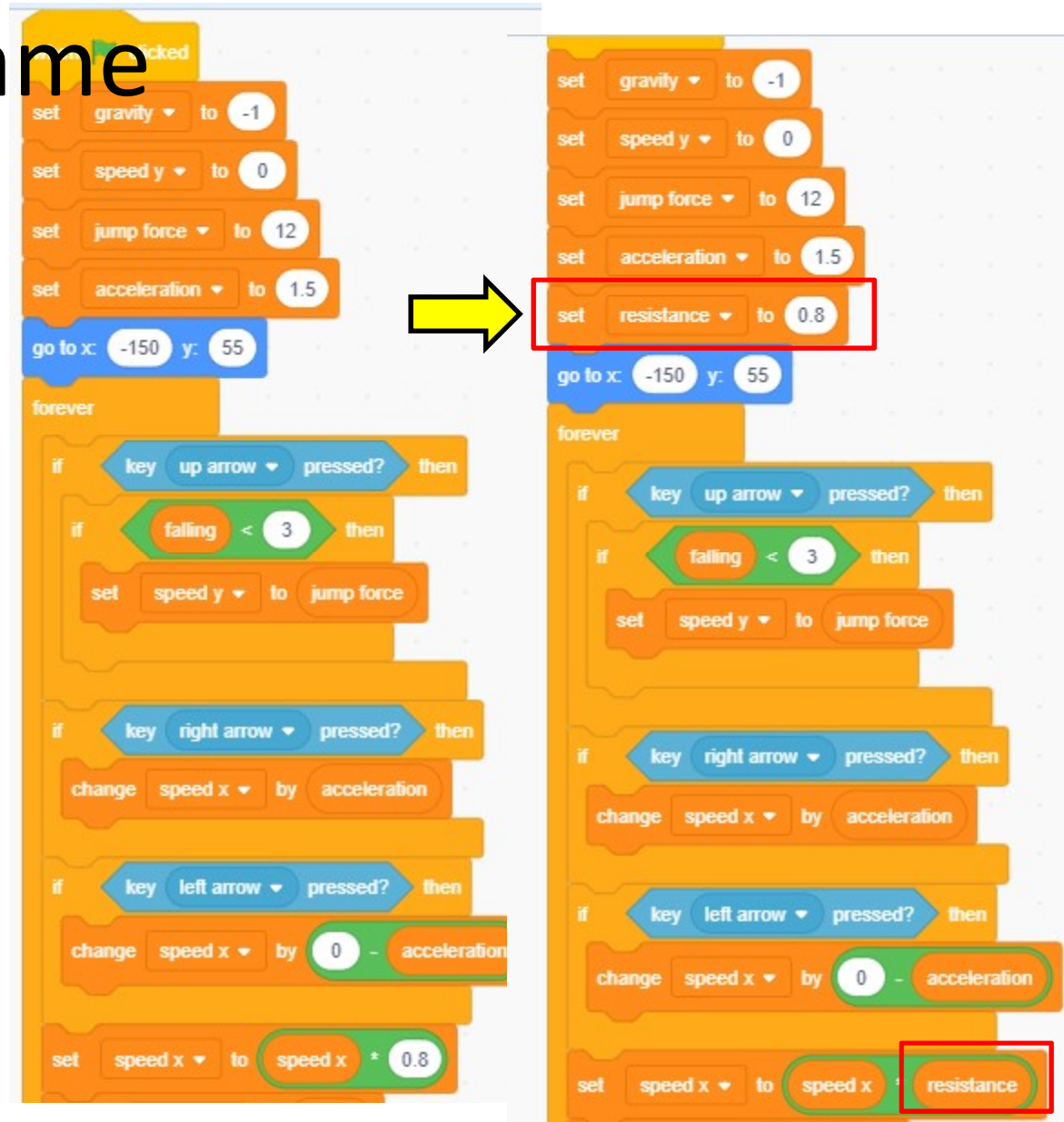
Platformer game

- Sekarang kita ganti untuk **acceleration**
- Set acceleration dengan nilai 1.5
- Ganti nilai speed x variabel acceleration



Platformer game

- Sekarang kita ganti untuk **resistance**
- Set resistance dengan nilai 0.8
- Ganti nilai speed x variabel resistance



Tugas

- Silahkan di coba, ganti nilai nilai setting untuk mendapatkan lompatan, gravitasi dll

