



TUGAS PERTEMUAN: 7

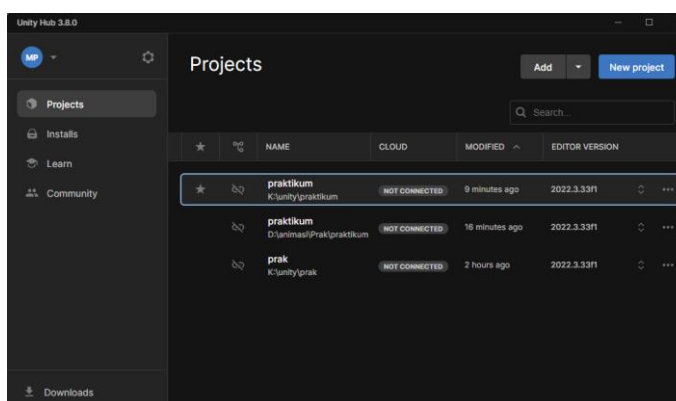
PLATFORM

NIM	:	2118031
Nama	:	Muhammad Firman Prayogi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
Referensi	:	Free Platform Game Assets 2D Environments Unity Asset Store

7.1 Tugas 1 : PLATFORM

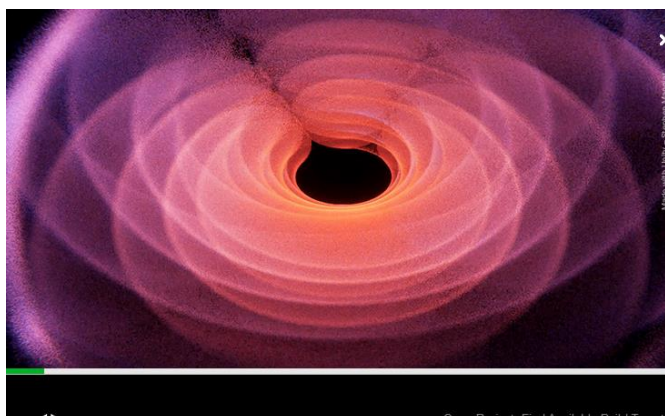
A. Platform

1. Masuk ke dalam aplikasi unity



Gambar 7.1 Membuka Unity

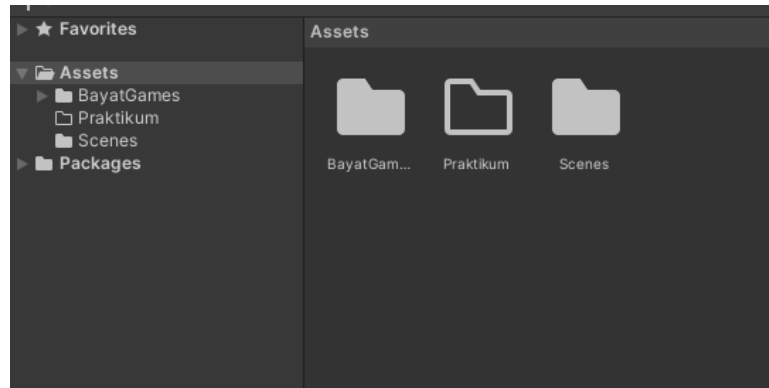
2. Pilih folder yang ingin dibuka atau yang sudah diunduh property



Gambar 7.2 mebuat akun unity

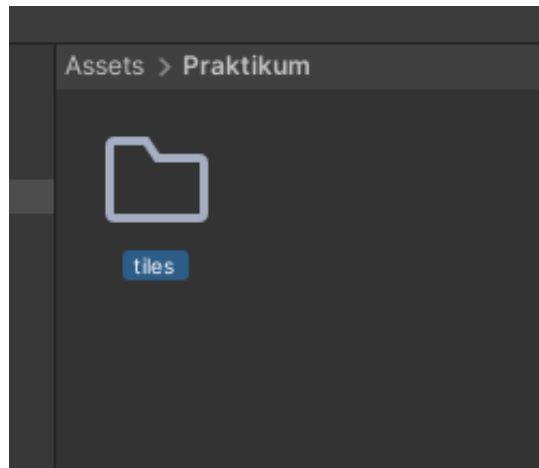


3. Klik kanan bagian asset lalu create new folder praktikum



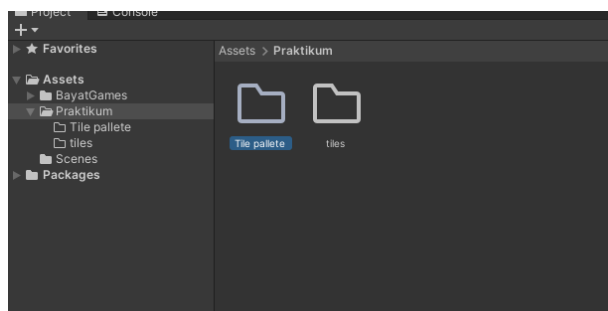
Gambar 7.3 Membuat folder praktikum

4. Buat folder baru Bernama Tiles dalam folder praktikum



Gambar 7.4 tambahkan folder tiles

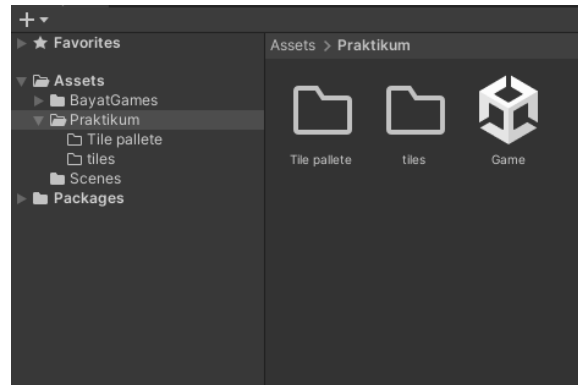
5. Tambahkan lagi folder Bernama tile pallette



Gambar 7.5 tambahkan folder tile pallette

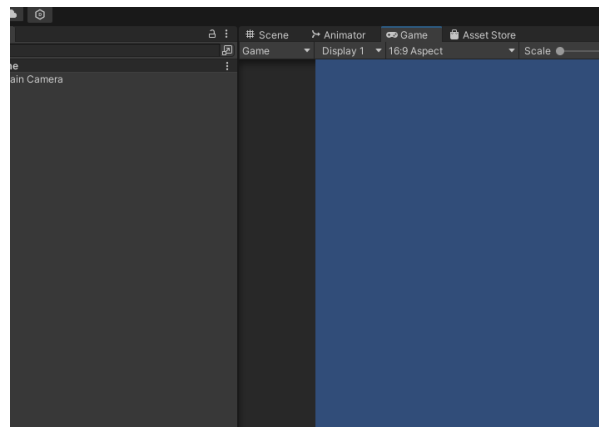


6. Tambahkan scene Bernama Game



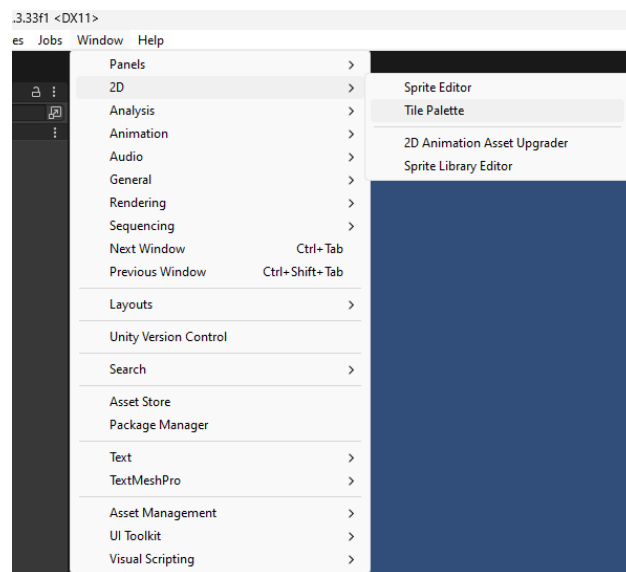
Gambar 7.6 menambahkan scene

7. Pada scene game ganti aspek rasio menjadi 16;9



Gambar 7.7 Mengubah rasio game

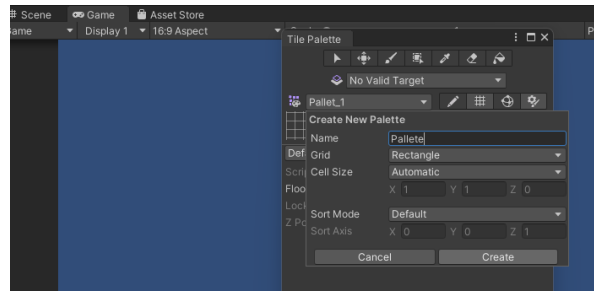
8. Buka window dan pilih 2d tile palette



Gambar 7.8 Pilih tile palette

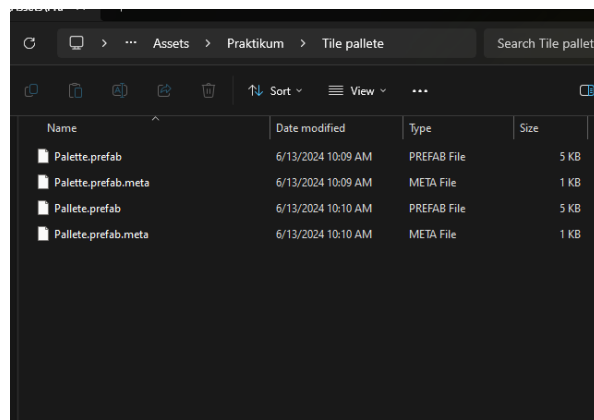


9. Pilih create new pallette



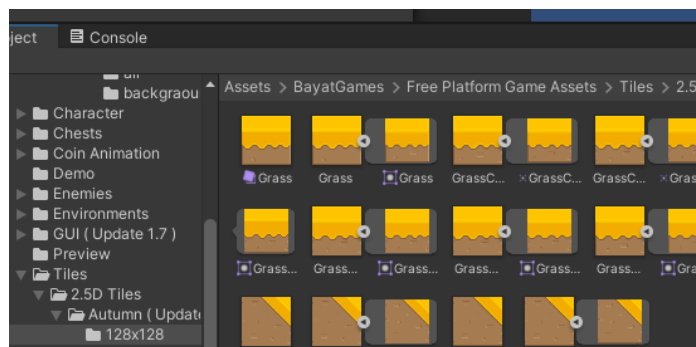
Gambar 7.9 Create new pallette

10. Create dan tempatkan pada folder tile pallette



Gambar 7.10 Save pada tile pallette

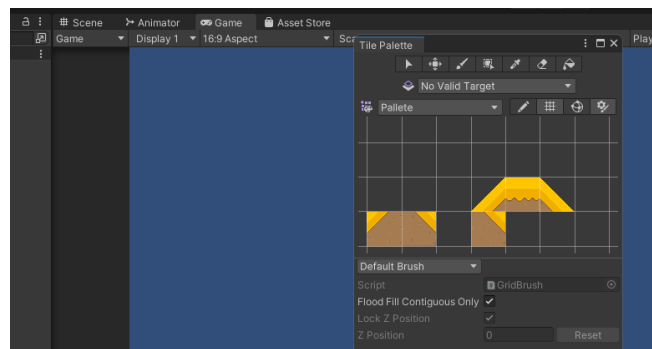
11. Cari tempat penyimpanan platform game yang dipilih



Gambar 7.11 Menambahkan tile map

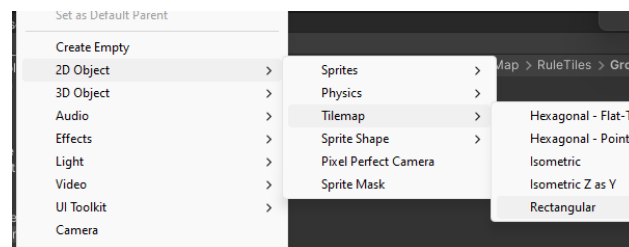


12. Drag and drop tile map yang ada pada window tile map yang sudah dibuat



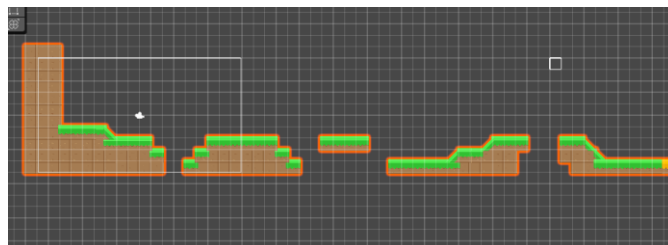
Gambar 7.12 Import asset

13. Pada hierarki buat objek tile map 2d untuk membuat tile map



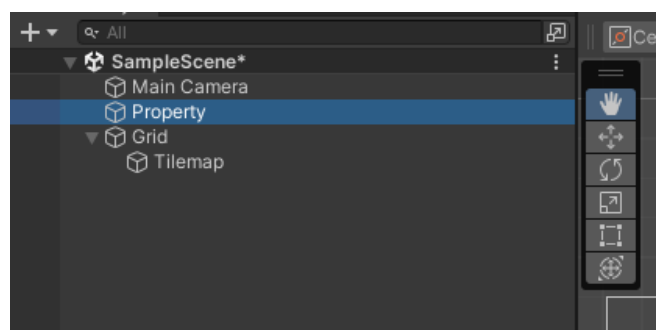
Gambar 7.13 Tile Map

14. Buat layout platform tilemap sesuai yang diinginkan



Gambar 7.14 Membuat tilemap

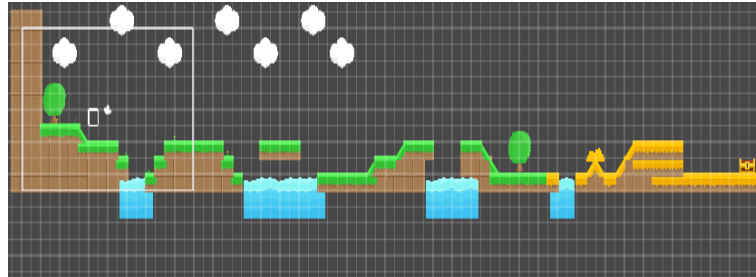
15. Pada hirarki buat create empty dan rename menjadi property



Gambar 7.15 membuat property

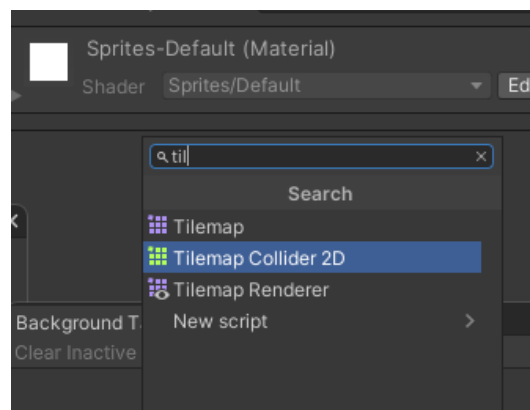


16. Pilih dan masukan hiasan atau property yang diinginkan ke dalam game



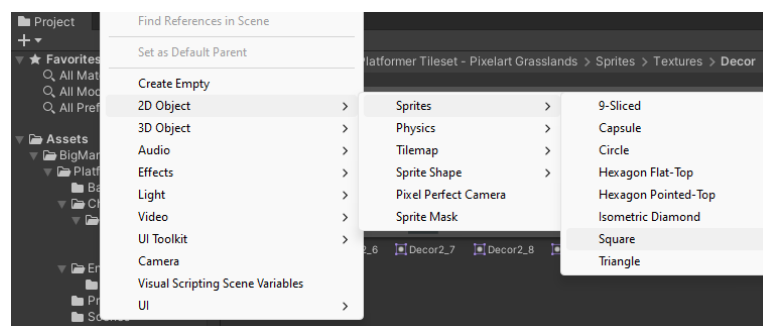
Gambar 7.16 Memasukkan property

17. Pada bagian hirarki klik grid pada tile map lalu tambahkan collider 2d



Gambar 7.17 menambahkan collider 2d

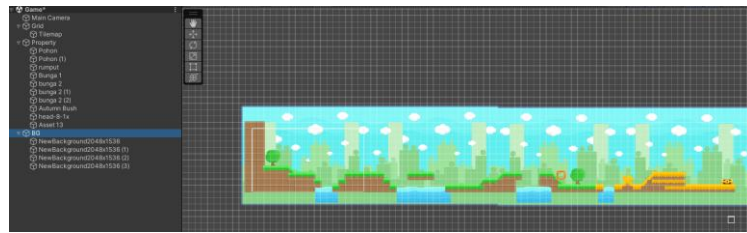
18. Pada bagian hirarki tambahkan sprites, square dan rename menjadi background



Gambar 7.18 menambahkan background

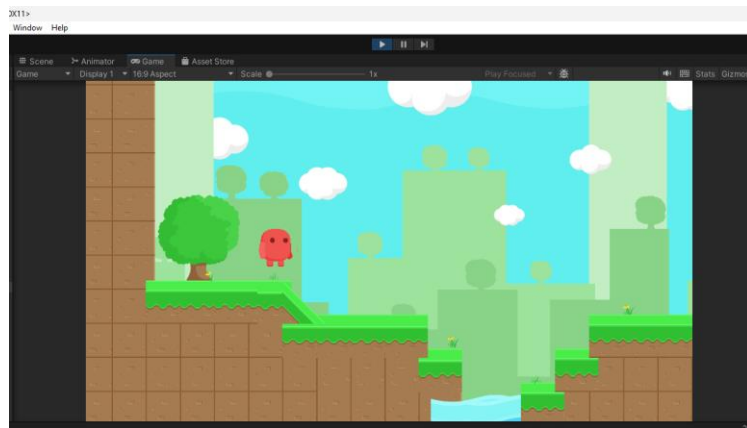


19. Masukkan background sesuai asset yang sudah didownload kemudian ubak layer agar background tidak bertumpuk





Gambar 7.19 Membuat background

20. Menambahkan karakter player pada game dan add component berupa rigid body sebagai gravitasi dan menambahkan collider2d



Gambar 7.20 Menambahkan karakter

B. Tabel

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		Player : main character yang akan menjadi objek utama permainan yang harus dimenangkan oleh pemain
2		Property : sebuah hiasan atau objek pelengkap yang akan menemani pemain saat menjalankan permainan agar suasana terasa lebih hidup



3		Background : adalah latar belakang tempat Dimana permainan akan dimulai, sebagai pelengkap suasana permainan
4		Enemy : Merupakan sebuah musuh yang perlu dihindari maupun dilawan oleh player agar dapat memenangkan permainan