# PROPOSAL FINAL PROJECT PIANO TALES



#### Oleh:

Mohammad Luthfi R - 05111740000038 Krisna Badru W - 05111740000048 Paksi Ario P - 05111740000076 Arino Jenyof - 05111640000096 Nadhif Haikal F - 04111740000137

#### Kelas:

Grafika Komputer – B

## INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER 2019

#### **PIANO TALES**

#### I. Deskripsi Aplikasi

Piano Tales merupakan permainan, dimana anda mengontrol pesawat berbentuk piano yang bernama "Neo Armstrong Cyclone Jet Armstrong Piano" dan menghindari serangan dari musuh yang bertubi-tubi.Menang atau kalah dalam permainan ditentukan dengan menggunakan time limit.

#### Tujuan

Tujuan utama dari game Piano Tales adalah menyelesaikan tugas FP grafkom. Creator game dapat menerapkan apa yang telah dipelajari dari grafkom ke dalam game ini.

#### II. Manfaat Aplikasi

- Sebagai hiburan semata

#### III. Interaksi (Feature)

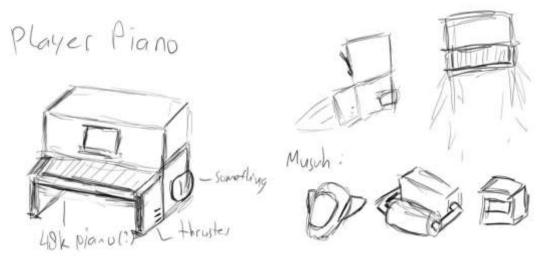
User dapat melakukan interaksi sebagai berikut :

- a. Menekan tombol akan menggerakkan pesawat (piano) sesuai arah yang ditekan.
- b. Menabrak serangan maupun musuh itu sendiri akan membunuh pesawat.

#### IV. Model Obyek

Rencana pembuatan model dilakukan dari awal oleh kita sendiri; pesawat, musuh, dan efek serangan.

Konsep yang kita akan gunakan sebagai berikut:



Kita menggerakkan piano untuk menghindari pesawat musuh. Bila pesawat musuh menabrak piano, kita dinyatakan kalah(terbunuh).

#### V. Teknologi yang Digunakan

Di dalam Final Project ini, kelompok kami menggunakan beberapa teknologi yaitu:

1. Three.js

### three.js

Three.js adalah pustaka JavaScript antar-browser dan Antarmuka Pemrograman Aplikasi yang digunakan untuk membuat dan menampilkan gambar komputer 3D animasi di browser web.

Three.js menggunakan WebGL (yang didasarkan pada OpenGL ES 2.0 dan menyediakan sebuah API untuk grafis 3D) sebagai landasan.

Tidak menutup kemungkinan terjadi penambahan Teknologi yang digunakan, seiring dengan perkembangan dari Final Project ini.