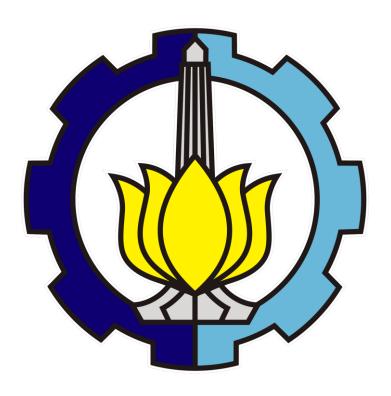
# PROPOSAL FINAL PROJECT GRAFIKA KOMPUTER C RUNNINGMAN



# Tim: dani\_bacoD

| Dwi Prasetya Armunanta | 05111740000025 |
|------------------------|----------------|
| M Yusuf M              | 05111740000051 |
| Hendra Ramadani        | 05111740000055 |
| Edgar Andrew           | 05111740000166 |
| Hafidz Firman A.       | 05111740000195 |

Departemen Informatika
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018

## A. Deskripsi

Runningman merupakan sebuah permainan yang bergenre endless run game dimana pemainnya akan menggerakkan karakter yang ada di dalam game sambil melewati berbagai rintangan (objek). Pemain dapat bergerak ke kanan, kiri, dan melompat.

Goals pada game ini terletak pada high score yang dicapai oleh pemain tersebut.

#### B. Interaksi User

User dapat melakukan interaksi sebagai berikut:

- Menekan tombol huruf A dan D, serta Spasi untuk mengontrol posisi pemain ke arah kiri dan kanan serta melompat agar dapat menghindari rintangan (objek) yang ada.
- Ketika high score player melewati kelipatan seratus, maka kecepatan berlari dari player akan bertambah.
- Efek tabrakan ketika player menabrak rintangan (objek).
- Backsound ketika player berlari dan ketika player menabrak rintangan.

# C. Obyek Penyusun

- Karakter utama
- 2. Rintangan (objek)
- 3. Jalan yang bergerak
- 4. Scoreboard.
- 5. Backsound.

## D. Teknologi yang Digunakan

- WebGL
- three.js (library WebGL)
- Visual Studio Code (text editor)

