

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

1. 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)

