# BAB 2. SKEMA PERMAINAN

1. Game Actors
   1. Anoman : Merupakan karakter utama dalam permainan. Pemain memiliki kontrol pada karakter ini
   2. Semak berduri : Objek yang menjadi penghalang dalam permainan
   3. Anak panah : Objek yang menjadi penghalang dalam permainan
   4. Awan : Objek yang hanya berfungsi sebagai hiasan pada permainan
2. FSM (Finite State Machine)
   1. Anoman :
      1. Memulai animasi bergerak saat game dimulai
      2. Dapat melakuka lompatan
      3. Dapat merunduk
      4. Akan menghentikan permainan jika menyentuh objek penghalang
   2. Semak berduri
      1. Akan muncul secara acak pada lintasan anoman
      2. Akan menghentikan permainan jika menyentuh anoman
   3. Anak panah
      1. Akan muncul secara acak pada lintasan anoman
      2. Akan menghentikan permainan jika menyentuh anoman
   4. Awan
      1. Akan muncul diatas lintasan secara acak
3. Scenes
   1. Anoman melompati semak berduri
      1. Pemain harus melompat dengan menekan keyboard arah atas untuk menghindari semak berduri
      2. Pemain akan mendapatkan poin jika berhasil melewati rintangan
   2. Anoman menghindari anak panah
      1. Pemain harus merunduk dengan menekan keyboard arah bawah untuk menghindari anak panah
      2. Pemain akan mendapatkan poin jika berhasil melewati rintangan
4. Game Level

Pada permainan ini, tingkat kesulitan akan bertambah seiring bertambahnya skor pemain dengan bertambahnya kecepatan pergerakan rintangan.