

LAPORAN AKHIR UAS
PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK
“IMMUNE BATTLE”

Disusun untuk memenuhi salah satu tugas akhir mata kuliah

Pemrograman Berbasis Objek

Dosen Pengampu: Liptia Venica, S.T., M.T



Disusun Oleh:

Fauzie Salman	2102084
Jesikapna Paramita Aritonang	2100456
Michael Steven	2100210
Reisha Oktaviani Putri	2102670
Yohanes Adi Nugroho	2103022

PROGRAM STUDI MEKATRONIKA DAN KECERDASAN BUATAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS PURWAKARTA

2022

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'Ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penyusun dapat membuat Laporan Akhir UAS ini.

Adapun tujuan dari penulisan dari laporan ini adalah untuk memenuhi Ujian Akhir Semester Pemograman Berbasis Objek.

Terlebih dahulu, kami mengucapkan terima kasih kepada Ibu Liptia Venica, S.T, M.T selaku dosen Pemograman Berbasis Objek yang telah memberikan tugas besar ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang kami tekuni ini.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan semua, terima kasih atas kontribusinya sehingga tugas besar ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I MANUAL BOOK.....	4
BAB II RANCANGAN DIAGRAM.....	5
BAB III RANCANGAN DATA BASE.....	6
BAB IV LINK GIT HUB.....	7

MANUAL BOOK

Game ini menampilkan gambaran sebuah perjuangan dari sel tubuh melawan bakteri, pada game ini terdapat dua sel yang saling bekerja sama yaitu sel B dan sel T, kedua sel tersebut akan mengeluarkan anti-body yang berfungsi untuk menghancurkan bakteri, bakteri akan semakin cepat bergerak ketika kamu menyentuh poin diatas 500 (karena bakteri dapat bermutasi).

cara bermain imun battle:

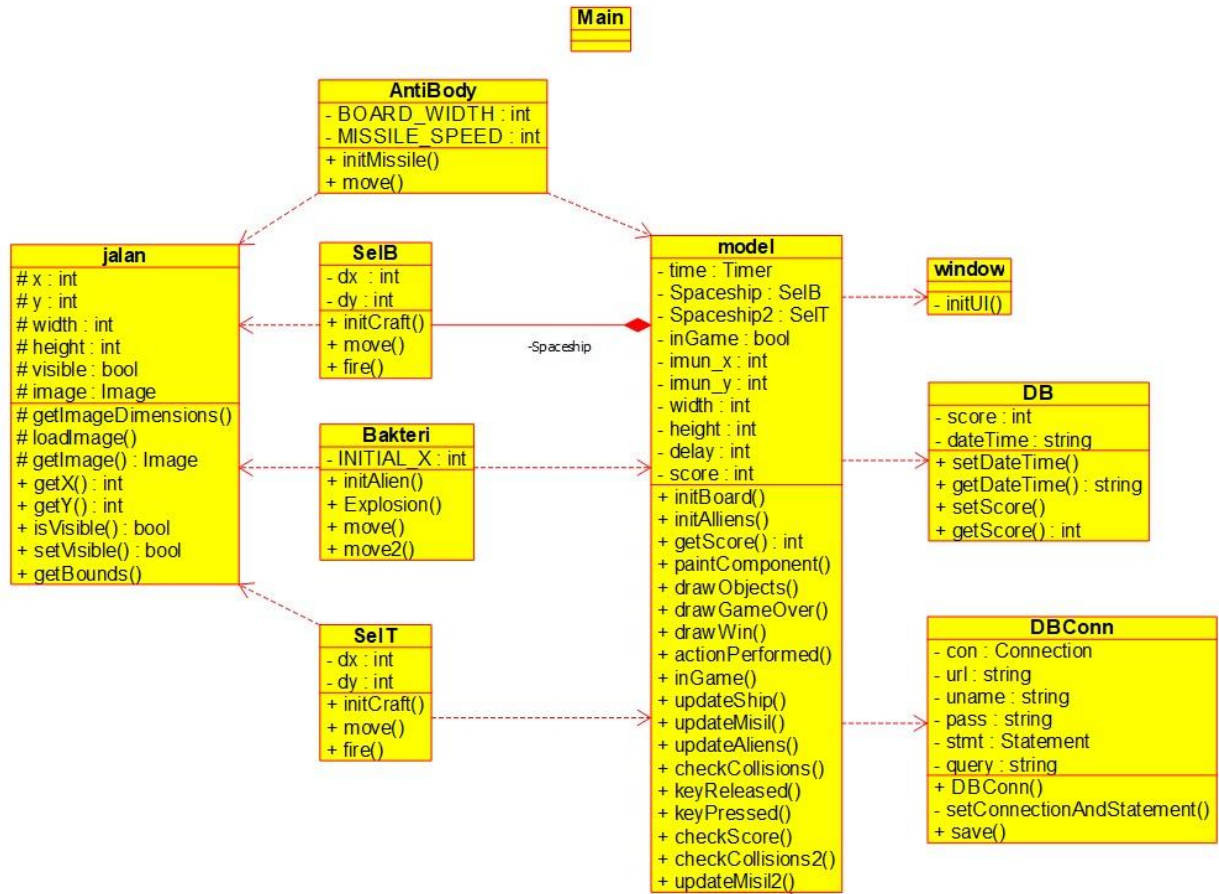
- untuk sel B, tekan tombol arrow untuk menggerakan sel B, tekan spasi untuk menembakan antibody sel B.
- untuk sel T, tekan w untuk bergerak maju, a untuk bergerak ke kiri, d untuk bergerak ke kanan, s untuk mundur, dan e untuk menembak.

sistem point pada game:

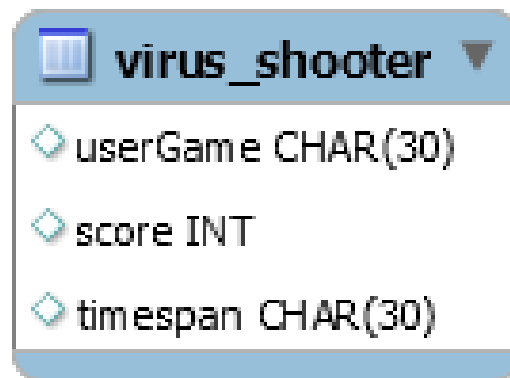
- semakin tinggi score yang diraih, maka speed nya akan semakin bertambah (semakin cepat)
- untuk setiap point yang lebih dari 500 kurang dari 5000 maka speed nya menjadi 5
- untuk setiap point yang lebih dari 5000 maka speed nya menjadi 7

RANCANGAN CLASS

(CLASS DIAGRAM)



RANCANGAN DATABASE



Link project GitHub : <https://github.com/jesikaarto/Space-Shooter-Game>