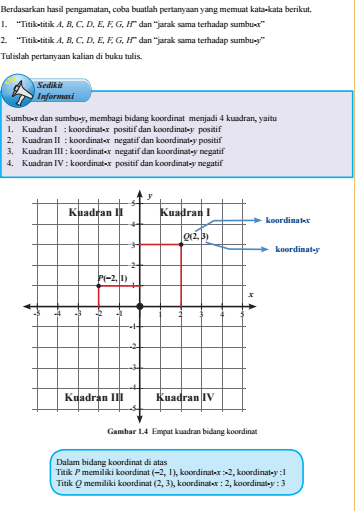
Nama : Aulia Muslim Hidayatullah – 232153  
Kelas : S2 TMDG ITB

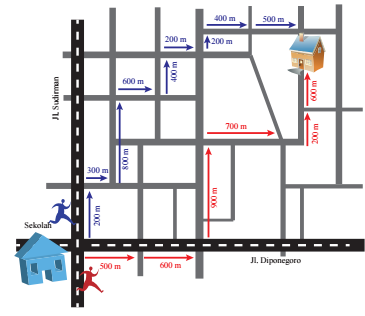
# Deskripsi Game Path Finding Adventures

Pathfinding Adventures bertujuan untuk membantu pemain dalam memahami konsep matematika kelas 8 mengenai sistem koordinat. Pada game ini pemain dapat berpetualang di area khusus untuk mencari dan menggambar peta dari hasil perjalanan dalam melaksanakan misi di setiap tingkatan permainan.

Pemain diberikan akses kontrol pada game dalam format “*2D Platformer*” dan “*Turn Based*”. Menyelesaikan tantangan-tantangan yang diberikan di setiap tingkatan adalah salah satu cara untuk mendapatkan arah koordinat akhir pada misi di setiap tingkatan permainan. Dari data yang didapatkan, diharapkan pemain dapat memahami metode pengaturan koordinat peta dengan menggunakan koordinat sumbu X & Y berdasarkan perjalanan yang telah dilalui.

Ada berbagaimacam aksi dalam suatu misi yang dapat dilakukan yaitu, melakukan pertarungan melawan kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*), *puzzle game* dengan implementasi sistem koordinat, dan memecahkan koordinat jalur yang harus dilalui.

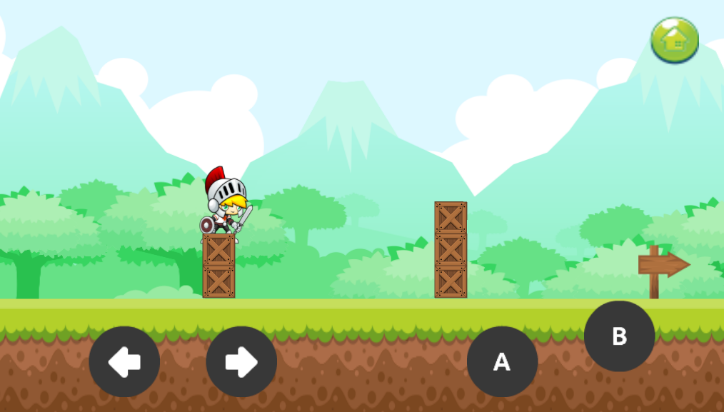
Gambar 1 Contoh Soal Sistem Koordinat



Gambar 2 Penerapan Sistem Koordinasi dalam kehidupan sehari-hari



Gambar 3 Gambaran Resource yang digunakan



Gambar 4 Contoh clue yang ditampilkan

Ketika proses *loading screen* atau setelah menyelesaikan misi, pemain akad diberikan rangkuman mengenai sistem koordinat secara interaktif.

**Path Adventures - Coordinate**

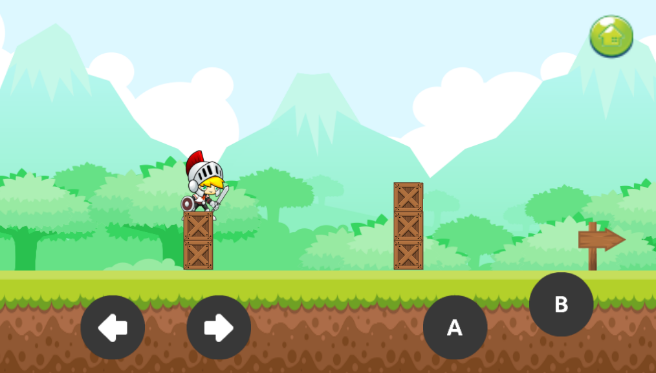
Pemain akan dihadapi dengan rintangan secara random yang dapat diselesaikan dengan cara berjalan di lintasan yang diacak disetiap permainan & meloncati area yang tidak terisi. Dalam perjalanan tanpa batas, pemain dapat mengumpulkan point yang dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan warna.

**Adventure:**

Pemain diperkenalkan mengenai malakukan berbagaimacam aksi dan control “*2D Platformer”* pada permainan. Tantangan yang harus diselesaikan dengan memahami konsep sistem koordinasi dan check point yang harus diselesaikan oleh pemain. Diberikan contoh & clue mengenai objek dan aksi apa yang dapat menyebabkan permainan terpaksa berakhir atau *game over*.

**Survival:**

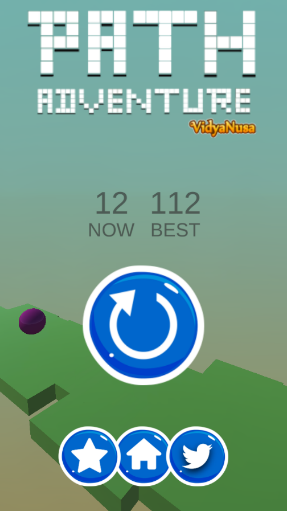
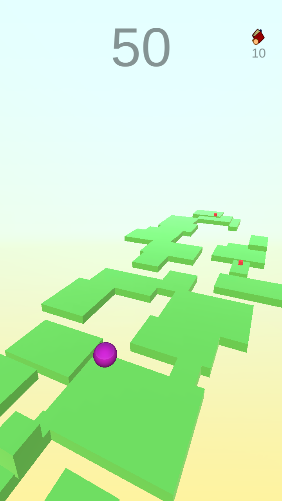
Pemain diberikan *resource* yang berupa *turn based point* yang dapat digunakan untuk menggerakkan karakter. Terdapat tujuan akhir yang harus dicapai dengan berbagaimacam rintangan dan lawan (AI). Pemain dapat menambah point dengan menyelamatkan Chula dan kawan-kawan. Rintangan akan selalu berbeda disetiap permainan & tingkat kesulitan akan meningkat berbanding dengan level.



Gambar 5 Path Adventure - Coordinate

**Path Adventures - Running**

Pemain akan dihadapi dengan rintangan secara random yang dapat diselesaikan dengan cara berjalan di lintasan yang diacak disetiap permainan & meloncati area yang tidak terisi. Dalam perjalanan tanpa batas, pemain dapat mengumpulkan point yang dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan warna.



Gambar 6 Path Adventure - Running