



TUGAS PERTEMUAN: 7

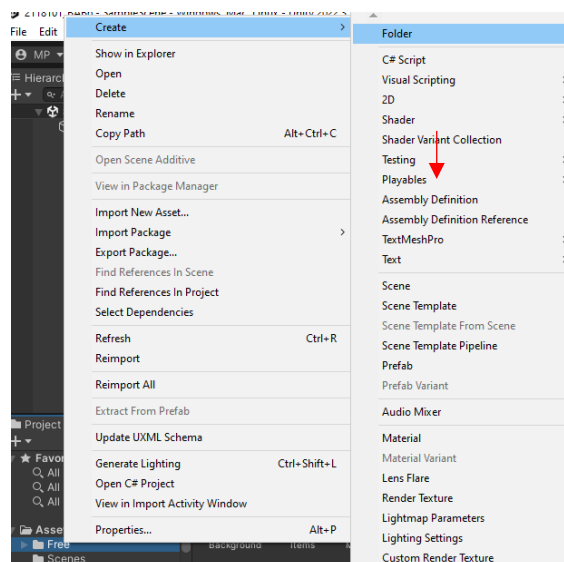
MEMBUAT TILE PLATFORM

NIM	:	2118101
Nama	:	Marie Pangestu
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon (2218106)

1.1 Tugas 1 : Membuat Tilemap

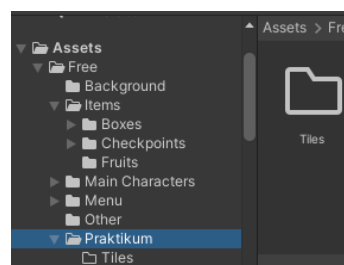
Membuat Tilemap sesuai asset Sebelumnya

1. Buka project bab 6, klik kanan pada folder asset yang sebelumnya telah diimport, dan buat folder didalamnya dengan nama 'Praktikum'.



Gambar 7.1 New Folder Praktikum

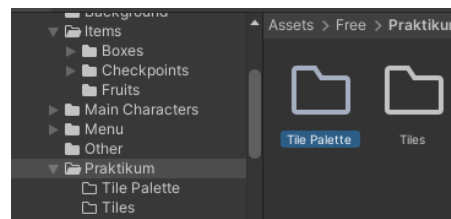
2. Kemudian tambahn folder baru dengan nama 'Tiles' didalam folder praktikum yang telah dibuat pada Langkah 1.



Gambar 7.2 New Folder Tiles

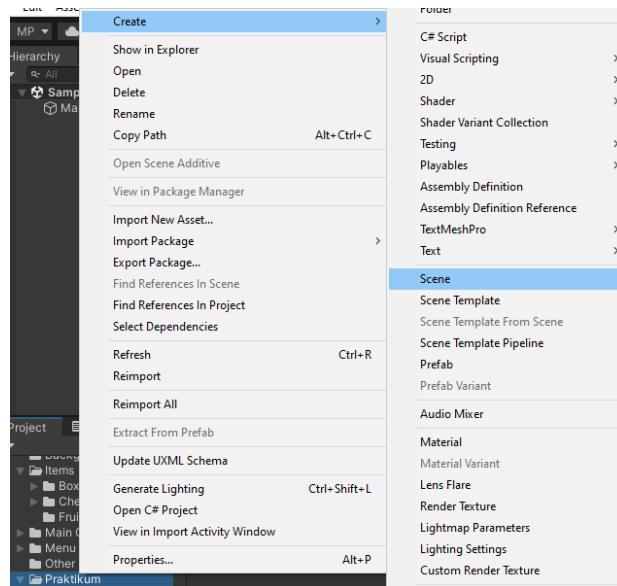


3. Tambahkan folder baru kembali didalam folder praktikum dengan nama 'Tile Palette'.



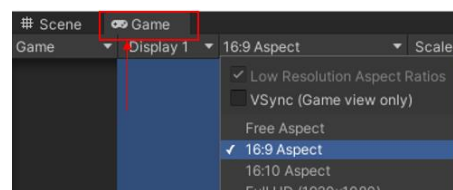
Gambar 7.3 New Folder Tile Palette

4. Kemudian buat Scene baru pada folder praktikum dan beri nama 'Game'..



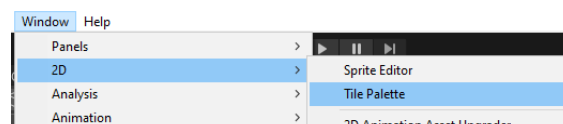
Gambar 7.4 New Scene Game

5. Masuk ke window game dan ubah aspek ke ukuran 16:9 kemudian kembali ke window scene.



Gambar 7.5 Aspect Game

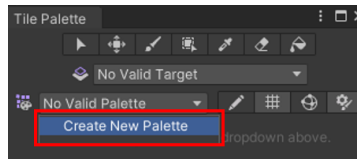
6. Lalu tekan opsi window pada menu bar 2d>Tile Palette.



Gambar 7.6 Buka Tile Palette

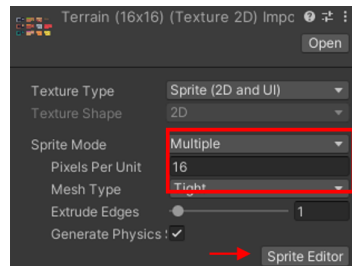


7. Buat palette baru dengan cara tekan tombol create new palette> beri nama.



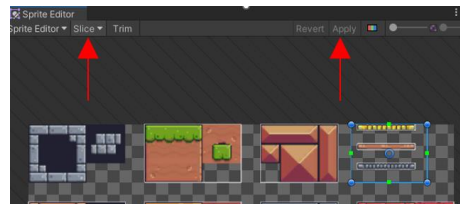
Gambar 7.7 Buat Palette Baru

8. Tekan asset yang masih dalam format png, tekan asset tersebut lalu beralih pada inspector ubah sprite mode menjadi 'Multiple' dan nilai pixel per unit 16 kemudian tekan tombol sprite editor.



Gambar 7.8 Atur Format Assets

9. Kemudian tekan tombol slice>slice, kemudian tekan tombol apply lalu X.



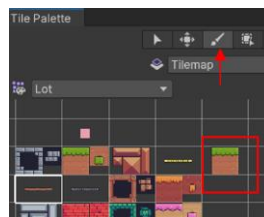
Gambar 7.9 Slice Asset

10. Hasil slice, drag and drop pada tile palette



Gambar 7.10 Hasil Slice Asset

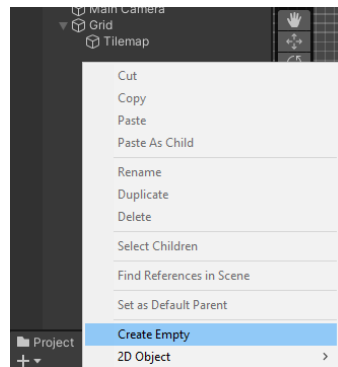
11. Kemudian tekan pada paint brush>pilih asset yang akan digunakan, lalu tekan pada frame game sesuaikan tata letak yang diinginkan.



Gambar 7.11 Paint Asset On Workspace

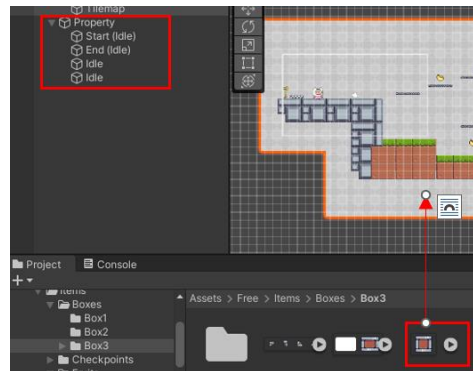


12. Klik kanan pada hierarchy>create empty>beri nama 'Property'



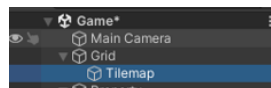
Gambar 7.12 Create Empty Pada Hierarchy

13. Drag and Drop asset ke dalam workspace, lalu masukkan ke dalam game object 'Property'



Gambar 7.13 Tambah Property Pada Workspace

14. Tekan tile map pada hierarchy



Gambar 7.14 Pilih Tilemap Hierarchy

15. Tekan add component pada inspector



Gambar 7.15 Add Component Tilemap

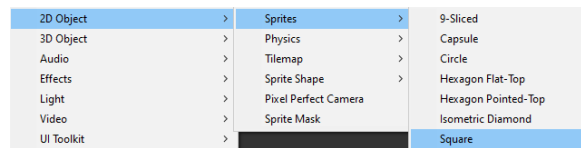
16. Tambahkan Tilemap Collider dan Box Collider agar setiap asset bisa berpijak dan tidak jatuh saat dimainkan.



Gambar 7.16 Tambahkan Tilemap Collider dan Box Collider



17. Klik kanan pada hierarchy>2d Obj>Sprites>Square> Ubah nama 'BG'



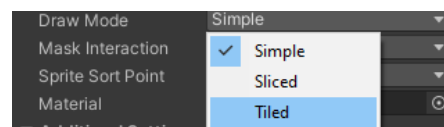
Gambar 7.17 Tambahkan 2D Object Sprites

18. Kemudian drag and drop asset background, masukkan ke dalam game object BG yang telah dibuat



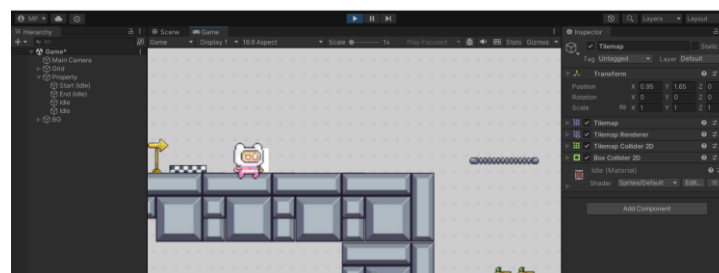
Gambar 7.18 Tambahkan Asset Latar

19. Kemudian ubah mask interaction asset background pada inspector dari simple>tiled



Gambar 7.19 Ubah Mask Interaction Background

20. Hasil tampilan game



Gambar 7.20 Hasil Tampilan Mebuat Tile Platform

1.2 Kuis

No	Asset	Jenis	Keterangan
1		Player	Karakter yang akan dikontrol oleh pemain untuk mendapat poin dan memenangkan game
2		Property	Sebagai jalan yang akan dilalui player
3		Property	Sebagai jalan yang akan dilalui player



		Property	Sebagai jalan dan rintangan yang akan dilalui player
4		Property	Properti yang harus diambil oleh player agar mendapat poin saat permainan dimainkan
5		Property	Properti yang harus diambil oleh player agar mendapat poin saat permainan dimainkan
6		Background Property	Sebagai latar belakang permainan
7		Property	Sebagai rintangan yang akan dilalui player
8		Property	Sebagai rintangan yang akan dilalui player
9		Property	Sebagai properti yang akan muncul diakhir tiap level sebagai tanda bahwa player telah menyelesaikan level
10		Property	Sebagai properti yang akan muncul diawal tiap level sebagai tanda bahwa player telah memulai permainan