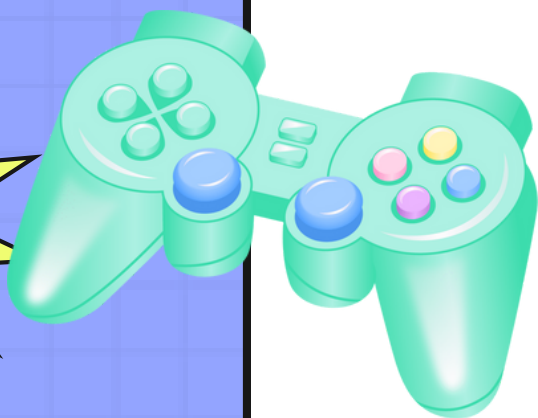




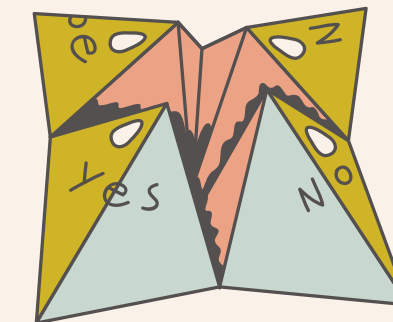
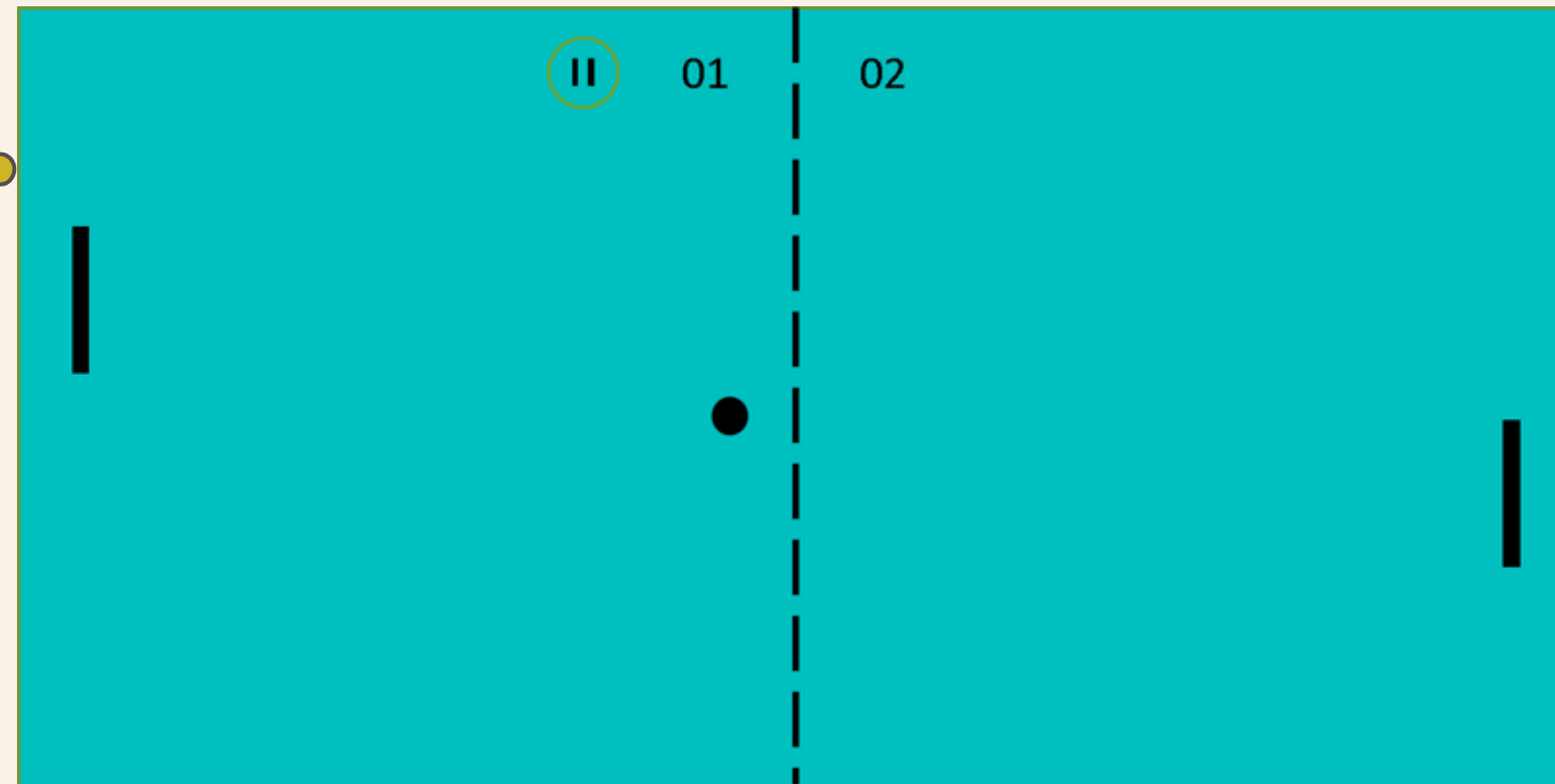
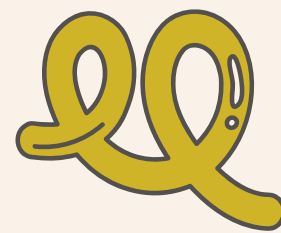
**Tugas Besar PBO**

# PONG PLUS

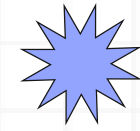
**-Perguruan Bunglon Beracun**



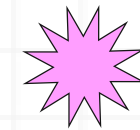
# KONSEP GAME



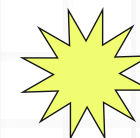
- Game yang dibuat adalah game dua dimensi yang dimainkan oleh dua buah pemain. Aturan permainan mirip dengan game klasik pong, yang mana sebuah bola akan dilemparkan dari tengah papan dan setiap pemain dapat memantulkan bola tersebut dengan paddle yang berada pada kiri dan kanan papan permainan.



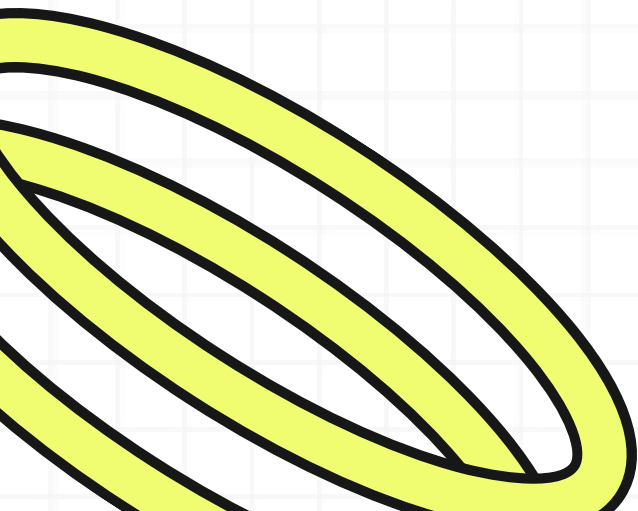
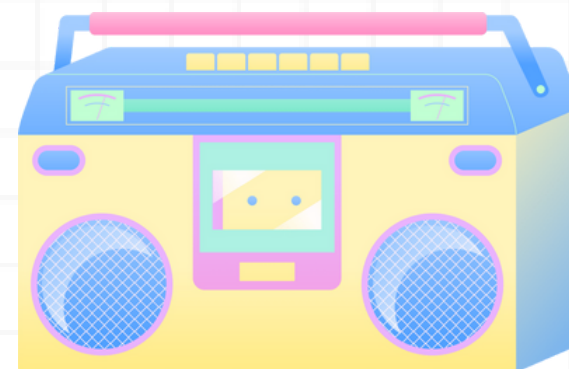
1. Untuk membuat permainan ini lebih menarik, kami menambahkan konsep item/power-up yang bisa didapatkan dalam permainan. Item-item ini akan muncul di papan permainan secara acak seiring permainan berlangsung, dan dapat diambil dengan memantulkan bola untuk menyentuh item.

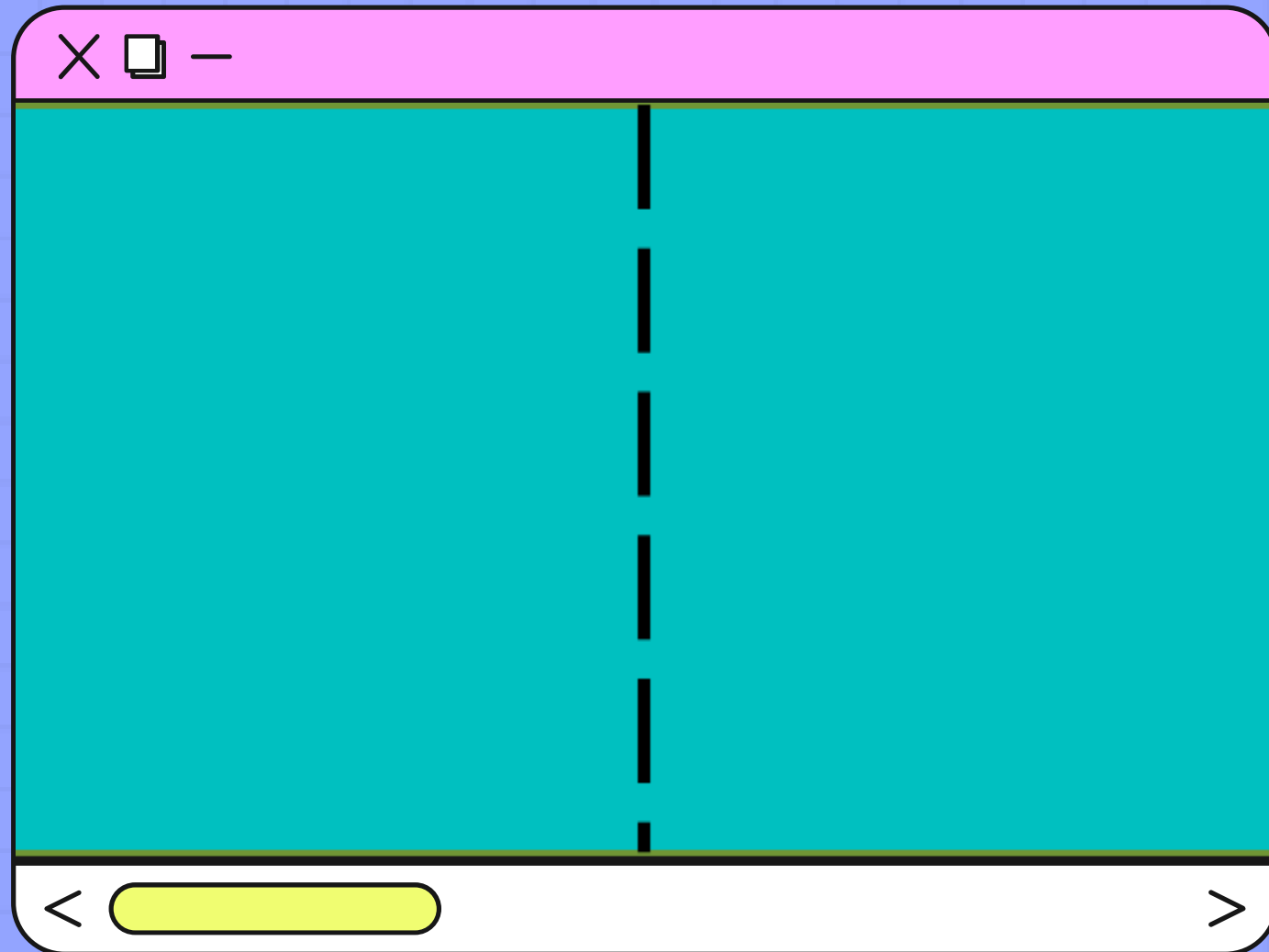
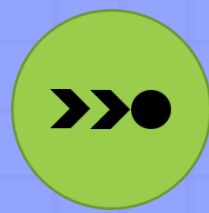


2. Setiap item/powerup akan memberikan efek yang berbeda yang dapat mengubah jalannya permainan selama beberapa detik.



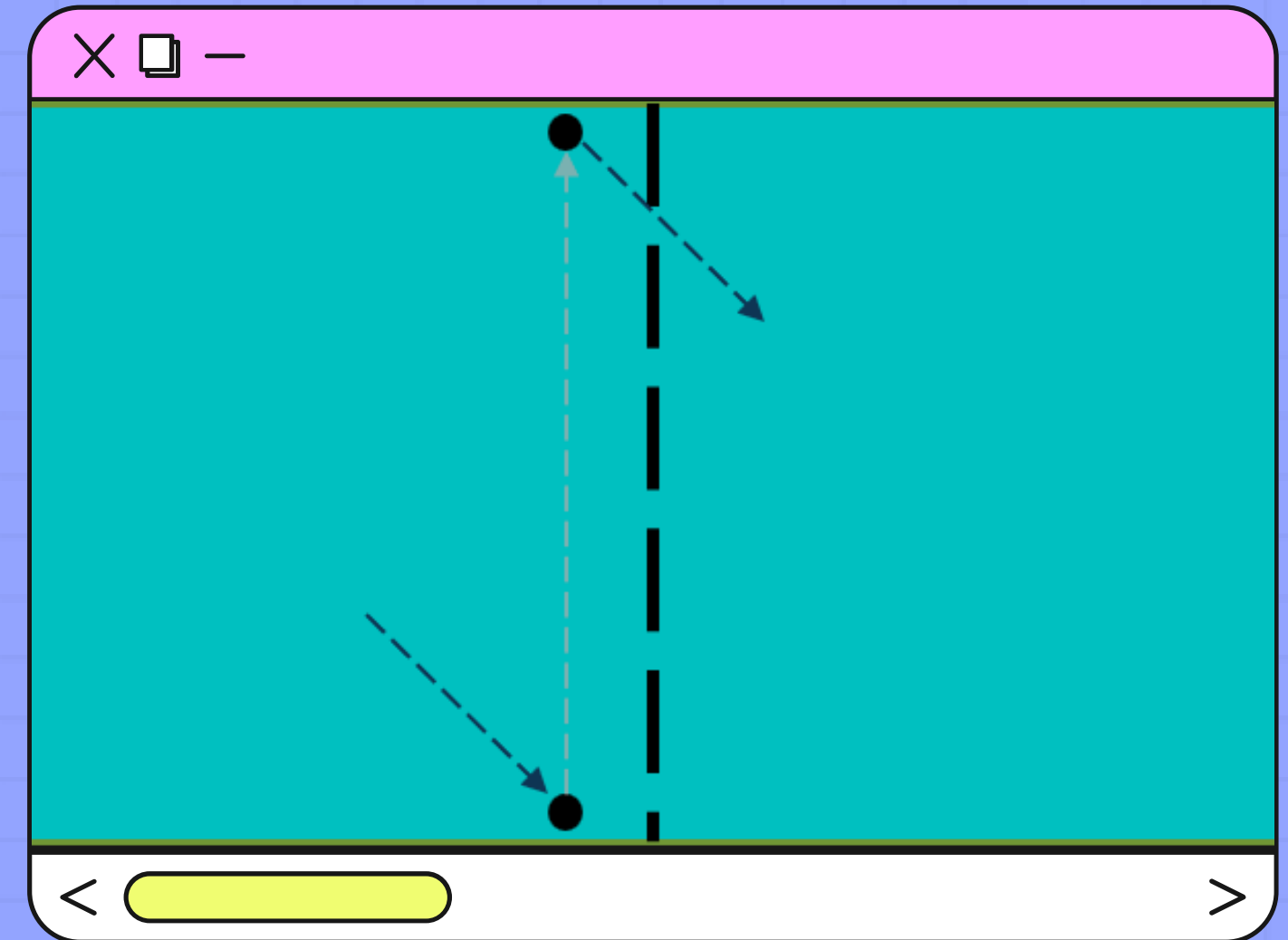
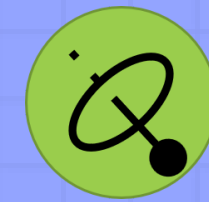
3. Berikut adalah beberapa efek dari item/power-up yang kami rencanakan.





### Speed-up

Mempercepat gerakan bola.



### Striketrough

Memungkinkan bola untuk menembus melewati batas atas dan bawah papan permainan daripada dipantulkan.



### Expand

Memperpanjang paddle pemain terakhir yang menyentuh bola.



### Shrink

Memperpendek paddle lawan dari pemain terakhir yang menyentuh bola.





SKOR  
00



SKOR TINGGI  
4000

# KONSEP GAME

- SELAIN DARI KONSEP ITEM/POWER-UP TERSEBUT, GAME JUGA AKAN MENYEDIAKAN PENGATURAN TINGKAT KESULITAN YANG AKAN MENENTUKAN KECEPATAN DEFAULT BOLA PADA PERMAINAN.



SKOR  
00

SKOR TINGGI  
4000



## Identifikasi Kelas dan Objek

Dari permainan yang dibuat dapat diidentifikasi beberapa kelas yang dapat dibuat yaitu, kelas papan, kelas pemain, kelas bola, dan kelas item yang menggunakan inheritance.

Kelas papan akan menentukan ukuran dari papan permainan yang digunakan.

Objek dari kelas pemain adalah paddle yang digunakan oleh kedua pemain, yang akan menentukan panjang dari paddle dan gerakannya.

Kelas bola akan memiliki beberapa atribut yang akan menentukan posisi dan gerakan bola pada papan.



**•KELAS ITEM ADALAH SEBUAH KELAS ABSTRAK YANG MENENTUKAN ATRIBUT DAN METODE DASAR YANG HARUS DIMILIKI SETIAP KELAS ITEM TURUNANNYA. DAN SETIAP KELAS TURUNANNYA AKAN MEMILIKI METODE ATAU ATRIBUT YANG AKAN MENENTUKAN EFEK YANG AKAN DIBERIKAN PADA PERMAINAN.**





TERIMA KASIH  
SUDAH BERMAIN!

MAIN LAGI?

YA

TIDAK