SIMPLE GAME PLATFORMER

OLEH : PUTRI MAULIDIA YUSUF

KELAS : X PPLG 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | SCRIPT | EXPLAIN |
| 1 | Sebelum memulai kita harus mendowload pygame nya dulu  Bisa dengan ketik “pip install pygame” di terminal, atau jika ingin mengecek apakah pygame sudah terinstall bisa ketik “pip pygame –version” di terminal | |
| 2 |  |  Import pygame : mengimpor seluruh modul pygame   From pygame locals import : mengimpor semua konstanta dan fungsi yang didefinisikan dalam pygame.locals ke namespace lokal.   Pygame.init() : memulai library pygame   Clock = pygame.time.Clock() & fps = 60 : Memulai library pygame, menentukan FPS (frame per second) untuk memastikan permainan berjalan dengan kecepatan stabil. |
| 2. |  Konfigurasi Layar (screen\_width & height) : Mengatur dimensi layar (1170x540).   pygame.display.set\_caption('Platformer') : Mengatur judul jendela   tile\_size : Menentukan ukuran ubin/tile sebagai dasar grid (30x30 piksel).   game\_over : mengatur status permainan (0 = bermain, -1 = kalah). | |
| 3. |  Memuat Gambar Latar Belakang untuk permainan | |
| 4. |  Fungsi Grid (Opsional) : Menggambar grid untuk menggambarkan pembagian area permainan menjadi ubin/tile (Saya menggunakannya saat pembuatan game & menghapusnya saat game telah selesai di buat) | |
| 5. |  | |
|  |  class(Player) : memuat animasi (kanan, kiri, mati) & menentukan posisi awal pemain pada layar (x, y) | |
| 6. |  Update Posisi & Logika Pemain   Input Keyboard: Gerakan kiri, kanan, dan lompat. (Panah Kiri, Panah Kanan, Space) | |
| 7. | E:\pict\IMG_20241215_150532.jpg   Add Gravity : Menambah kecepatan jatuh setiap frame.   Menyesuaikan posisi dx, dy agar pemain tidak menembus objek lain. | |
| 8. | E:\pict\IMG_20241215_150617.jpg   screen.blit(self.image, self.rect) : memuat gambar pemain pada layar | |
| 9. | E:\pict\IMG_20241215_150953.jpg   class(World) : Membaca data (world\_data) untuk membuat level (tapi saya belum mengembangkan game ini mejadi beberapa level untuk sekarang) & Memasukkan objek seperti jalan, musuh, jebakan, dan pintu, serta posisi posisi nya. | |
| 10. | E:\pict\IMG_20241215_151026.jpg   def draw(self) : untuk menggambar ubin dari daftar tile\_ list | |
| 11. | E:\pict\IMG_20241215_151142.jpg   class(Enemy/Musuh): Bergerak bolak-balik dengan move\_direction dan move\_counter. | |
| 12. | E:\pict\IMG_20241215_151259.jpg   class(Lava/Jebakan) : Memuat sprite jebakan untuk mendeteksi kekalahan. | |
| 13. | E:\pict\IMG_20241215_151318.jpg   Class(Exit) : Deteksi saat pemain menyelesaikan level. | |
| 14. | E:\pict\IMG_20241215_151339.jpg   World\_ data : di gunakan untuk mendeskripsikan element - element di peta ( 1 = Jalan, 2 = Musuh, 3 = Jebakan, 4 = Pintu (Penyelesaian Level)) | |
| 15. | E:\pict\IMG_20241215_151410.jpg   Mengatur jalannya permainan, Menggambar latar belakang, dunia, pemain, dan objek lainnya, Memproses input dan logika permainan. | |

|  |  |
| --- | --- |
| * Jika Player Terkena Lava (Player => Ghost) | * Jika Player Terkena Lawan (Player => Ghost) |
| * Display Game | |
| * My Character | * My Element  |  |  | | --- | --- | |  |  | |  |  | |  |  | |