LAPORAN PENGEMBANGAN GAME PLANE-PLANE GO



Nama: Rafly Arnanda Novansyah

Nim : A11.2019.11846 Kelompok : A11.4507

GAME PROGRAMMING PROGRAM STUDI S1-TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG 2021

DAFTAR ISI

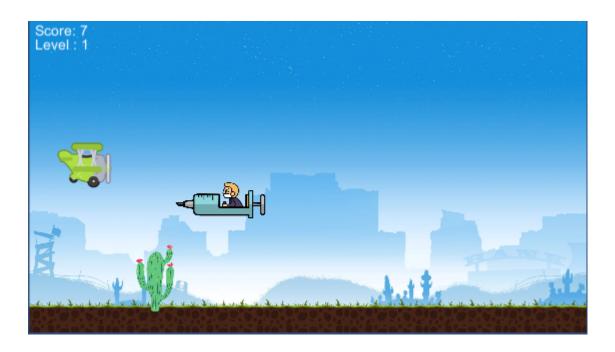
DAFTAR ISI	
TENTANG GAME	3
Deskripsi Game	3
Screenshot	3
DETAIL PENGEMBANGAN APLIKASI	4
Flowchart	4
Class Diagram	5
Screenshot Detail	5

TENTANG GAME

A. Deskripsi Game

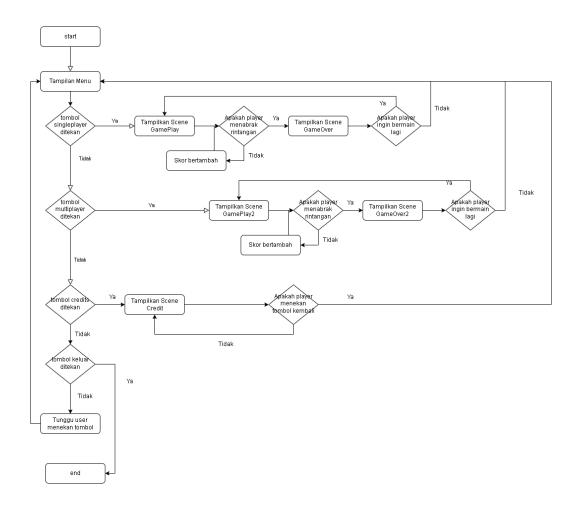
Plane-Plane Go adalah sebuah game endless running yang dimana player diminta untuk menghindari beberapa rintangan yang menghadang dan juga menghindari untuk jatuh kebawah, game ini dapat dimainkan untuk dua player. Game ini memiliki tema yaitu sebuah pesawat yang nantinya akan kita mainkan, lalu untuk rintangan atau musuhnya ada sebuah pesawat juga dan sebuah kaktus yang berada di daratan.

B. Screenshot



DETAIL PENGEMBANGAN APLIKASI

A. Flowchart



B. Class Diagram

PlayerControl + Vector2 jumpforce - GameObject player void start(): void update(): - Void OnTriggerEnter2D(Collider2D)

-	ScriptGUI
	void start () :
	void update():
	void play() : void play2():
	void back():
	void credits():

ScoreManager
+Text scoreText +Text levelText int score = 0 int level = 1
start (): update (): + void addScore(int): + int getScore():

+ Vector2 jumpforce - GameObject player

ScoreFinal
+ Text scoreFinal + Text scoreHigh
void awake() : void start() : void update():

ObstacleMove
+ Vector2 veloc
void start ():

CactusMove	
+ Vector2 veloc	
void start (): void update ():	

PlayerMove2 + Vector2 jumpforce - GameObject player2 void start(): void update(): - Void OnTriggerEnter2D(Collider2D)

+ GameObject rocks

void start(): void CreateObstacle(): void update()

void start(): void update(): - Void OnTriggerEnter2D(Collider2D)		void start(): void update(): - Void OnTriggerEnter2D(Collider2D)				
ObstacleGene	rator	Generato	Cad	ctus		ObjectDelo

GeneratorCactus
+ GameObject rocks
void start(): void CreateObstacle(): void update()

ObjectDeleter
- GameObject player - GameObject collision
void start(): void update(): void OnTriggerEnter2D(Collider2D) :

C. Screenshot Detail

