

Asep Darmawan – Technical Test

1. Ceritakan pengalaman kamu memecahkan suatu problem/kasus menggunakan konsep OOP. Jelaskan kelebihan OOP dalam menyelesaikan problem tersebut!

Jawaban : Secara garis besar saya menerapkan semua konsep OOP, akan tetapi untuk salah satu game saya sering menggunakan konsep penurunan dimana memudahkan saya dalam melakukan overriding method. Saat beberapa objek memiliki status yang sama akan tetapi memberikan perlakuan yang berbeda. Contoh : NPC dan Enemy Object keduanya dapat di klik, akan tetapi akan menghasilkan respon yang berbeda.

2. Ceritakan sejauh mana ketertarikan kamu terhadap game programming? Usaha apa saja yang sudah kamu lakukan untuk menguasai bidang tersebut?

Jawaban : Saya sudah tertarik kedalam dunia game saat saya masih duduk di bangku SMP, inilah alasan utama saya mengapa saya mengambil jurusan IT. Saya menyukai game – game yang memiliki konsep yang menarik. Usaha yang sering saya lakukan selain mendalami Unity Game Engine, saya sering mengamati game – game yang memiliki konsep yang saya anggap menarik. Karena menurut saya point krusial dalam sebuah game adalah konsep gamenya itu sendiri, walaupun banyak orang yang lebih tertarik kearah graphic game.

3. Sebutkan teknologi game programming apa saja yang pernah kamu coba, ceritakan juga pengalaman atau pendapat kamu tentang teknologi tersebut! (teknologi yang dimaksud bisa berupa library, framework, game engine, atau tools)

Jawaban: Untuk teknologi game yang sudah saya coba (diluar tools untuk membuat objek 3D) adalah Unity Game Engine. Menurut saya game engine yang satu ini mudah dipelajari jika kita sudah memiliki dasar pengetahuan tentang OOP.

4. Ceritakan tentang pengalaman kamu membuat game! Untuk setiap game tolong ceritakan tentang:

Game : Tasikmalaya (Project Skrikpsi).

Teknologi : Unity Game Engine

Bagian : Keseluruhan Game

Gameplay : Game ini bergenre adventure dengan hack and slash dibagian combat systemnya. Tantangan yang saya dapatkan adalah saat saya harus membuat banyak code, jadi saya harus membuat code seefektif mungkin. Selain itupun karena banyak nya object jadi saya harus memikirkan caranya untuk meningkatkan performance game itu sendiri, seperti penggunaan Occlusion Culling, dll.

5. Skill teknis (game programming) apa yang kamu miliki dan kamu rasa bisa jadi nilai tambah yang kamu berikan ke Agate?

Jawaban : saya memiliki pengetahuan tentang konsep OOP serta skill programming yang baik. Selain itupun saya selalu berusaha untuk membuat code yang efektif, sehingga akan membantu dalam segi performa game itu sendiri.