



TUGAS PERTEMUAN: 7

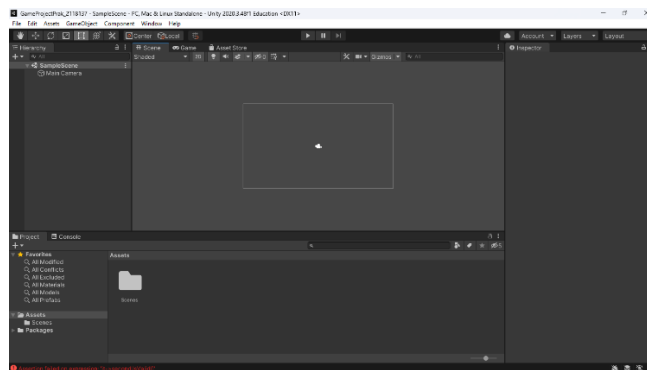
GAME PLATFORM

NIM	:	2118137
Nama	:	Rian Setya Budi
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)

7.1 Tugas 7 : Membuat Tile Platform

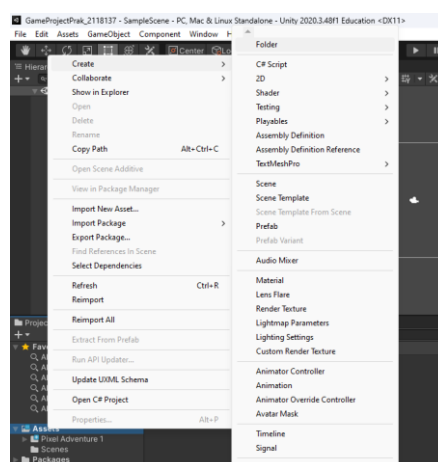
A. Membuat Tile Platform

1. Buka project Unity sebelumnya yang telah diimpor.



Gambar 7.1 Tampilan *Project Unity*

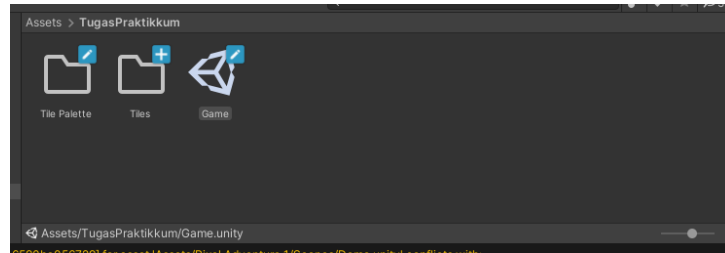
2. Klik kanan pada *folder Assets*, kemudian pilih *Create* pilih *Folder*, dan berikan nama folder tersebut "Tugas Praktikum".



Gambar 7.2 Tampilan *folder Tugas praktikum*

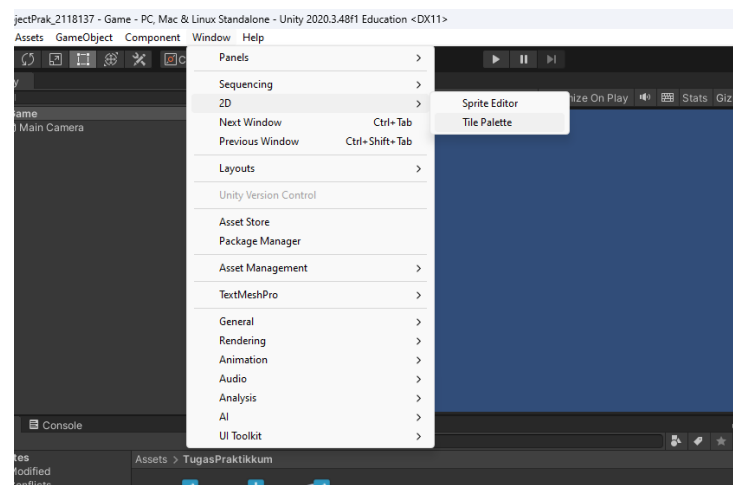


3. Di dalam folder “*Tugas Praktikum*” buat *scene* baru dengan cara klik kanan pilih create dan kemudian pilih *scene*, berikan nama Game.



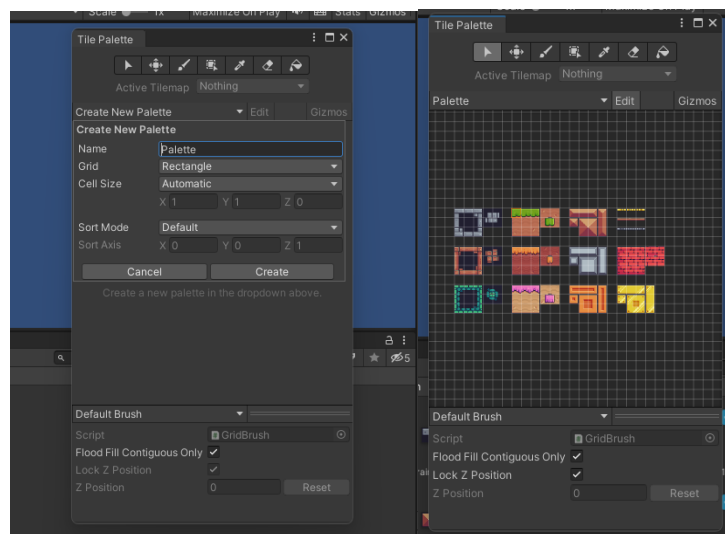
Gambar 7.3 Membuat File *Scene*

4. Selanjutnya adalah memunculkan window Tile Palette, pilih bagian atas window dan pilih 2D Tile Palette.



Gambar 7.4 Tampilan *Scene game*

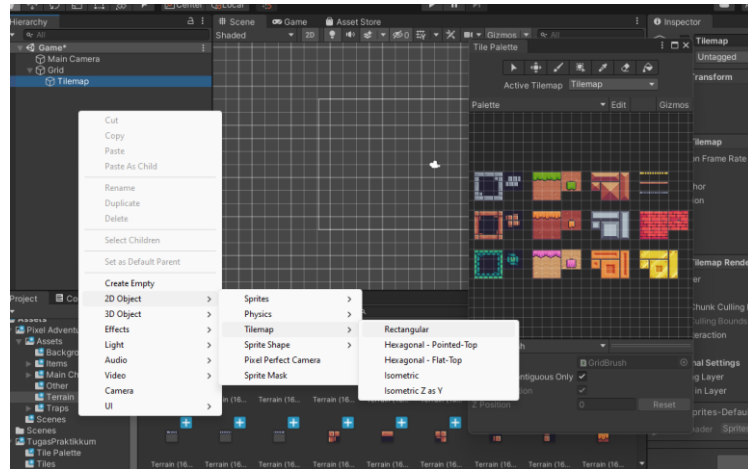
5. Ketika *Window Palette* muncul, buat *New Palette*, setelah itu simpan *palette* ke dalam folder “*Tile Palette*” dan cari *asset Terrain* dalam folder *asset Pixel Adventure 1*. Drag *asset* ke dalam *Tile Palette*.



Gambar 7.5 Tampilan *Game Free Aspect*

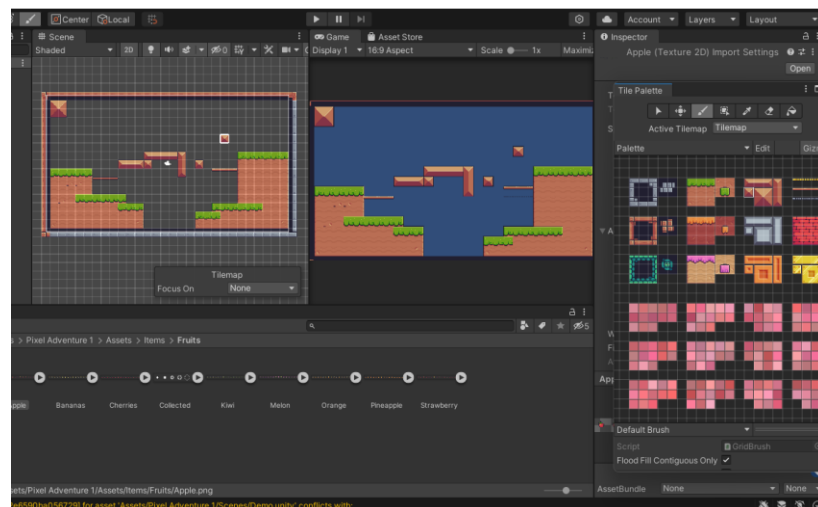


6. Langkah berikutnya adalah memunculkan *Tilemap*, dengan cara pada *Hierarchy* klik kanan pilih 2D Object, *Tilemap*, dan pilih *Rectangular*.



Gambar 7.6 Menampilkan *Tilemap*

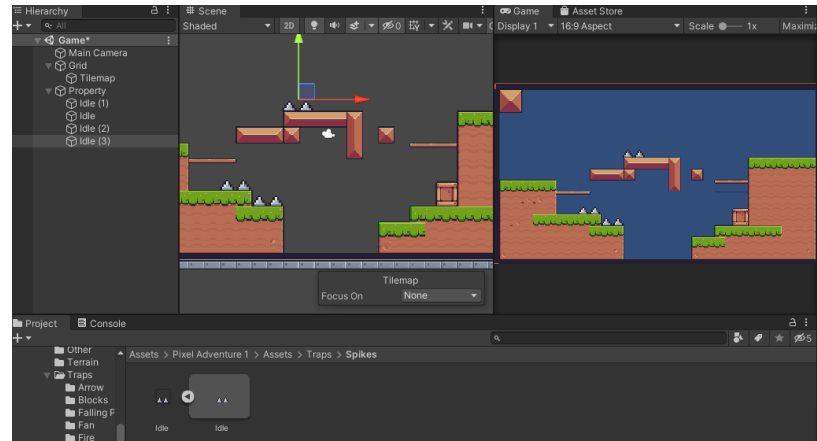
7. Dalam *Scene* kita mulai mendesain model game kita seperti apa, dengan cara “*Paint with Active Brush*” didalam tile palette kita pilih menggunakan asset untuk didalam scene.



Gambar 7.7 Desain *Tilemap* menggunakan *Tile Palette*

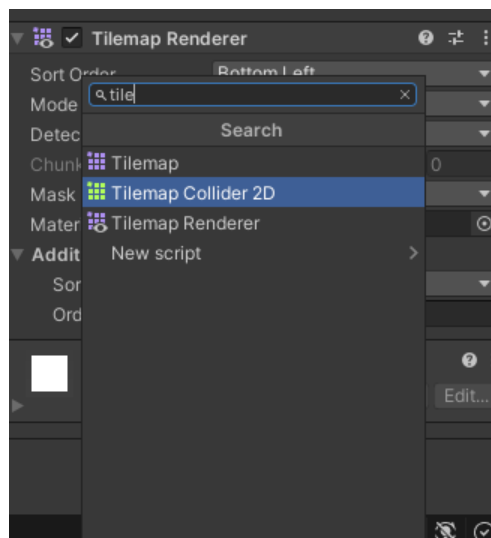


8. Selanjutnya adalah memasukkan property kedalam scene, pertama drag asset yang ingin dimasukkan ke hierarchy. Atur posisi dan ukuran skala sesuaikan yang diinginkan.



Gambar 7.8 *Property Game*

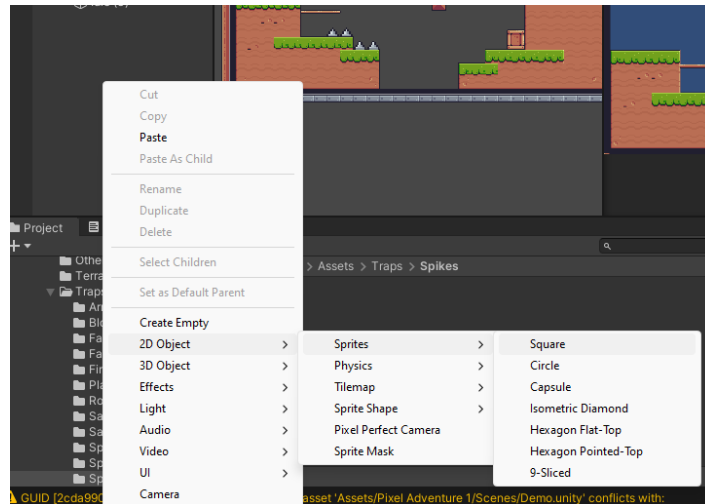
9. Tambahkan komponen baru yaitu Tilemap Collider 2D dalam Tilemap Inspector, agar karakter Ketika dimasukkan dapat menyentuh bagian tanah. Komponen ini berfungsi sebagai objek asset sebagai objek asli dalam scene.



Gambar 7.9 *Komponen Tilemap Collider 2D*

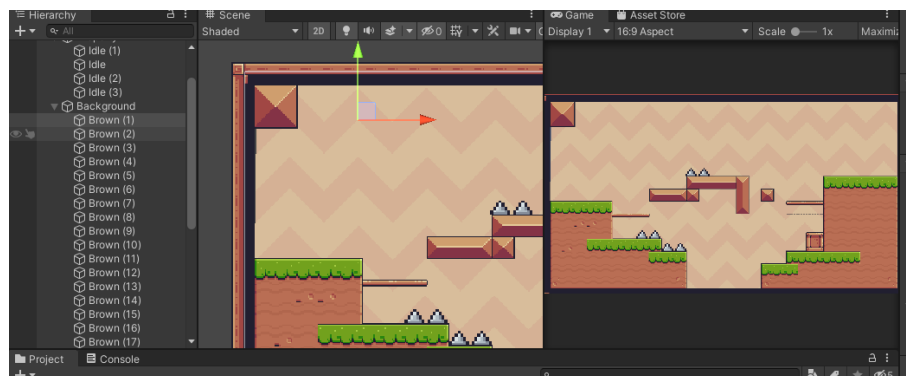


10. Selanjutnya adalah membuat background untuk game nya, dengan memasukkan asset background kedalam hierarchy atur dan posisikan asset tersebut.



Gambar 7.10 Menambahkan Background

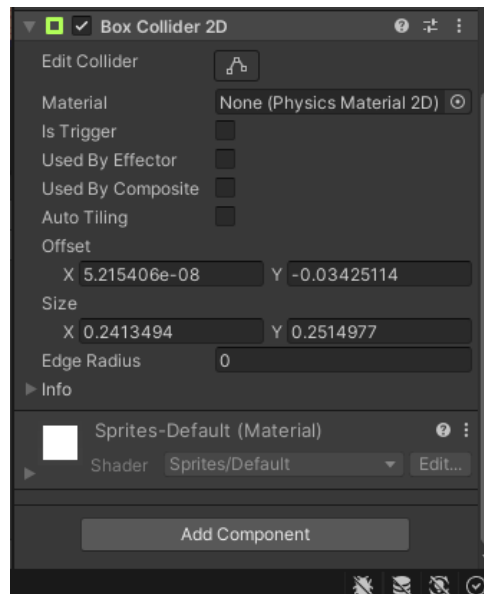
11. Dalam *hierarchy* yang saya gunakan adalah dengan menduplikasi *asset background* dan masukkan ke dalam objek *background*. Dalam inspector *file background* ini, ubah *Order in layer* menjadi -1 untuk merubah posisi agar berada dibelakang *property* dan *terrain*.



Gambar 7.11 Background Game

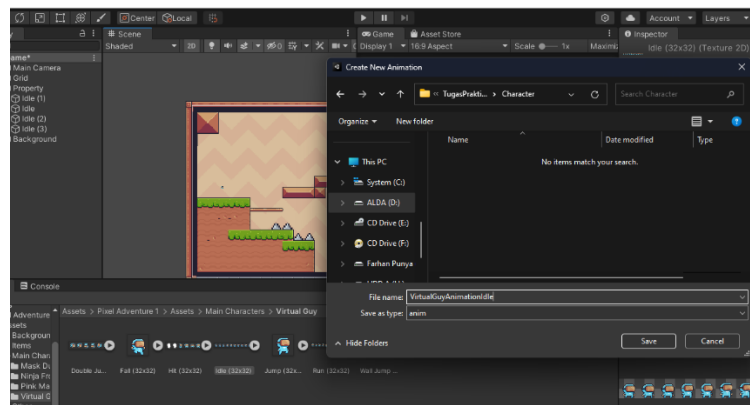


12. Langkah selanjutnya adalah menambahkan character, pada inspector character tambahkan komponen Rigidbody 2D yang berfungsi sebagai memberikan efek gravitasi pada objek. Dan juga tambahkan Box Collider 2D.



Gambar 7.12 Komponen *Box Collider 2D*

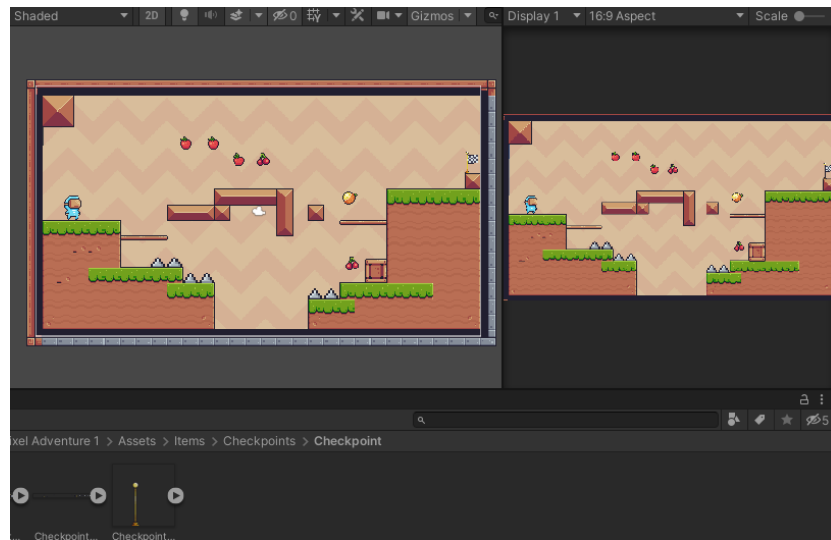
13. Selanjutnya masukkan Asset Character ke Hierarchy, kemudian simpan ke folder Tugas Praktikum. Drag and drop Character idle ke hierarchy.



Gambar 7.13 Character Game



14. Tampilan Hasil 2D Pixel Adventure.



Gambar 7.14 Hasil Tampilan

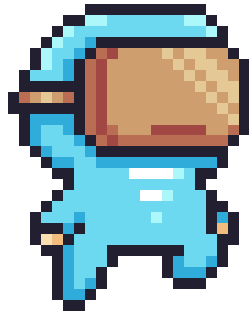

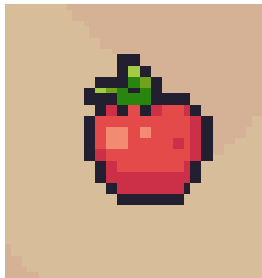

B. Link Github Pengumpulan

Link : https://github.com/riansetyabudi/2118137_PRAK_ANIGAME

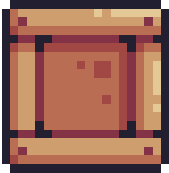
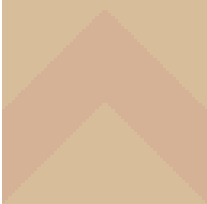


KUIS

Membuat tabel berisi Asset dan keterangan:

No.	Asset	Jenis	Keterangan
1.		Player	Seseorang yang terlibat dan berinteraksi dengan permainan. Mereka mengontrol karakter atau elemen dalam game, mengambil keputusan, dan berusaha mencapai tujuan tertentu dalam permainan itu.
2.		Objek Terrain	Elemen latar belakang yang membentuk lingkungan atau dunia tempat karakter bergerak. Terrain ini mencakup berbagai elemen seperti tanah, air, gunung, dan bangunan, serta berfungsi sebagai platform, penghalang, atau area yang bisa dijelajahi oleh pemain.
3.		Property	Atribut buah buahan untuk penambahan poin pada saat permainan dimulai.
4.		Property	Atribut Spikes atau rintangan yang harus dihindari oleh player.



6.		Property	Atribut box digunakan untuk tempat koin atau pijakan bagi karakter tersebut
7.		Property	Atribut Background digunakan untuk mendefinisikan latar belakang agar menciptakan suasana dan mood dalam game