Game Makan

Team Name: RATIO

Course Title: .......................................................

Course Code: ......................................................

Team Members:

- Moch. Ricky Pratama

- Diandra Nabil Putra Cahyadi

- Devit Erlingga Ariffudin

Submission Date: 16-05-2024

Introduction

Game ini dibuat menggunakan Greenfoot dengan tujuan menambah nafsu makan anak supaya bisa melanjutkan tumbuh kembang dengan baik. Game ini menggabungkan elemen hiburan dengan edukasi untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak.

Software Project Description

Story

(Deskripsi cerita permainan di sini, misalnya bagaimana karakter utama harus mengumpulkan makanan untuk bertahan hidup dan bertumbuh.)

..............................................................................................................

..............................................................................................................

..............................................................................................................

Requirements

Functional Requirements

- 2D Animation: Animasikan karakter dan objek dalam permainan (misalnya, karakter orang yang bergerak, makanan yang muncul).

- Objective Selection: Pemain harus mengumpulkan sebanyak mungkin makanan untuk membuat karakter menjadi lebih besar.

- Collision Detection: Deteksi tabrakan antara karakter dengan makanan.

- Score: Sistem skor yang bertambah setiap kali karakter makan makanan.

- Generate Makanan: Makanan muncul secara acak di dunia permainan.

Non-functional Requirements

- User Interaction: Karakter digerakkan menggunakan tombol panah pada keyboard.

2D Animation

(Deskripsi mengenai bagaimana animasi 2D diimplementasikan, misalnya teknik animasi dan alat yang digunakan.)

* Teknik animasi Ketika di sentuh orang kentangnya akan hilang

Objective Selection

- Pemain harus mengumpulkan makanan sebanyak-banyaknya hingga karakter menjadi besar.

Score Counting

- Skor bertambah setiap kali karakter menyentuh dan memakan objek makanan.

Requirements Traceability Matrix

Matriks jejak ini menghubungkan persyaratan dengan implementasinya dalam game untuk memastikan kelengkapan dan kejelasan hubungan antar dokumen.

* Req1 = 2D Animation
* Req2: Objective Selection
* Req3: Moving Wall
* Req4: Collision Detection
* Req5: Moving Background
* Req6: Score Counting

Tools

- Language: Java

- IDE: Greenfoot

Future Direction

..............................................................................................................

Software Project Metrics

Class: (Deskripsi singkat tentang setiap kelas dalam proyek ini)

Berisi actor dan world

Package Name: Tugas

Classes:

1. World

2. MyWorld

3. Actor

4. Orang

5. Kentang

6. Score