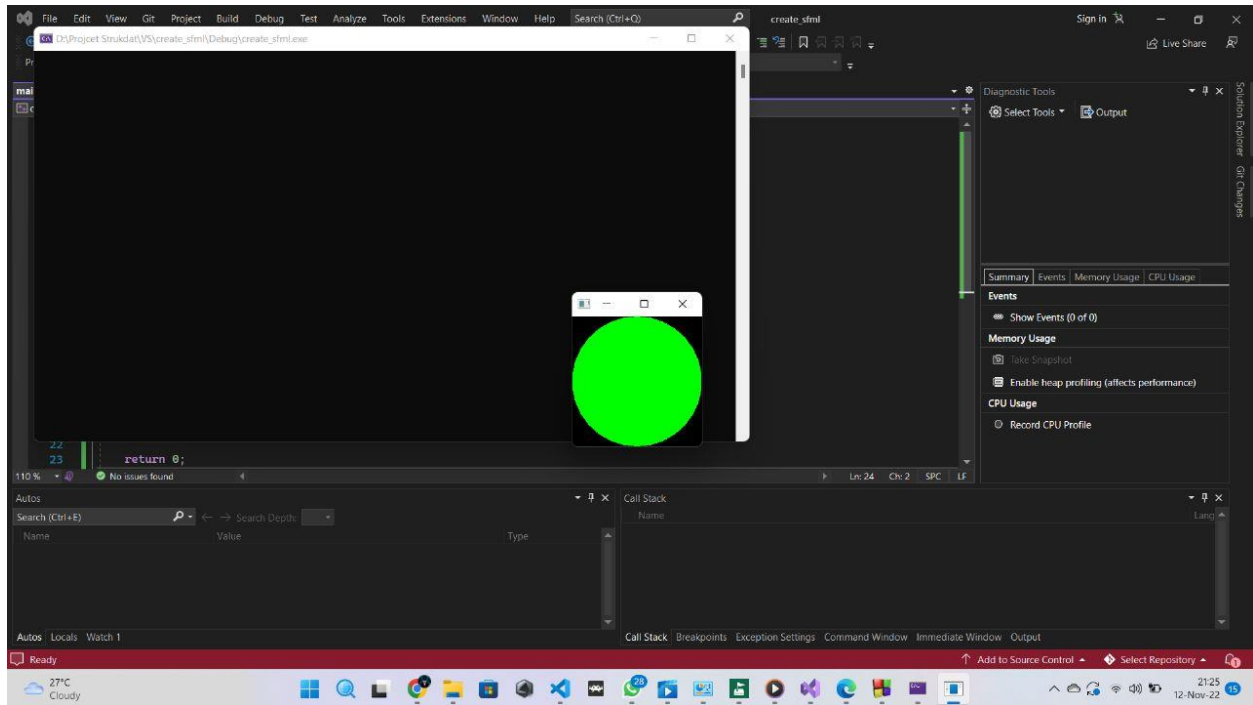


SYAFRIE BACHTIAR
5024211063

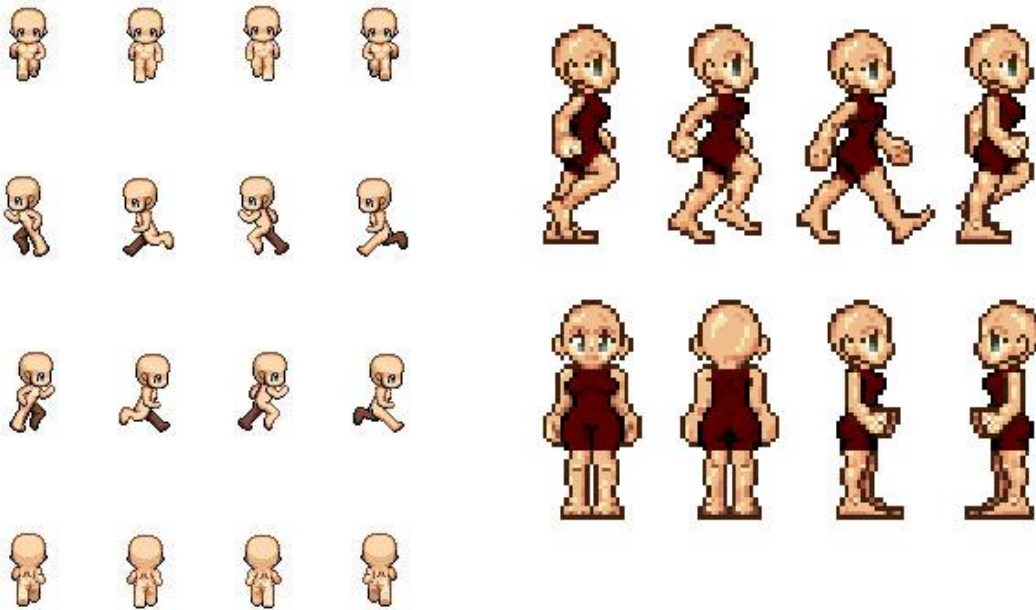
LAPORAN PROGRESS GAME 1

Link Github: <https://github.com/sabaach/SFMLGAME/>

PENGINSTALLAN DAN CONFIG SMFL KE VISUAL STUDIO



ASSETS SEMENTARA UNTUK PLAYER GAME SFML



CARA KERJA SFML

MOVEMENT SCRIPT

Cara kerja movement sangat sederhana yaitu dengan menggunakan konsep koordinat x atau y. Jadi jika semisal dipencet tombol A maka x akan ditambah dengan kecepatan sebaliknya jika tombol D yang dipencet maka x akan berkurang dengan kecepatan yang telah diset. Berikut kira kira program untuk movement

```
1.  if (sf::Keyboard::isKeyPressed(sf::Keyboard::A))
2.      velocity.x -= accel;
3.      else if (sf::Keyboard::isKeyPressed(sf::Keyboard::D))
4.          velocity.x += accel;
```