**UJIAN TENGAH SEMESTER**

**LAPORAN HASIL PRAKTEK PEMBUATAN GAME**



**Dosen Pengampu :**

Bonda Sisephaputra S.Kom., M.Kom.

NIP. 198803102020121001

**Disusun Oleh :**

Sephia Ummiyatil Azizah

19050974060

**S1 PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI 2019**

**TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**2021**

Untuk UTS Pemprograman Game ini saya membuat game flappy bird yang menggunakan Bahasa pemrograman C++. Tujuan dari game ini yaitu mengumpulkan skor sebanyak banyaknya dengan cara menghindari tembok yang sudah ada di dalam game tersebut. Cara bermain game ini yaitu dengan mekan tombol spasi pada keybord maka burung akan terbang sesuai ketukan pada tombol spasi dan bisa menghindari tembok. Jika berhasil menghindari tembok maka skor burung akan bertambah 1, dan jika burung menambrak tembok maka permainan akan GAME OVER/Permainan akan berhenti.

FITUR YANG SAYA TAMBAHKAN / KEMBANGKAN :

1. Dinding yang buat lebih kecil
2. Skor burung hanya bertambah 1 jika berhasil melewati 1 tembok
3. Yang awalnya menggunakan unity, saya lebih memilih menggunakan C++
4. Terdapat panduan bermain.

LINK REFERENSI :

<https://youtu.be/uvoeoxaa4LU>

**TAMPILAN GAME**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | GAMBAR | KETERANGAN |
| 1 |  | Tampilan awal game |
| 2 |  | Tampilan awal sebelum game dimulai |
| 3 |  | Tampilan pada saat game dimainkan |
| 4 |  | Cara bermain game |
| 5 |  | Tampilan akhir game yang sudah dinyatakan kalah |