

CONSTRUCT 2 LEARNING

MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN
AKSARA JAWA

RIFQI FAUZI RAHMADZANI

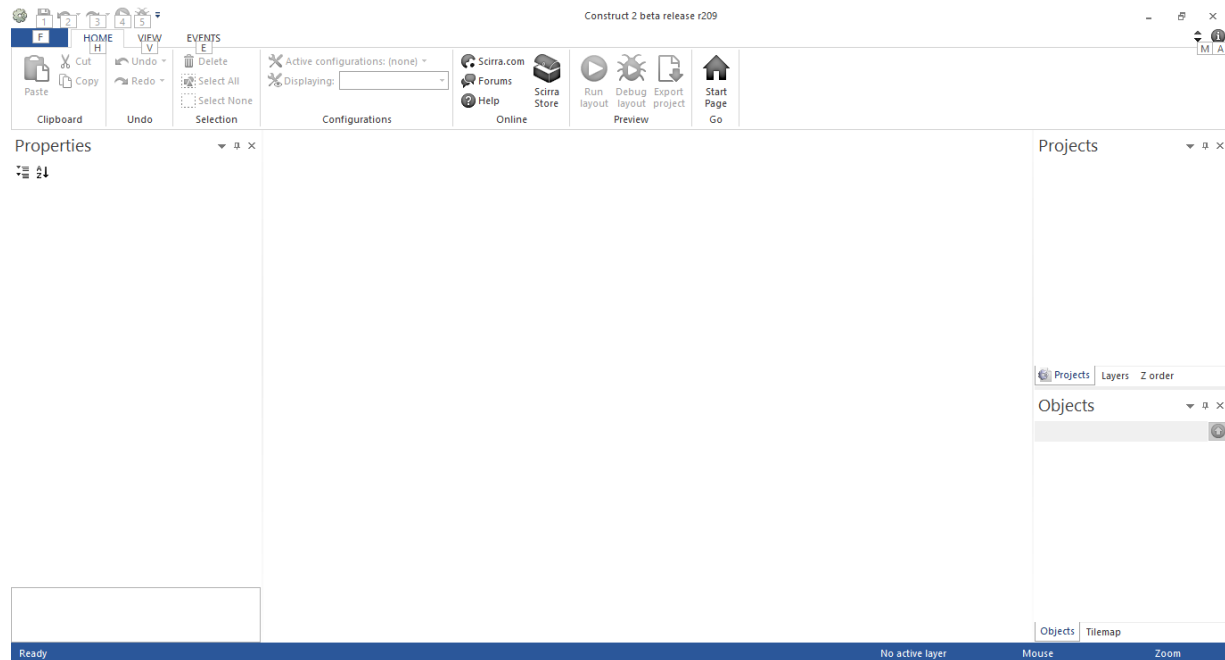
Website : <http://rifqifai.com>

Email : rifqifa@gmail.com

STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

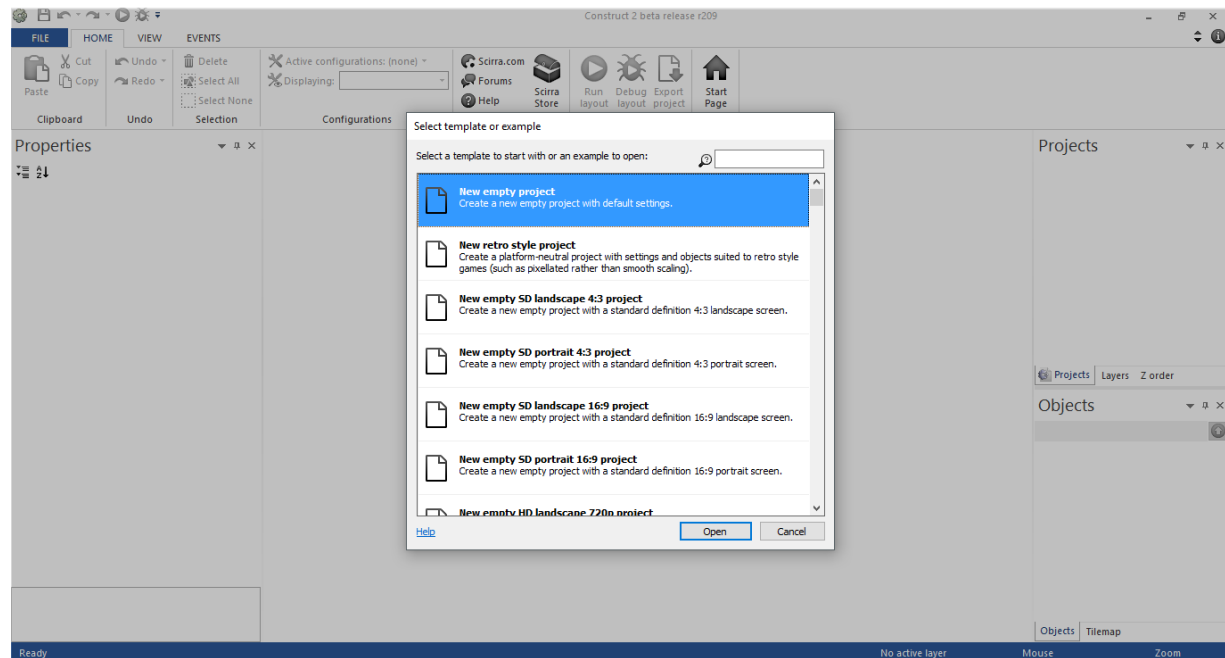
STEP 1 Buka Software Construct 2

Tampilan antarmuka awal construct 2 r209



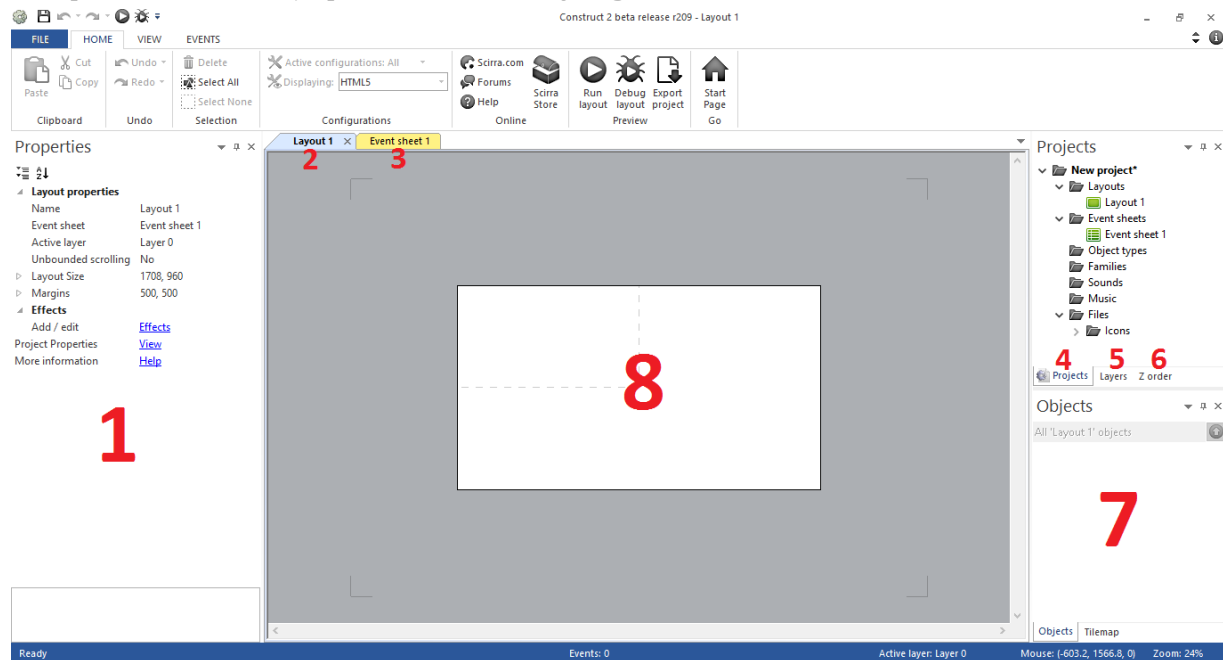
STEP 2 MEMBUAT PROJECT BARU

Klik File New -> New Empty Project -> Open



STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

Tampilan lembar kerja pada construct 2 yang sudah terbuat

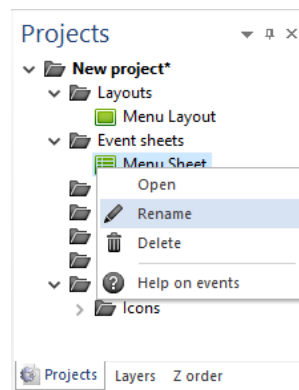


Keterangan :

1. Properties Bar
2. Layout
3. Event Sheet
4. Project Bar
5. Layer Bar
6. Z Order Bar
7. Object Bar
8. Lembar Kerja

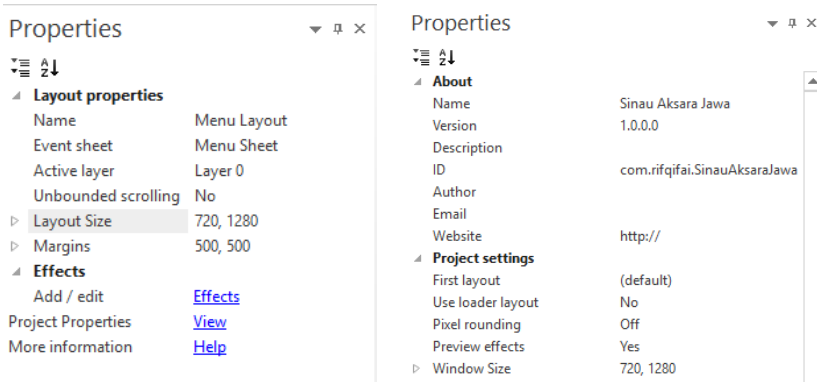
STEP 3 NAMA LAYOUT & UKURAN LAYOUT

1. Pada bagian Project Bar, “Layout 1” rename “Menu Layout”, “Event Sheet 1” rename “Menu Sheet”

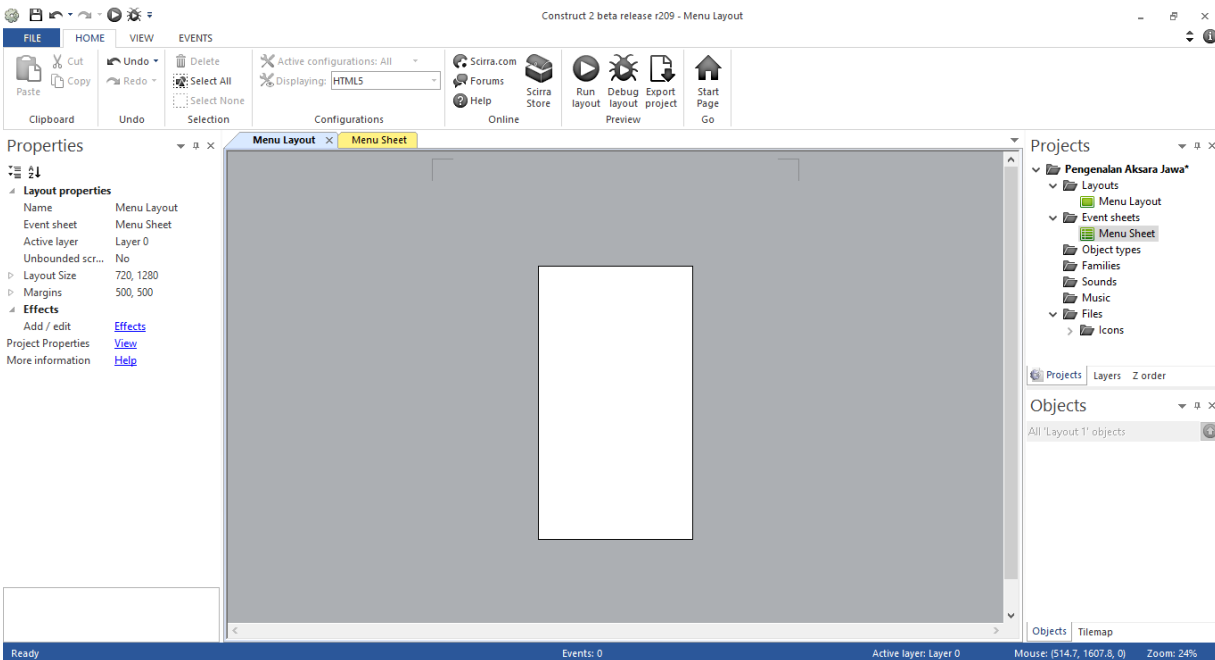


STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

2. Pada bagian Properties Bar *Layout Size* ubah nilai ukuran pixel menjadi “720, 1280”
3. Selanjutnya pada Project Properties klik *View* -> Name isi dengan nama project kalian, Window Size ubah nilainya menjadi “720, 1280”



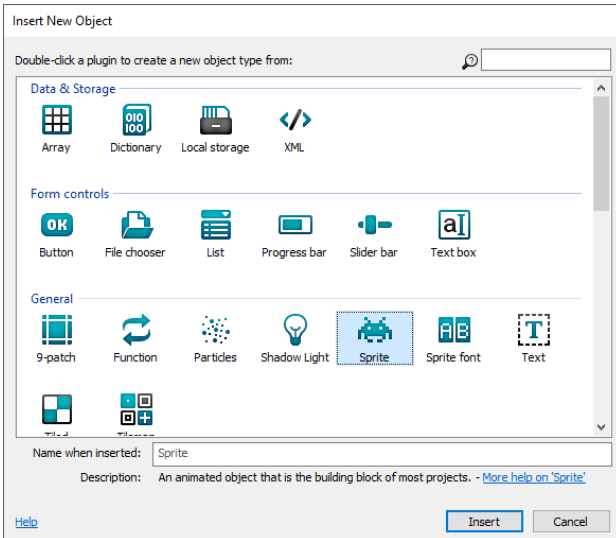
Sehingga tampilan lembar kerja akan berubah seperti ini



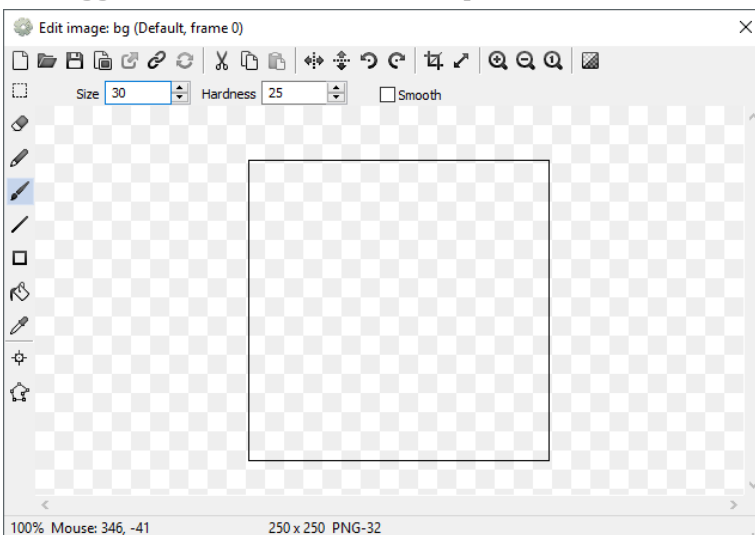
STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

STEP 4 MEMASUKKAN OBJECT SPRITE


1. Tambahkan object, klik kanan pada lembar kerja -> insert new object – bagian *Name when Inserted* isi dengan nama object yang ingin ditambahkan -> pilih sprite -> Insert -> Letakkan pada lembar kerja

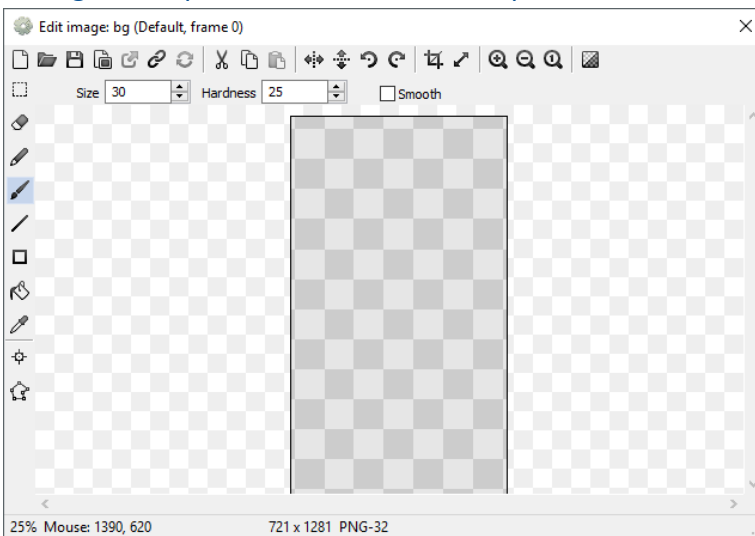


Sehingga akan muncul window seperti ini

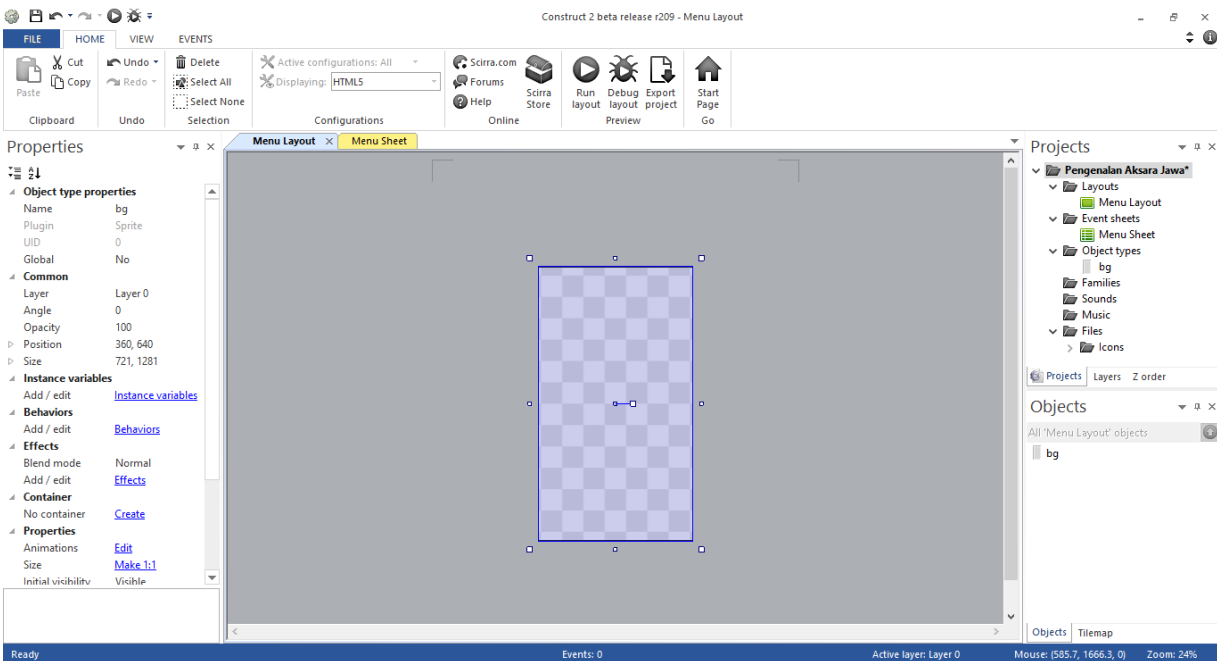


STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

2. Klik icon  untuk menambahkan gambar dari sumber eksternal -> pilih gambar “bgMenu” pada direktori menu -> Open -> Close Window

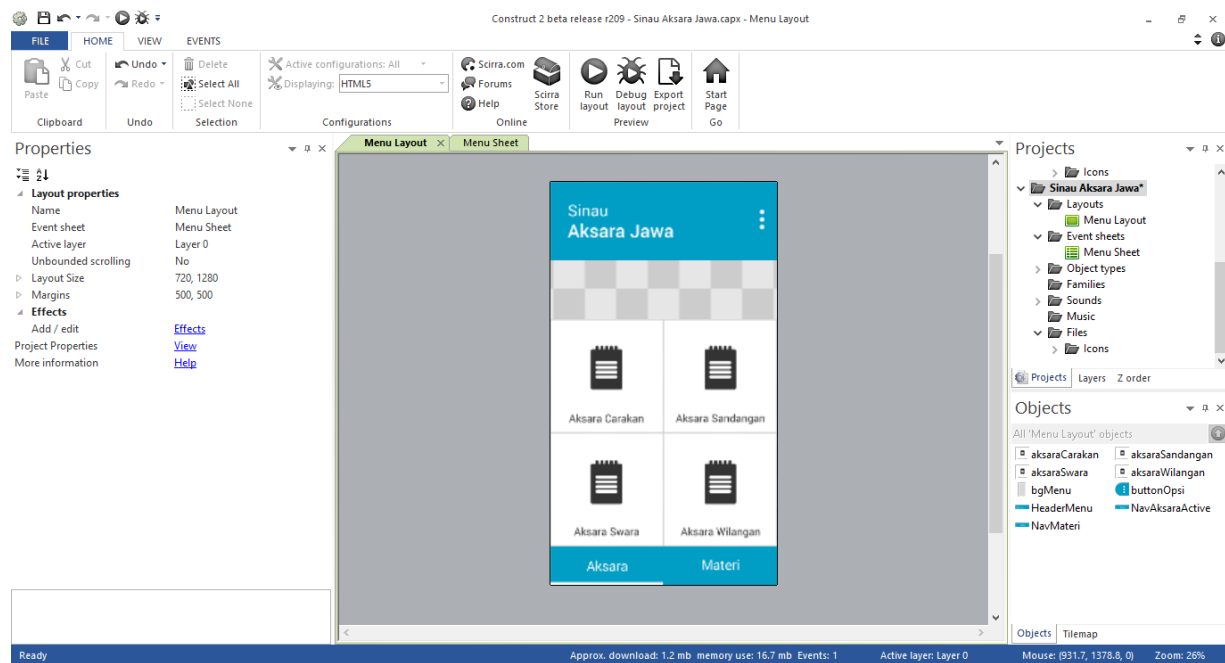


3. Bagian object type properties atur position “bg” menjadi “360, 640”



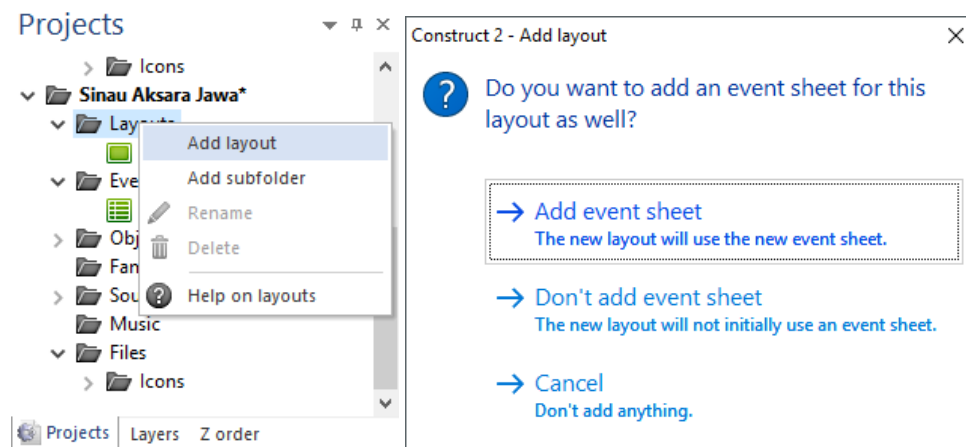
STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

Ulangi step 4 untuk menambahkan objek yang lain. Sehingga tampilan layout akan terbentuk seperti ini.



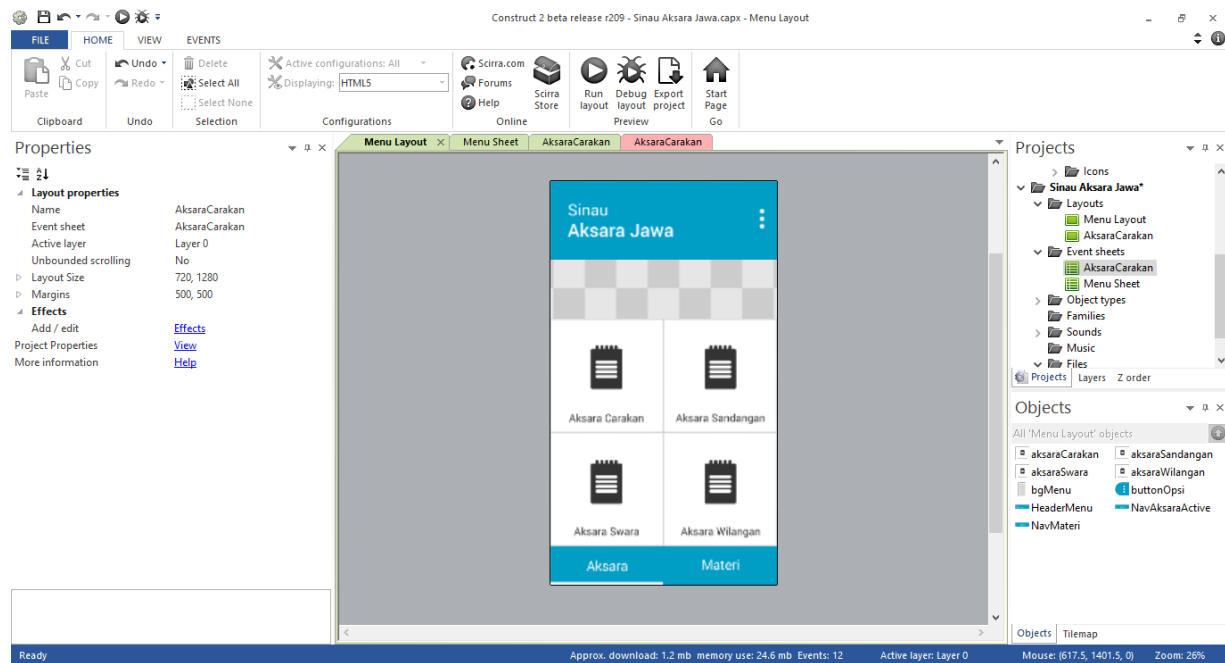
STEP 5 MENAMBAHKAN LAYOUT DAN EVENT SHEET

1. Tambahkan Layout baru pada bagian project bar klik kanan direktori layouts -> add layout -> pilih Add event sheet



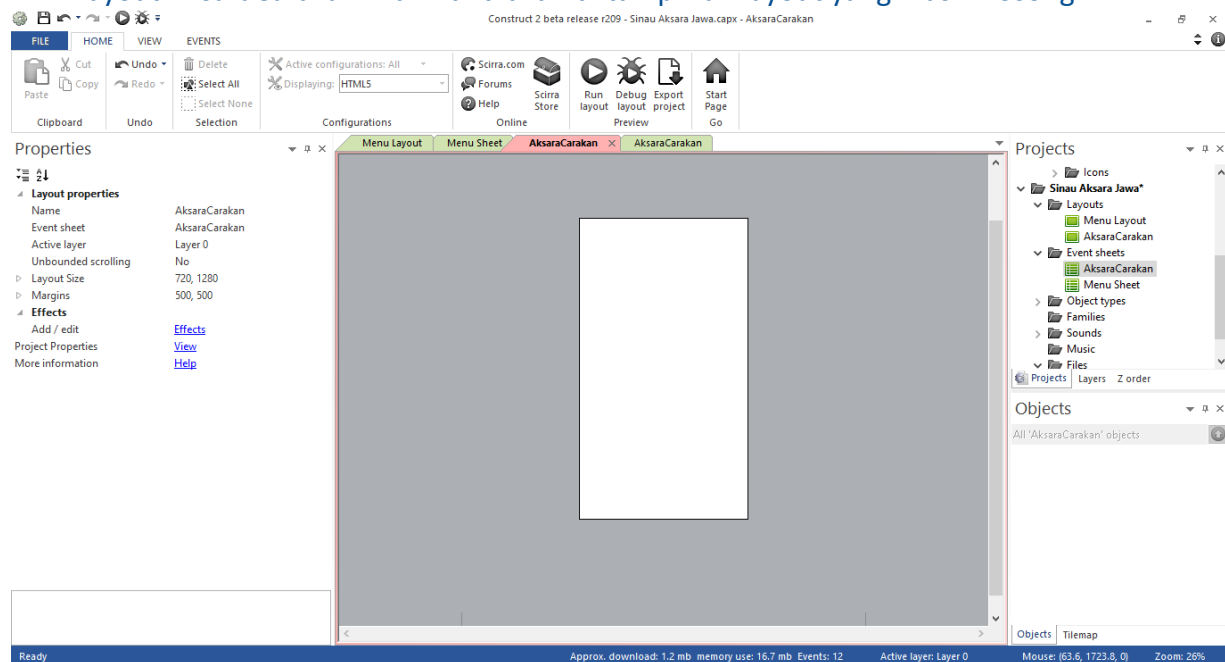
STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

2. Ubah nama layout dan event sheet yang baru saja dibuat menjadi “AksaraCarakan”
Sehingga kita memiliki 2 layout dan 2 event sheet



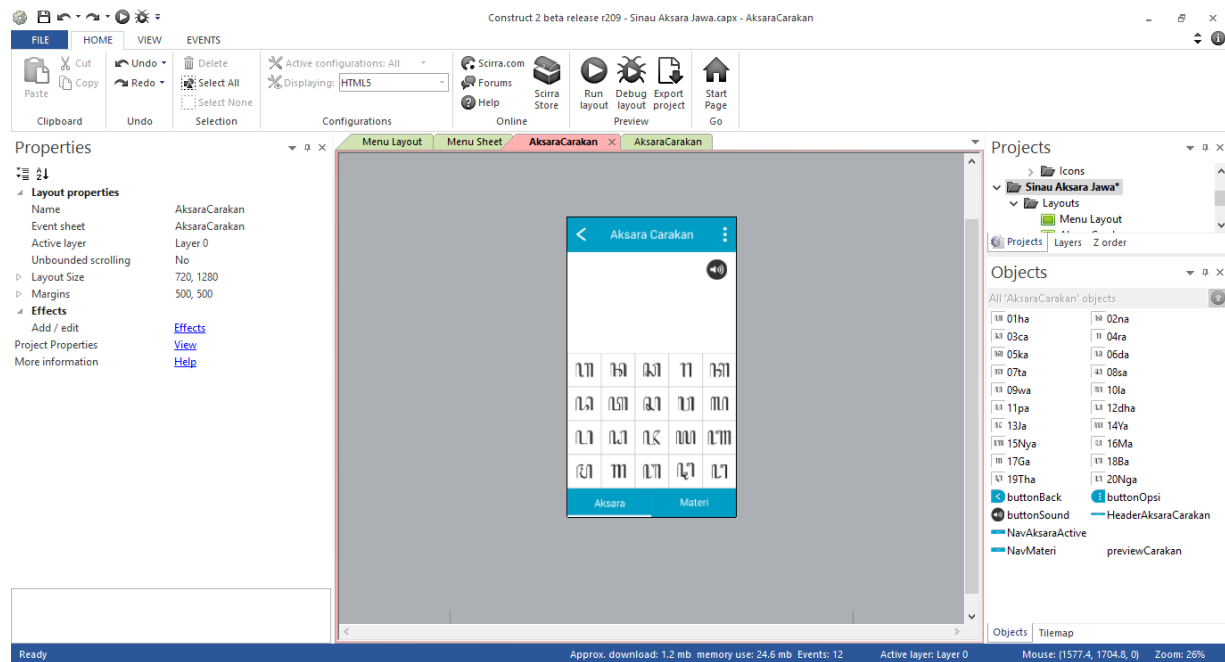
STEP 6 EDITING ANTARMUKA LAYOUT AKSARA CARAKAN

1. Pilih Layout AksaraCarakan. Dan nanti akan di tampilan layout yang masih kosong

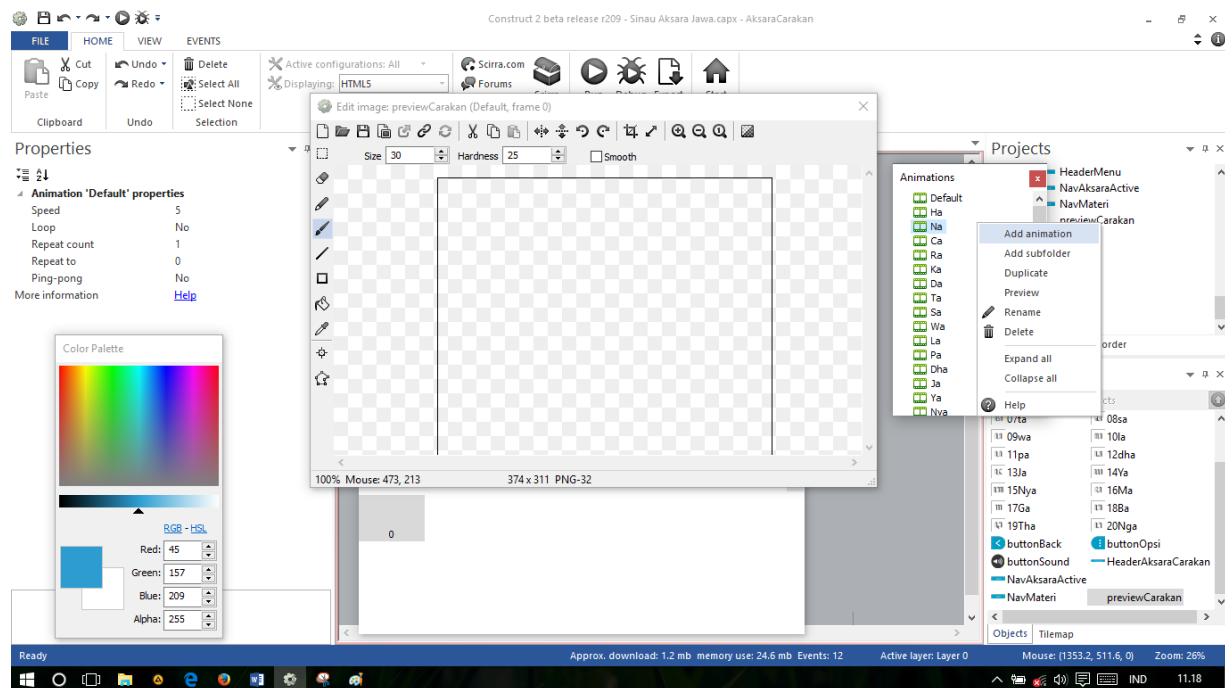


STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

2. Ulangi step 4 untuk menambahkan objek sprite, sehingga tampilan layout aksara carakan akan terbentuk seperti ini

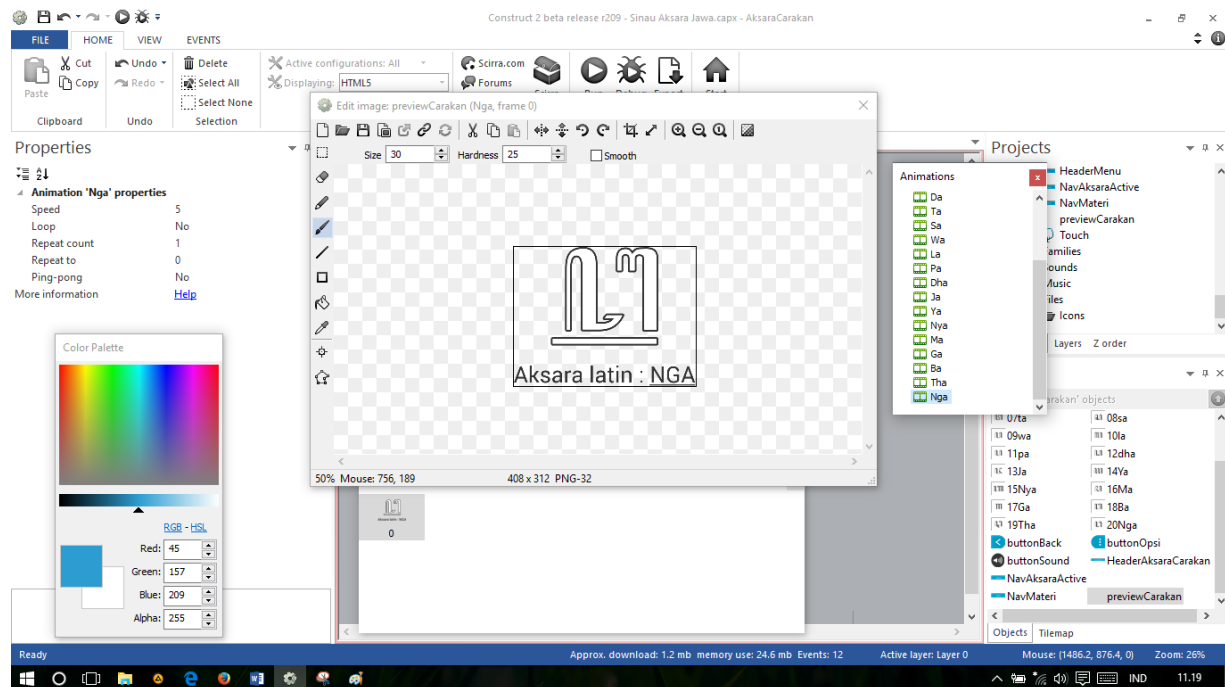


3. Selanjutnya tambahkan sprite “previewCarakan”. Masuk pada mode window edit image bagian window animation tambahkan animation dengan cara klik kanan -> add animation -> beri nama mulai dari “Ha” sampai “Nga”.

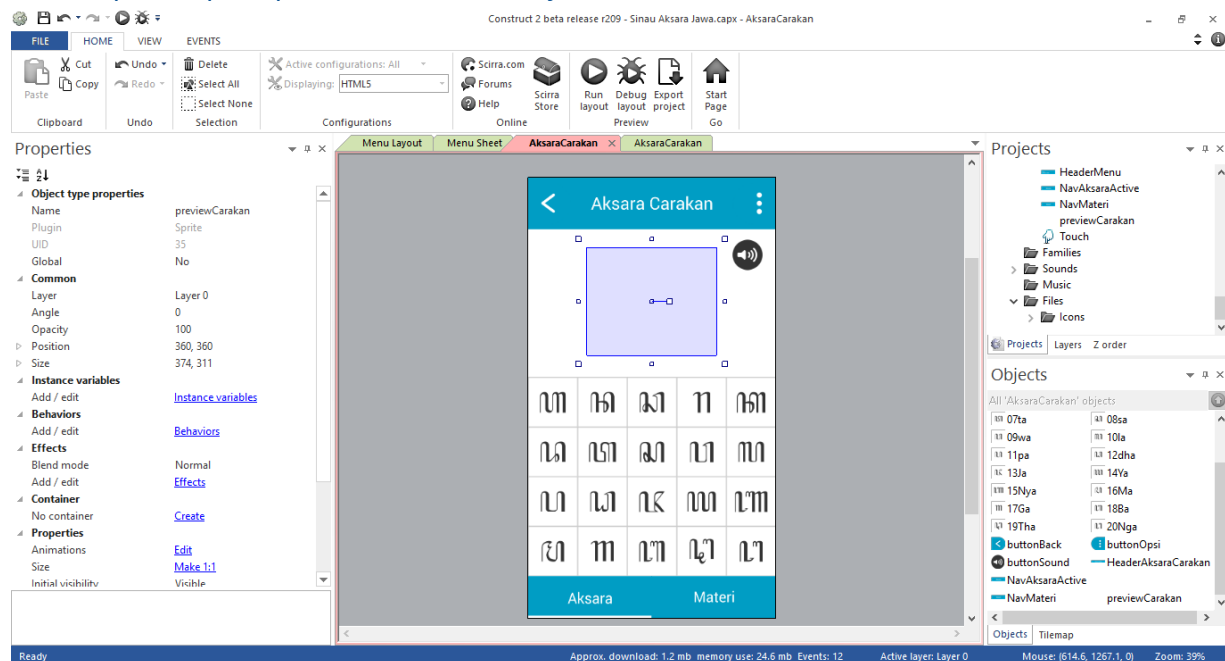


STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

4. Isi dengan gambar pada masing-masing nama animasi berdasarkan preview aksaranya mulai dari Ha sampai animasi Nga. Untuk animasi Default biarkan kosong.



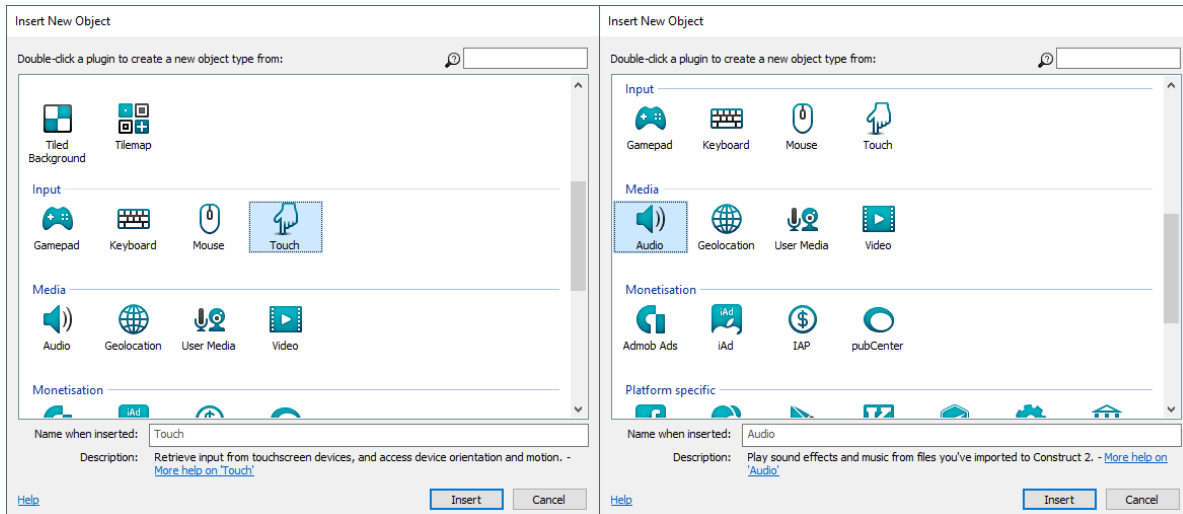
5. Atur posisi sprite previewCarakan menjadi “360, 360”



STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

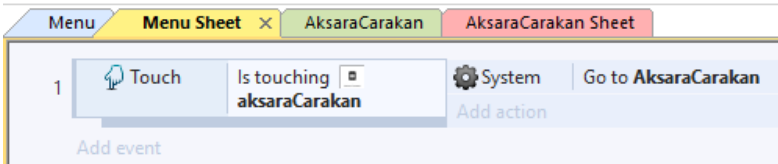
STEP 7 MENAMBAHKAN PLUGIN TOUCH DAN AUDIO

1. Tambahkan Plugin Touch untuk input sentuhan dengan cara klik kanan lembar kerja -> insert new object -> pilih Touch
2. Tambahkan Plugin Audio untuk input suara dengan cara klik kanan lembar kerja -> insert new object -> pilih Audio



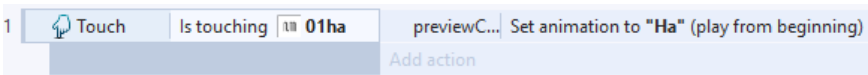
STEP 8 BERALIH LAYOUT

1. Beralih ke Event sheet “Menu Sheet”, pilih event sheet menu pada project bar
2. Pilih add event -> touch -> is touching object -> click to choose (Sprite “aksaraCarakan”)
3. Pilih add action -> system -> go to layout -> AksaraCarakan



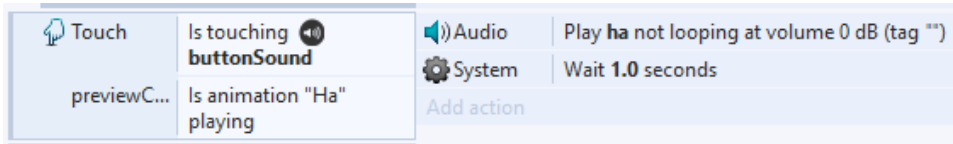
STEP 9 PREVIEW & SOUND AKSARA

1. Beralih ke event sheet “AksaraCarakan”
2. Pilih add event -> touch -> is touching object -> click to choose (Sprite “ha”)
3. Pilih add action pada is touching object ha -> Sprite previewCarakan -> set animation -> “Ha”

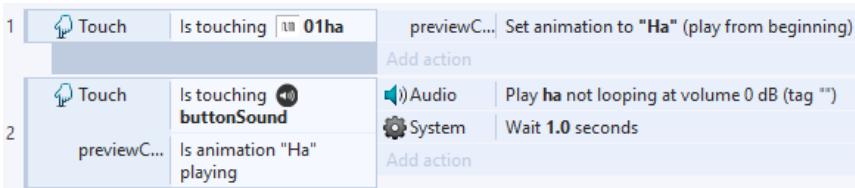


STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

4. Pilih add event -> touch -> is touching object -> click to choose (Sprite “buttonSound”)
5. Klik kanan event Touch is touching buttonSound -> add another condition -> pilih sprite privewCarakan -> is playing -> “Ha”
6. Pilih add action -> Audio -> play -> pilih suara ha
7. Tambahkan action lagi -> system -> wait -> isi nilai 1 sec



Sehingga akan membentuk event sheet seperti ini



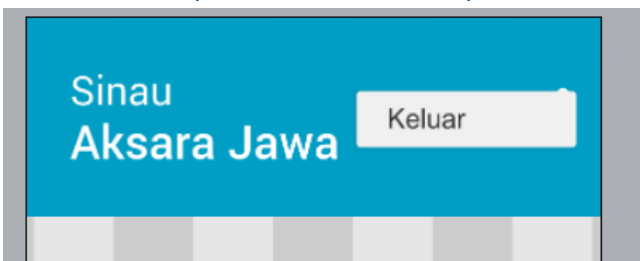
Ulangi Step 9 untuk membuat perintah sampai aksara “Nga”

8. Tambahkan event berikut pada buttonBack untuk kembali ke menu awal

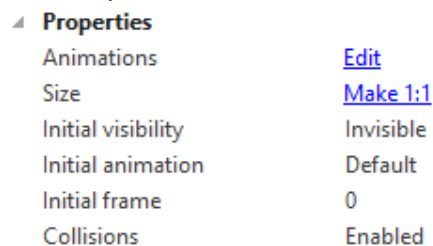


STEP 9 MEMBUAT BUTTON EXIT

1. Masukkan sprite buttonExit atur posisi didekat buttonOpsi seperti berikut



2. Klik sprite buttonExit atur initial visibility menjadi invisible pada properties bar



STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

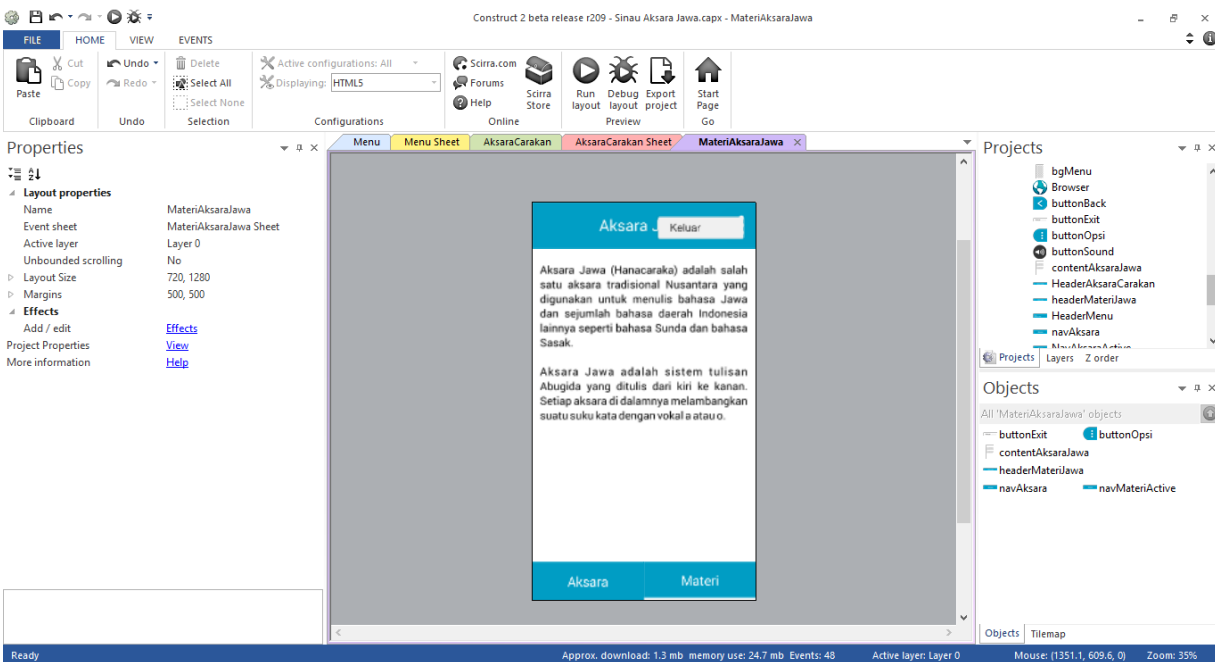
3. Tambahkan plugin browser -> insert new object -> pilih browser
4. Beralih ke event sheet menu masukkan perintah seperti berikut

2	Touch	Is touching buttonOpsi	buttonExit	Set Visible
			Add action	
3	Touch	On any touch start	buttonExit	Set Invisible
			Add action	
	Touch	Is touching buttonExit		
			Add action	
4	Touch	On touched buttonExit	Browser	Close
			Add action	
	buttonExit	Is visible		

Untuk memberikan tanda silang merah pada salah satu bagian gambar diatas klik kanan event -> invert
Atur kondisi STEP ini ke layout yang lain untuk memberikan button exit pada setiap layout

STEP 9 MEMBUAT LAYOUT MATERI AKSARA JAWA

1. Buatlah layout dan event sheet baru beri nama masing-masing MateriAksaraJawa. Jangan lupa atur layout size 720, 1280
2. Masukkan sprite dan susun menjadi seperti berikut (sprite buttonOpsi & buttonExit dapat diambilkan dari layout sebelumnya)



3. Tambahkan sheet seperti berikut untuk beralih layout ke navigasi menu

1	Touch	Is touching navAksara	System	Go to Menu
			Add action	

STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

4. Tambahkan juga perintah dibawahnya untuk buttonExit

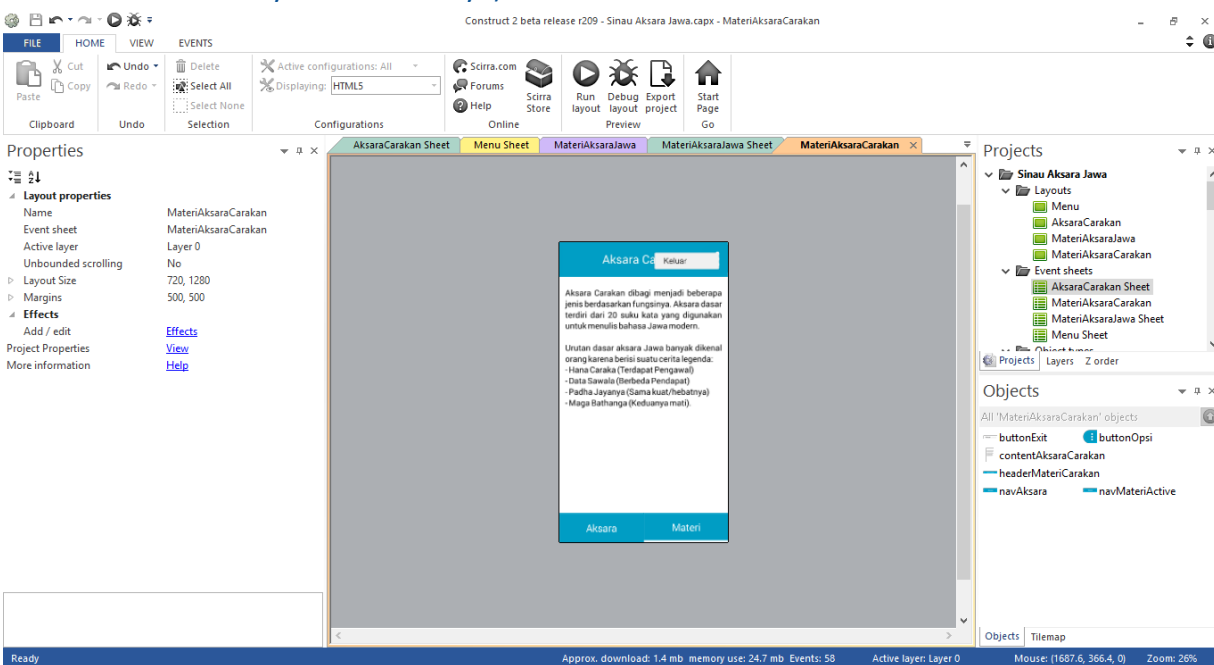
2	Touch	Is touching buttonOpsi	buttonExit	Set Visible
			Add action	
3	Touch	On any touch start	buttonExit	Set Invisible
	Touch	Is touching buttonExit	Add action	
4	Touch	On touched buttonExit	Browser	Close
	buttonExit	Is visible	Add action	

5. Beralih ke event sheet menu. Tambahkan sheet seperti berikut untuk beralih layout MateriAksaraJawa

5	Touch	Is touching NavMateri	System	Go to MateriAksaraJawa
			Add action	

STEP 9 MEMBUAT LAYOUT MATERI AKSARA CARAKAN

6. Buatlah layout dan event sheet baru beri nama masing-masing MateriAksaraCarakan. Jangan lupa atur layout size 720, 1280
7. Masukkan sprite dan susun menjadi seperti berikut (sprite buttonOpsi & buttonExit dapat diambilkan dari layout sebelumnya)











8. Tambahkan sheet seperti berikut untuk beralih layout ke navigasi aksara carakan



1	Touch	Is touching navAksara	System	Go to AksaraCarakan
			Add action	

STEP BY STEP – MEMBUAT APLIKASI PENGENALAN AKSARA JAWA

9. Tambahkan juga perintah dibawahnya untuk buttonExit

2	Touch	Is touching  buttonOpsi	 buttonExit	Set Visible
			Add action	
3	Touch	On any touch start	 buttonExit	Set Invisible
			Add action	
4	Touch	 Is touching  buttonExit		
			Add action	
4	Touch	On touched  buttonExit	 Browser	Close
	 buttonExit	Is visible	Add action	

10. Beralih ke event sheet AksaraCarakan. Tambahkan sheet seperti berikut untuk beralih layout MateriAksaraCarakan

45	Touch	Is touching  NavMateri	 System	Go to MateriAksaraCarakan
			Add action	

----- G O O D L U C K -----