

Nama : ARI SATRIO S.  
NPM : 183510488  
Kelas : Teknik Informatika SE  
Matakul : Grafika Komputer

- 1) Pemain berelasi terhadap sumbu Y
- 2) Jika melompat, pemain akan bertranslasi ke arah Y
- 3) Peluru akan bertranslasi ke arah Z
- 4) Dik :
  - 1000 polygon
  - 1 polygon = 0.0020 (4+8+8 = 20)
  - shader : ~~0.002s~~ pixel 0.002 sec / pixel
  - texture = 400x400 px
  - 5 objek

$$\text{Jawab : } * \text{render poligon} = 1000 \times 0.0020 \\ = 2 \text{ detik}$$

$$* \text{render tekstur} = (400 \times 400) \times 0.002 \\ = 160.000 \times 0.002 \\ = 320 \text{ detik}$$

$$* \text{waktu yang diperlukan 1 frame game} \\ = (320 + 2) \times 5 \\ = ~~320 \times 5~~ 322 \times 5 \\ = 1610 \text{ detik / frame}$$