

06 Pengayaan #1

Gambaran Umum

Pengayaan ini berfokus pada penerapan beberapa materi sebelumnya dalam bentuk sebuah proyek mini berupa permainan sederhana.

Permainan berjudul **Catch Me** di mana *player* akan menjalankan sebuah karakter menggunakan tombol panah di *keyboard* untuk menangkap objek yang bergerak secara acak. Bila *player* berhasil menangkap objek skor akan bertambah 1.

Tidak ada *game over* dalam permainan ini sehingga *player* bisa memainkan secara terus menerus. Untuk mengakhiri permainan cukup menekan tombol **ESC** di *keyboard* atau klik tombol *close* di jendela terminal.

Tujuan

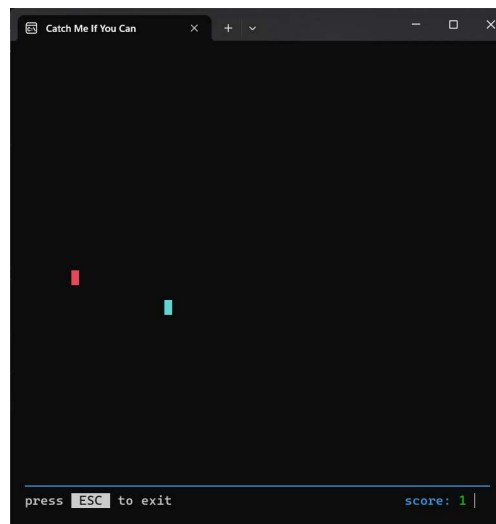
Tujuan dari pembuatan permainan ini adalah untuk penguatan pemahaman pada:

1. Penggunaan tipe data
2. Penggunaan I/O
3. Percabangan
4. Perulangan

Percobaan

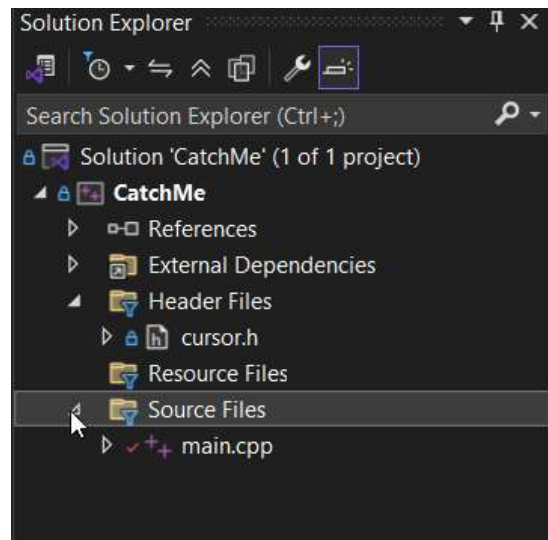
Source code bisa di-*clone* atau diunduh melalui GitHub <https://github.com/bayusetiaji/CatchMe>. Bila *source code* diunduh maka nama file adalah **CatchMe-master.zip**. Lakukan langkah – langkah berikut ini:

1. Ekstraklah di folder kerja seperti yang biasa digunakan.
2. Ganti nama folder Menjadi **CatchMe**.
3. Masuk ke folder **CatchMe** dan buka *file* **CatchMe.sln**
4. Setelah masuk di Visual Studio, jalankan



Gambar 10 Tampilan game Catch Me

5. File **main.cpp** berada di folder Source File di jendela Solution Explorer.



Gambar 11 File main.cpp

6. Penjelasan tentang kode program sudah ada di bagian komentar *source code*.
7. Eksplorasilah dengan mengganti warna atau bentuk karakter menggunakan kode ASCII yang lain.