

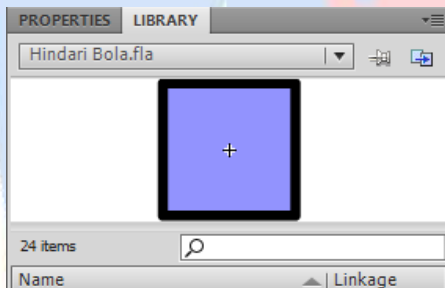
# GAME FLASH SEDERHANA

Langkah - langkah :

1. Buka Aplikasi Adobe Flash
2. Pilih flash file action script 2.0
3. Buat Object item dengan penamaan "item" seperti berikut



4. Buat Object pemain dengan penamaan "pemain" seperti berikut



5. Kemudian buat Object bola dengan penamaan "bola"



6. Pada Frame Pertama Masukkan Button, Text dan Gambar sehingga terlihat seperti berikut



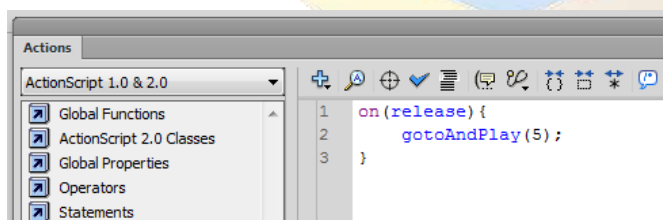
7. Klik Pada Button dan Convert Menjadi Symbol



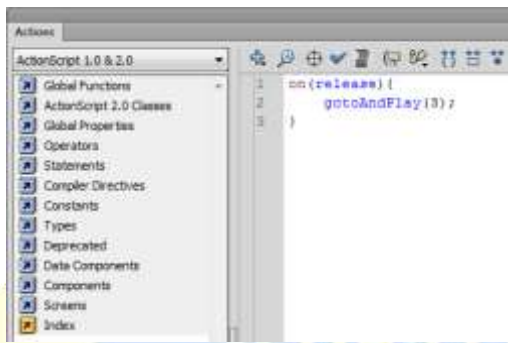
8. Berikan penamaan sesuai nama tombol pada frame 1

- Tombol Mulai = Mulai
- Tombol Setting = Setting
- Tombol Keluar = Keluar

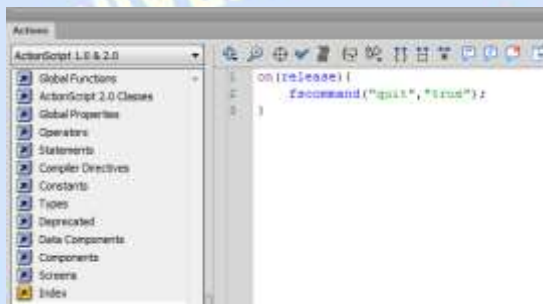
9. Masukkan Action Script Pada Tombol Mulai seperti berikut



Masukkan Action Script Pada Tombol Setting seperti berikut



10. Masukkan Action Script Pada Tombol Keluar seperti berikut

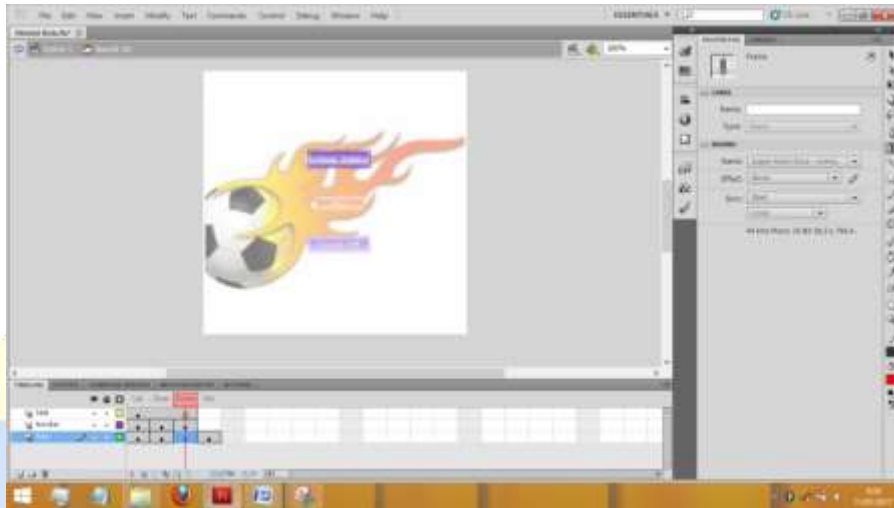


11. Kemudian Buat Frame Kedua seperti frame pertama

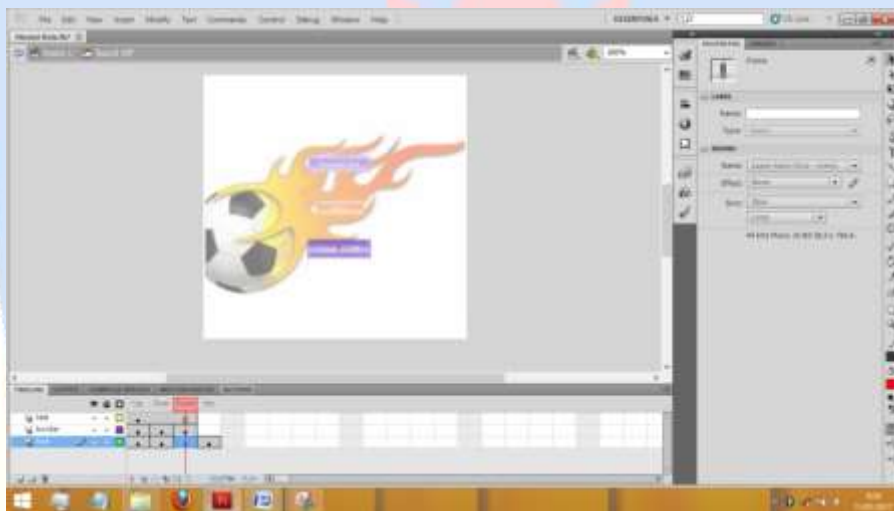
12. Buat lagi frame ketiga yang berisi menu setting on off music dan tombol kembali ke menu dan drag n drop file musik untuk game



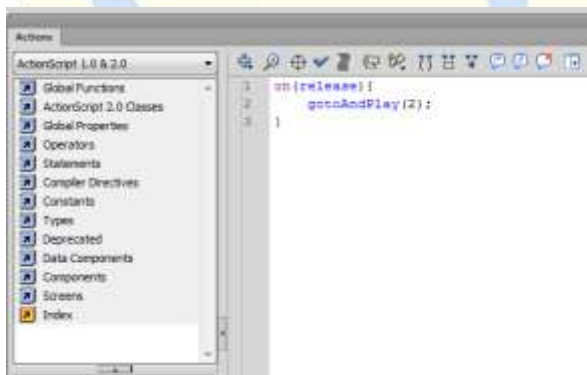
13. Untuk Tombol Sound On atur seperti berikut untuk menghidupkan musik kembali



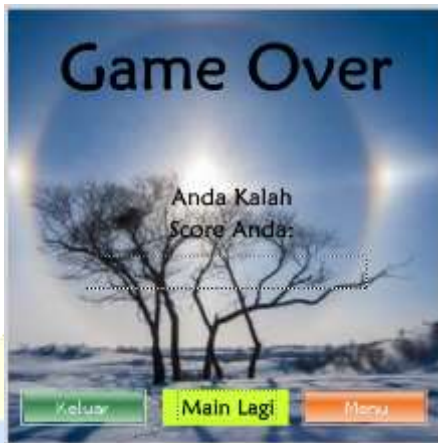
14. Untuk Tombol Sound Off atur seperti berikut untuk mematikan musik



15. Kemudian masukkan Action ke tombol Menu dengan cara klik kanan kemudian pilih Action, dan masukkan script berikut



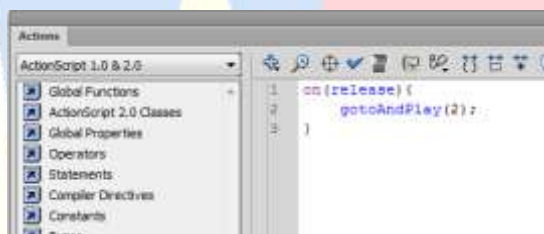
16. Buat Frame 4 untuk tampilan game over seperti berikut, masukkan dynamic text, tombol keluar, main lagi dan Menu



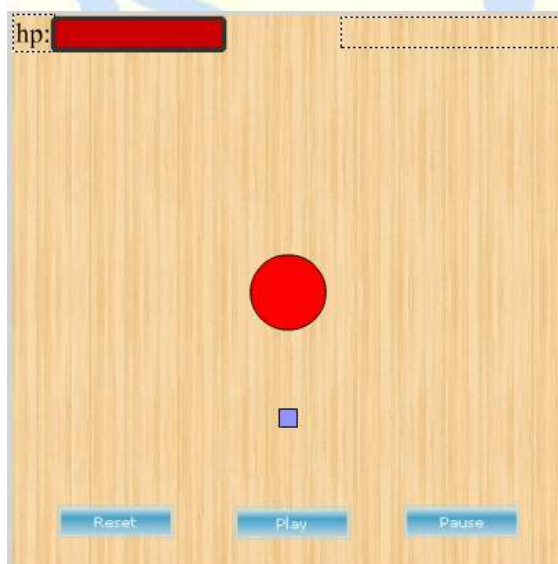
17. Masukkan Action Script pada Tombol Keluar



18. Masukkan Action Script pada Tombol Menu



19. Buat Frame 5 yaitu Frame Main Seperti Berikut, masukkan object bola, pemain, dan tombol reset, play, dan pause



20. Masukkan Actio Script kedalam frame 5, dengan cara klik kanan pada frame dan pilih Actions



```

//menghentikan agar tidak memainkan frame berikutnya
stop();
//membuat variable mulai dengan nilai false
mulai = false;
//membuat variable kecepatanX dengan nilai 12
kecepatanX = 12;
//membuat variable kecepatanY dengan nilai 12
kecepatanY = 12;
//membuat variable jumlahItem dengan nilai 0
jumlahItem = 0;
//membuat variable jumlahMax dengan nilai 20
jumlahMax = 20;
//membuat variable waktu dengan nilai 0
waktu = 0;
//membuat variable skor dengan nilai 0
skor = 0;
life = 3;
//ketikan tekanan pada movie clip pemain dilepaskan
pemain.onRelease = function() {
    //movie clip pemain tidak dapat ditekan
    pemain.enabled = false;
    //ubah nilai variable mulai menjadi true
    mulai = true;
};
onEnterFrame = function () {
    //tampilkan tulisan Score : dan nilai variable skor pada dynamix text skorGame
    skorGame = "Score : "+skor;
    Life = "Life : "+life
    //jika variable mulai bernilai true
    if (mulai) {
        //hilangkan kursor mouse dari stage
        Mouse.hide();
        //movie clip pemain dapat didrag dengan batas atas 10, batas kanan 390,
        //batas bawah 390, dan batas kiri 10
        startDrag(pemain, true, 10, 10, 390, 390);
        //nilai rotasi pemain ditambah 10
        pemain._rotation += 10;
        //jika koordinat y movie clip bola berada lebih dari/sama dengan 380 atau
        //koordinat Y kurang dari/sama dengan 20
        if (bola._y>=380 || bola._y<=20) {
            //negatifkan nilai variable kecepatanY
            kecepatanY = -kecepatanY;
        }
        //jika koordinat x movie clip bola berada lebih dari/sama dengan 380 atau
        //koordinat X kurang dari/sama dengan 20
        if (bola._x>=380 || bola._x<=20) {
            //negatifkan nilai variable kecepatanX
            kecepatanX = -kecepatanX;
        }
        //koordinat x bola ditambah nilai variable kecepatanX
        bola._x += kecepatanX;
    }
}

```

```

//koordinat y bola ditambah nilai variable kecepatanY dibagi 2
bola._y += kecepatanY/2;
//jika movie clip bola menabrak movie clip pemain dan frame yang dimainkan
berada pada frame 1
if (bola.hitTest(pemain) && _currentframe == 5) {
    life -= 1;
    if (skor == 5000){
        //mainkan frame
        gotoAndPlay(6);
    }else if (life == 0){
        gotoAndPlay(4);
        if (skor<=5000){
            //mainkan frame
            gotoAndPlay(4);
        }
    }
    //movie clip pemain tidak dapat di drag
    //stopDrag();
    //tampilkan kursor mouse
    Mouse.show();
    //ubah nilai variable mulai menjadi false
    mulai = false;
}
//jika nilai variable jumlahItem kurang dari nilai variable jumlahMax
if (jumlahItem<jumlahMax) {
    //nilai variable waktu ditambah 1
    waktu++;
    //jika nilai variable waktu sama dengan 7
    if (waktu == 7) {
        //jalankan fungsi buatItem
        buatItem();
        //nilai variable jumlahItem ditambah 1
        jumlahItem++;
        //ubah nilai variable waktu menjadi 0
        waktu = 0;
    }
}
}

};
function buatItem() {
    //memasukkan movie clip beridentifiser item ke dalam stage pada ke dalaman paling
    atas, pada posisi x dan y sesuai nilai acak 360 yang kemudian ditambah 20
    item = attachMovie("item", "item"+_root.getNextHighestDepth(),
    _root.getNextHighestDepth(), {_x:random(360)+20, _y:random(360)+20});
    //perintah yang dijalankan ketika frame pada movie clip ini dimainkan
    item.onEnterFrame = function() {
        //jika movie clip ini menabrak movie clip pemain
        if (mulai) {
            if (this.hitTest(pemain)) {
                //nilai variable jumlahItem dikurangi 1
                jumlahItem--;
            }
        }
    }
}

```

```

        //nilai variable skor ditambah 100
        skor += 100;
        //jika nilai variable kecepatanX kurang dari 0
        if (kecepatanX<0) {
            //nilai variable kecepatanX dikurangi 0.5
            kecepatanX -= 0.5;
        }
        //jika nilai variable kecepatanX lebih dari 0
        if (kecepatanX>0) {
            //nilai variable kecepatanX ditambah 0.5
            kecepatanX += 0.5;
        }
        //jika nilai variable kecepatanY kurang dari 0
        if (kecepatanY<0) {
            //nilai variable kecepatanY dikurangi 0.5
            kecepatanY -= 0.5;
        }
        //jika nilai variable kecepatanY lebih dari 0
        if (kecepatanY>0) {
            //nilai variable kecepatanY ditambah 0.5
            kecepatanY += 0.5;
        }
        //ukuran pemain ditambah 1
        pemain._xscale += 1;
        pemain._yscale += 1;
        //hapus movie clip ini
        this.removeMovieClip();
    }
    }else{
        this.removeMovieClip();
    }
    //jika frame yang dimainkan tidak berada di frame 1
    if (_currentframe != 5) {
        //hapus movie clip ini
        this.removeMovieClip();
    }
    };
}

pause_btn.onRelease = function() {
    stopDrag();
    //tampilkan kursor mouse
    Mouse.show();
    //ubah nilai variable mulai menjadi false
    mulai = false;
}

play_btn.onRelease = function() {
    startDrag(6);
    //Hilangkan kursor mouse
    Mouse.hide();
}

```



```

        //ubah nilai variable mulai menjadi true
        mulai = true;
    }

    reset_btn.onRelease = function() {
        gotoAndStop(2);
        //movie clip pemain tidak dapat di drag
        stopDrag();
        //tampilkan kursor mouse
        Mouse.show();
        //ubah nilai variable mulai menjadi false
        mulai = false;
    };

```

Lalu Buat Frame ke 6 yang berisi Tampilan Ketika Menang



21. Buat isi nya seperti pada frame 4
22. Mulai Test game dengan menekan Ctrl+ENTER



23. Selesai.

