

PEMBUATAN APLIKASI GAME MENANGKAP PISANG MENGUNAKAN FLASHMX PROFESSIONAL 2004

FIRDAUS, PARNO,SKOM.,MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : game

Abstraksi :

Suatu komputer atau handphone pada saat sekarang tidak akan lengkap rasanya tanpa adanya game atau permainan. Pembuatan game atau permainan tersebut bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Disini penulis menggunakan program Macromedia Flash MX Professional 2004 untuk membuat suatu aplikasi game menangkap pisang yang dapat dijalankan pada komputer. Aplikasi game menangkap pisang yang dibuat penulis adalah sebuah aplikasi game sederhana yang menampilkan seekor monyet dan seekor burung yang bertugas menjatuhkan pisang. Tugas pemain yaitu menggerakkan seekor monyet ke kiri dan ke kanan menggunakan tombol anak panah yang ada di keyboard untuk menangkap pisang-pisang yang dijatuhkan seekor burung. Penggunaan Actionscript dalam pembuatan program ini merupakan fasilitas yang telah disediakan oleh Macromedia Flash MX Professional 2004 untuk memudahkan pembuatan dan pengorganisasian script-script yang diperlukan dalam pembuatan games menangkap pisang.