

Abstrak

Dasar-dasar animasi 2D sudah banyak dikenal, dengan kemampuan untuk menggerakkan sekelompok gambar diam, kita bisa menciptakan ilusi bahwa ada sesuatu yang bergerak. Cukup menghidupkan objek adalah bukan tantangan. Dalam pembuatan permainan baru-baru ini, kita menemukan kebutuhan untuk mengelola animasi dengan cara yang lebih baik. Sering kali mungkin ada beberapa objek yang ditampilkan pada layar yang diambil dari *sprite sheet* yang sama. Tetapi masing-masing dari objek-objek ini bisa berada dalam keadaan *state* yang berbeda dalam animasi. Ada juga beberapa masalah dalam mendapatkan koordinat *sprite* ke dalam program. Meskipun anda bisa mengetik koordinat ini ke dalam kode program, itu bukan solusi yang paling diinginkan. Jika ada perubahan sesuatu dalam gambar, itu akan diperlukan untuk membuat perubahan pada kode juga. Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengatasi kedua masalah tersebut: mengelola *state* animasi dan mengelola informasi sebagai konten didasarkan pada XNA. Kemudian kita perlu solusi. Sebagaimana *sprite sheet* di setiap pembuatan permainan selalu berbeda, kita perlu sebuah ide untuk membuatnya dibaca secara umum. Kemudian membuat *framework* didasarkan dengan membaca beberapa XML, akan membuatnya mudah untuk menangani begitu banyak *sprite*. Berdasarkan teori, hal itu akan meningkatkan *reusability* untuk kode juga.

Kata kunci : *sprite*, *sprite sheet*, *reusability*, *framework*, XML