

Daftar Gambar

Gambar 1.1 <i>The Proposed Game Development Life Cycle Model</i>	4
Gambar 2.1 Tampilan aplikasi Unity 2019.1.14f1	8
Gambar 3.1 FSM Gameplay	13
Gambar 3.2 Flowchart Schule.....	15
Gambar 3.3 Halaman Awal Schule.....	19
Gambar 3.4 Halaman Pilih Permainan.....	19
Gambar 3.5 Menu Pilih Level.....	20
Gambar 3.6 Tampilan awal permainan.....	20
Gambar 3.7 Tampilan permainan dimulai	21
Gambar 3.8 Jawaban benar	21
Gambar 3.9 Tampilan Hasil Akhir permainan.....	22
Gambar 3.10 Membuat <i>project 2D</i> pada Unity	23
Gambar 3.11 <i>Framework Zetcil</i>	23
Gambar 3.12 Folder <i>assets</i> yang digunakan	24
Gambar 3.13 Menu <i>Level</i>	25
Gambar 3.14 Tampilan <i>scene memorylevel1</i>	26
Gambar 3.15 Script CaraMain	26
Gambar 3.16 <i>GameObject Card.Controller</i> (kiri) dan tampilan penggunaannya pada halaman level (kanan)	27
Gambar 3.17 <i>GameObject Flashcard</i>	27
Gambar 3.18 Kumpulan <i>VariableModel</i> yang digunakan	27
Gambar 3.19 Kumpulan dari <i>CheckerController</i>	28
Gambar 3.20 <i>GameObject Canvas</i> panel hasil akhir (kiri) dan tampilan panel hasil akhir pada <i>gameplay</i> (kanan).....	28

Gambar 3.21 Package memory	29
Gambar 3.22 Penyerahan Schule kepada pihak sekolah.....	31
Gambar 4.1 Tampilan Splashscreen logo game.....	32
Gambar 4.2 Tampilan Splashscreen logo tim pengembang.....	33
Gambar 4.3 Tampilan <i>Splashscreen</i> logo <i>game</i>	33
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Utama	34
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pilih Permainan	34
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Pilih Level Terkunci.....	35
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Pilih Level Ketika Level Berikutnya Terbuka	35
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pilih Level Terbuka.....	36
Gambar 4.9 Tampilan Instruksi Permainan	36
Gambar 4.10 Tampilan Soal	37
Gambar 4.11 Tampilan Jawaban Benar	37
Gambar 4.12 Hasil Akhir Tidak Mendapatkan <i>Reward</i>	38
Gambar 4.13 Hasil Akhir Waktu Habis	38
Gambar 4.14 Hasil Akhir Soal Habis	39