

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arena Bermain Engklek	6
Gambar 2.2 <i>Unity3D</i>	7
Gambar 2.3 Aplikasi Microsoft Visual studio	8
Gambar 3.1 Gambaran umum Sistem	9
Gambar 3.2 Komponen menu utama	11
Gambar 3.3 Material tombol <i>play</i>	12
Gambar 3.4 Material tombol <i>quit</i>	12
Gambar 3.5 Menu utama.....	13
Gambar 3.6 Gaco diatas kotak	13
Gambar 3.7 Posisi koordinat kotak 1	14
Gambar 3.8 Posisi koordinat kotak 2	14
Gambar 3.9 Posisi koordinat kotak 3	14
Gambar 3.10 Posisi koordinat kotak 4	15
Gambar 3.11 Posisi koordinat kotak 5	15
Gambar 3.12 Posisi koordinat kotak 6	15
Gambar 3.13 Posisi koordinat kotak 7	16
Gambar 3.14 Posisi koordinat kotak 8	16
Gambar 3.15 Posisi koordinat kotak 9	16
Gambar 3.16 Data sensor	17
Gambar 3.17 Posisi koordinat <i>character</i>	17
Gambar 3.18 Pengaturan gerakan <i>character</i>	18
Gambar 3.19 Menu menang	18
Gambar 3.20 Menu kalah	19
Gambar 3.21 Pengaturan <i>build scene</i>	20
Gambar 3.22 Tampilan antarmuka.....	23
Gambar 4.1 Proses pembuatan simulasi permainan.....	25
Gambar 4.2 Tampilan <i>menu</i> utama	26
Gambar 4.3 Tampilan setelah memilih <i>menu play</i>	26

Gambar 4.4 Tampilan setelah menang	27
Gambar 4.5 Tampilan setelah kalah	27
Gambar 4.6 Fitur meng-aktifkan <i>object</i> menang	28
Gambar 4.7 Fitur <i>object</i> menang.....	29
Gambar 4.8 Fitur <i>object</i> kalah.....	29
Gambar 4.9 Memindahkan <i>scene</i> dari <i>scene menu</i> ke <i>scene</i> simulasi permainan .	30
Gambar 4.10 Fitur untuk mengganti warna kotak untuk <i>character</i>	30
Gambar 4.11 Fitur untuk mengganti warna kotak untuk gaco	31
Gambar 4.12 Fitur untuk menggerakkan <i>character</i> maju, mundur, kiri, dan kanan secara manual	32
Gambar 4.13 Fitur untuk menggerakkan <i>character</i> untuk melompat.....	33
Gambar 4.14 Fitur untuk memerintahkan gaco agar bergerak sesuai data sensor .	34
Gambar 4.15 <i>Control camera</i> pada simulasi permainan.....	35
Gambar 4.16 Pengaturan sensitifitas <i>camera</i>	35