

Pembuatan Prototipe Pesat Menggunakan Pendekatan SPLE Pada Pengembangan Game Digital = Rapid Prototyping In Digital Game Development Using SPLE Approach

Abdurrahman Luqmanul Hakim, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920521196&lokasi=lokal>

Abstrak

Proses pembuatan game object pada pengembangan game dapat dilakukan dengan lebih efisien bila menggunakan pendekatan software product line engineering (SPLE). Hal ini dikarenakan sebuah game object berkemungkinan mempunyai fitur-fitur yang dapat digunakan kembali pada game object lain, layaknya konsep commonality dan variability yang ada pada SPLE. Penelitian ini bertujuan menghasilkan aplikasi character generator yang dapat digunakan game developer untuk membuat game object berupa karakter pada game yang dibuat. Aplikasi tersebut dirancang sedemikian rupa mengikuti kaidah-kaidah SPLE. Batasan pada penelitian ini adalah hasil game object dari aplikasi tersebut hanya dapat digunakan pada Godot Engine dan untuk game dengan genre turn-based role-playing game.

.....Creation process of game object in game development can be done more efficiently when using software product line engineering (SPLE) approach. This is because a game object can possibly has features that can be reused on other game objects, like the concept of commonality and variability in SPLE. The purpose of this research is to produce a character generator application that game developers can use to create game objects which are characters in the game that is made. The application is designed in such a way following SPLE principles. Restrictions in this research are the game object results from the application can only be used on Godot Engine and for games with the genre of turn-based role-playing game.