

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Aplikasi *game* ludo ini termasuk *game* yang sudah lama dan terkenal di kalangan masyarakat Indonesia. Selain itu juga *game* ini banyak diminati oleh hampir semua kalangan muda maupun tua.

Ludo adalah *game* dimana setiap pemain akan diberikan 4 anak buah yang setiap anak buahnya diharuskan dimasukkan ke dalam "rumah". Syarat untuk masuk ke dalam "rumah" tersebut, setiap anak buah yang dimiliki oleh tiap pemain, diharuskan mengelilingi atau jalan pada arena *game* yang telah disediakan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

- 1) Bagaimana cara membuat multiplayer dengan menggunakan *.Net Remoting*?
- 2) Bagaimana tipe pengiriman data dalam setiap aktifitas, baik dalam server maupun *client*?

1.3 TUJUAN

Tujuan dari produk ini adalah membuat sebuah aplikasi *game* ludo *multiplayer*, dimana dalam *game* ini dapat dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain. Diharapkan dengan dibuatnya *game* multiplayer ini, *game* ludo menjadi semakin menarik. Aplikasi ini harus dapat memasukkan nama pemain dan gambar karakter pemain. Gambar karakter pemain itu sendiri dapat diambil dari gambar yang telah disediakan atau yang dari komputer pemain itu sendiri. Aplikasi *game* ini harus dapat dimainkan oleh 2 orang sampai 4 orang di komputer yang berbeda. *Game* ini akan berakhir jika semua pemain telah berhasil memasukkan seluruh anak buahnya ke dalam "rumah" yang ada. Pemain yang paling pertama memasukkan anak buahnya ke dalam "rumah" tersebut, pemain tersebut dinyatakan menang.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun ruang lingkup dari aplikasi ini:

- 1) Hanya server yang dapat memulai dan membuat *game*
- 2) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Microsoft Visual C#.NET 2005*
- 3) Sistem operasi yang didukung adalah *Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2*, dengan dukungan *.NET Framework 2.0*
- 4) Teknik pemrograman network yang digunakan adalah *.NET Remoting*
- 5) Sistem ini akan diimplementasikan pada *Local Area Network (LAN)* pada kecepatan koneksi minimum 10 Mbps
- 6) Resolusi monitor komputer minimal 1024 pixel x 768 pixel
- 7) Aplikasi ini dapat dimainkan oleh 2 - 4 pemain.
- 8) Tampilan *game* bersifat 2 dimensi
- 9) Dapat membuat map *game* yang baru.
- 10) Setiap pemain hanya di beri 4 anak buah
- 11) Terdapat 2 buah dadu yang setiap dadunya bernilai dari 1-6

1.5 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Pada laporan ini berisi tentang apa yang berhubungan dengan proses pembuatan aplikasi seperti:

Bab satu adalah pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan batasan masalah pembuatan aplikasi ini. Pada bagian akhir, berisi sistematika pembahasan. Dalam sistematika pembahasan, penulis diminta menuliskan sistematika pembahasan berisi garis besar dari tiap bab.

Bab dua adalah dasar teori. Pada bab ini terdapat penjelasan mengenai aturan *game*, algoritma atau metode yang diimplementasikan pada aplikasi yang dibuat dan protokol komunikasi yang digunakan.

Bab tiga adalah analisis dan pemodelan. Pada bagian pertama mengenai latar belakang cerita (*background story*), pada bagian ke dua terdapat rincian *game*, pada bagian ke tiga terdapat arsitektur *game*. Pada arsitektur *game*, bagian ini diisikan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence*

Diagram. Pada bagian ke empat, terdapat *storyboard* yang berisikan rangkaian cerita dan *layout* dari *game* ini dan pada bagian terakhir terdapat *Creative Strategy* yang dimana menjelaskan *design* atau *layout* yang diimplementasikan pada *game* ini.

Bab empat adalah perancangan. Bagian ini hanya berisikan penjabaran dari tiap *method* (fungsi) yang telah dibuat.

Bab lima adalah pengujian. Berisikan bagaimana aplikasi yang dibuat diuji coba pada situasi.

Bab enam kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi pembuktian dan pengetahuan baru yang didapat setelah pembuatan aplikasi ini. Saran berisi hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.