



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202129491, 23 Juni 2021

Pencipta

Nama : **Marvin Chandra Wijaya, S.T., M.T.**
Alamat : Jl. Moch. Toha No. 154, Bandung, JAWA BARAT, 40243
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Kristen Maranatha**
Alamat : Jl. Surya Sumantri No. 65, Bandung, JAWA BARAT, 40164
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **Program Komputer Permainan (Game) Bola Pantul Dengan Menggunakan Borland Delphi 7.0**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 12 Juni 2021, di Bandung
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000256291

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

MANUAL PENGGUNAAN

“Program Komputer Permainan (Game) Bola Pantul Dengan Menggunakan Borland Delphi 7.0”

DAFTAR FILE

File yang dibutuhkan dalam program aplikasi ini adalah

- Bola.bmp
- Meja.bmp
- Papan.bmp
- Pantul.cfg
- Pantul.dof
- Pantul.dpr
- Pantul.exe
- Pantul.res
- U_Pantul.dcu
- U_Pantul.ddp
- U_Pantul.dfm
- U_Pantul.pas

Obyek-obyek gambar dalam game ini adalah sebagai berikut:

- Bola.bmp



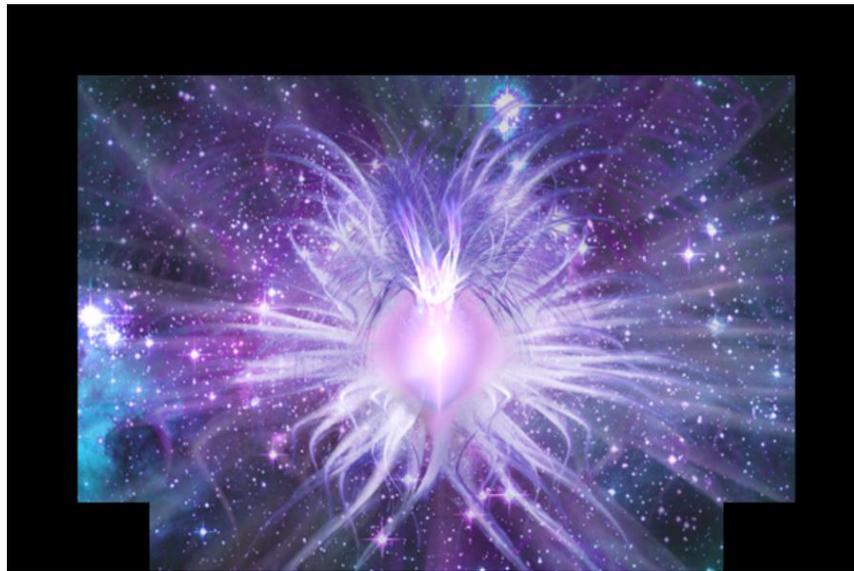
Gambar 2. Tampilan bola

- Papan.bmp



Gambar 2. Tampilan Papan

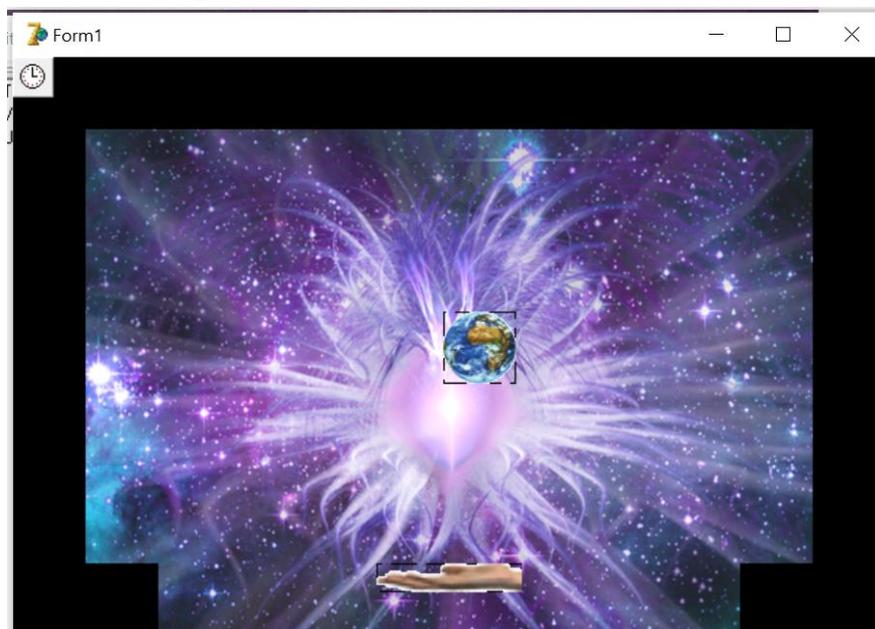
- Meja.bmp



Gambar 3. Tampilan Meja

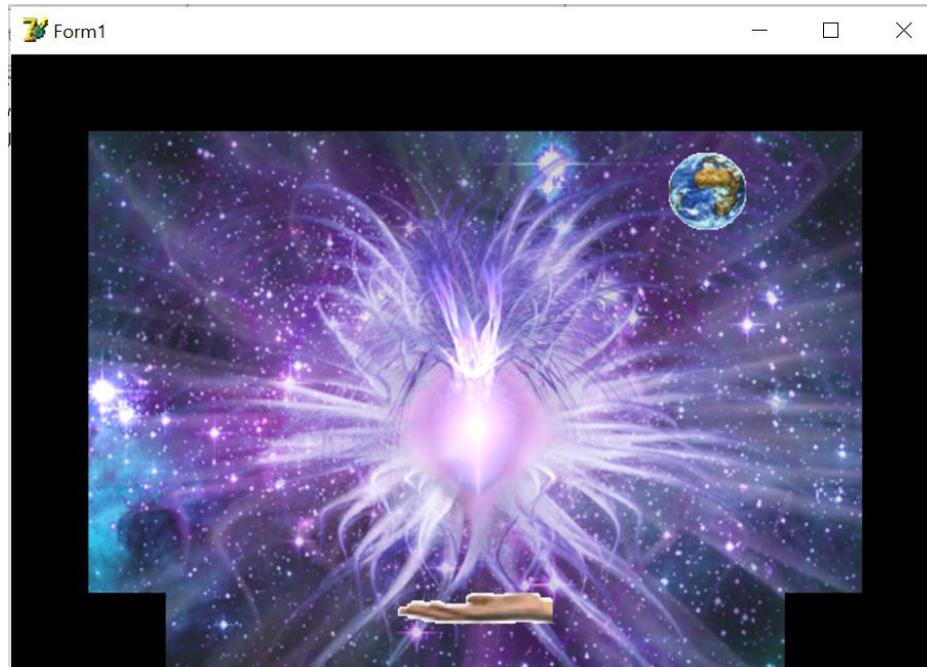
CARA PENGGUNAAN

1. Bentuk form dalam program komputer permainan ini adalah seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan formulir permainan

2. Pada program Pantul.exe dijalankan, maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Awal

Pada gambar 5 merupakan tampilan awal dari permainan / game bola pantul, pada tampilan tersebut terdapat background berupa “meja permainan”, “papan” yang bisa digerakan ke kanan dan ke kiri dan sebuah “bola”.

Papan tersebut dapat digerakan dengan menggunakan tombol :

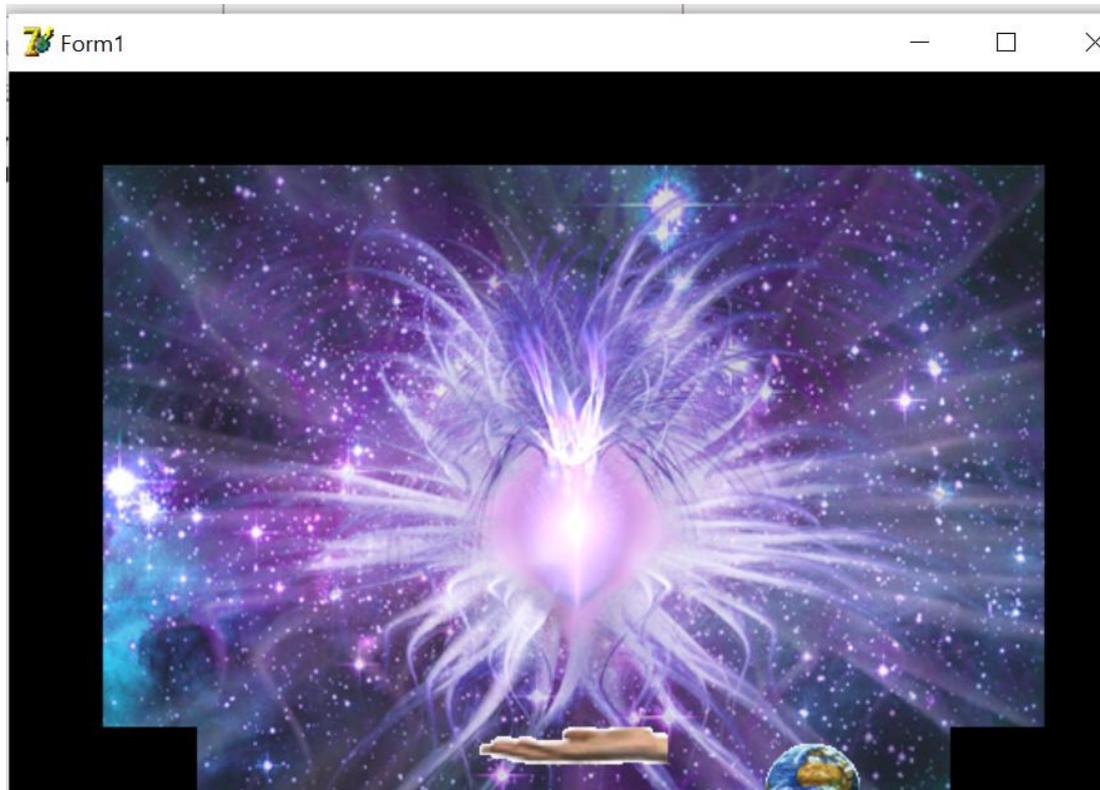
- a = untuk menggerakkan papan ke kiri
- d = untuk menggerakkan papan ke kanan

3. Bola akan dipantulkan oleh papan, dan akan terpantulkan kembali ke atas seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Pemantulan bola

4. Pada saat bola tidak terkena papan, maka bola akan meluncur terus ke bawah dan akan menyebabkan permainan terhenti, seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Bola tidak terpantul dan permainan terhenti