



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 : EC00202025107, 29 Juli 2020

Pencipta

Nama : **Marvin Chandra Wijaya ST. MT.**
Alamat : Jl. Moch. Toha 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) Space Ship Menggunakan Metoda Heuristic Function**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 26 Juni 2020, di Bandung

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000196624

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

MANUAL PENGGUNAAN

“Program Komputer Permainan (Game) SPACE SHIP menggunakan metoda Heuristic Function”

DAFTAR FILE

File yang dibutuhkan dalam program aplikasi ini adalah

- Back.bmp
- Meteor.bmp
- Pesawat.bmp
- Project1.cfg
- Project1.dof
- Project1.dpr
- Project1.exe
- Project1.res
- Unit1.dcu
- Unit1.ddp
- Unit1.dfm
- Unit1.pas

CARA PENGGUNAAN

1. Buka program Project1.exe , maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal

Pada gambar 1 merupakan tampilan awal dari permainan / game SPACE SHIP, pada tampilan tersebut terdapat background berupa “Ruang angkasa” dan sebuah Pesawat Luar Angkasa.

Pesawat tersebut dapat digerakan dengan menggunakan tombol :

- a = untuk menggerakkan pesawat ke kiri
- d= untuk menggerakkan pesawat ke kanan
- x= untuk menggerakkan pesawat ke bawah
- w= untuk menggerakkan pesawat ke atas



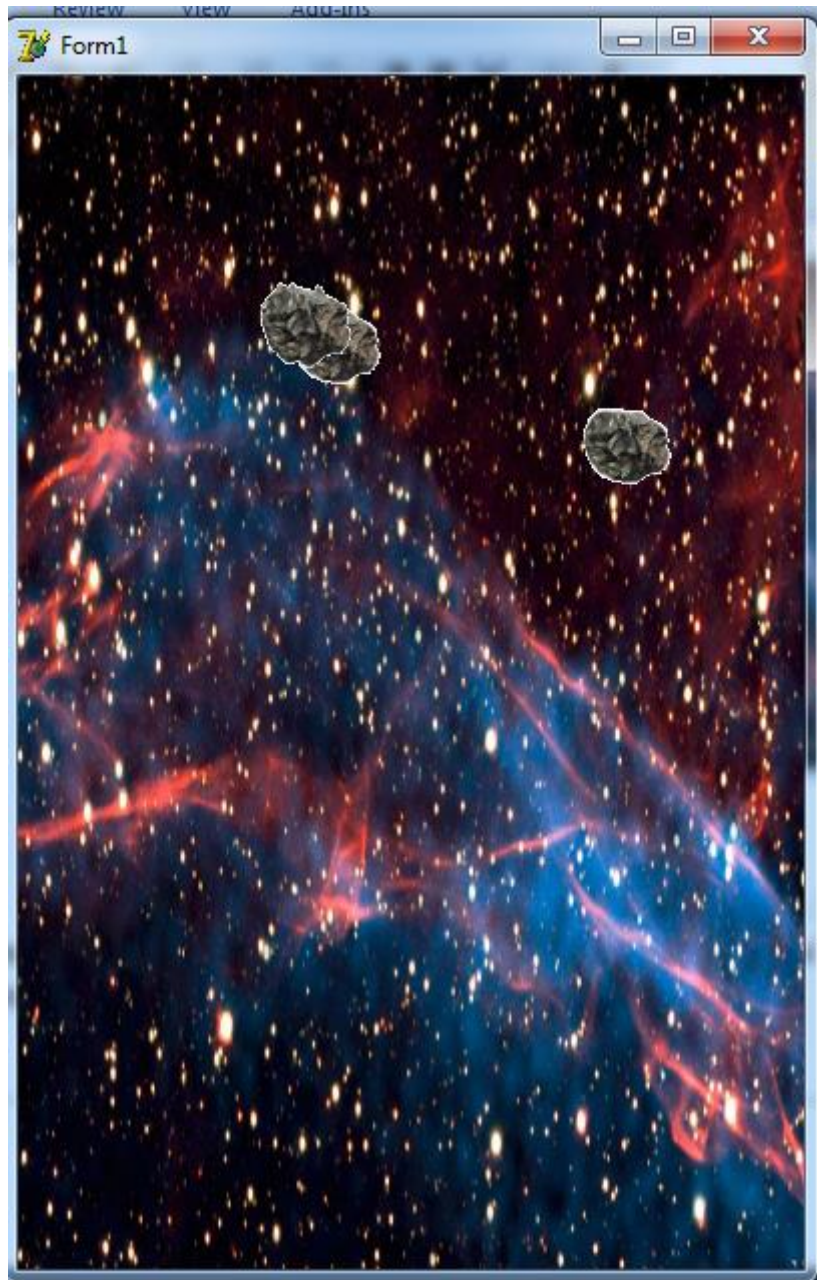
Gambar 2. Tampilan Permainan

Gambar 2 menampilkan permainan, pada saat tersebut pesawat menghadapi 4 buah meteor. Meteor tersebut bergerak dari atas ke bawah.



Gambar 3. Pesawat menembakan peluru

Pada gambar 3, terlihat pesawat menembakkan peluru. Peluru dapat ditembakkan oleh pemain menggunakan tombol spasi. Jumlah peluru yang dapat ditembakkan dalam waktu yang sama adalah 2 buah.



Gambar 4.

Gambar 4 menunjukkan bahwa pesawat telah tertabrak oleh meteor, sehingga pesawat tersebut hilang dari tampilan.