

ABSTRAK

Perancangan game ini bertujuan untuk melatih kecepatan tangan bekerja dengan mouse control memainkan game, sebagai penghilang rasa penat dan game ini bisa dilakukan saat waktu luang. Dalam merancang dan membangun game ini tidak menggunakan database hanya menggunakan action scrip. Dalam perancangan game ini memulai menganalisa dengan mengumpulkan berbagai kebutuhan dan keperluan dari suatu game untuk terciptanya suatu karya permainan. Fitur pendukung game itu sendiri adalah Navigasi, Objek game, Background. Perancangan ini juga menggunakan konsep Objek Oriented Programming, dan untuk pengembangan dipilih UML, UML yang digunakan meliputi perancangan use diagram, activity diagram, dan sequence diagram. Dari hasil pengujian diperoleh kecepatan tiap balon memiliki kecepatan yang berbeda-beda. Sehingga ada perbedaan kecepatan tiap levelnya.

Keyword :perancangan game, UML, Macromedia Flash 8, gambar desain, java action scrip