



MANUAL BOOK APLIKASI  
GAME ANDROID

**"PONTIANAK PUNYE"**

**2019**

# MENU UTAMA

1



*Layout* utama ini berisi judul permainan, tombol “Permaenan” untuk memulai pilihan Permainan, tombol “Cerite” untuk menampilkan beberapa cerita dan ciri khas Kota Pontianak, tombol “*Setting*” untuk menampilkan tombol pilihan seperti *exit* dan *About*. Tombol *Exit* untuk keluar dari permainan, dan Tombol *about* untuk menampilkan nama pengembang permainan

MENU

PILIHAN

2



Tombol cerite kite berfungsi untuk pilihan permainan kuis tentang pertanyaan dari sejarah-sejarah pontianak,

Tombol bahasa kite berfungsi untuk pilihan permainan kuis tentang kosa kata bahasa pontianak,

Tombol makanan kite berfungsi untuk pilihan permainan kuis tentang kuliner-kuliner pontianak,

Tombol *option* berfungsi untuk menampilkan tombol kembali ke menu utama

Objek koin menampilkan skor nilai dari permainan.

## CONTOH TAMPILAN SOAL “CERITE KITE”

3



Tampilan akan berisi tentang pertanyaan soal pertama pada tombol pilihan permainan cerite kite, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya.

# CONTOH TAMPILAN SOAL “BAHASA KITE”

4



Pada tampilan *layout* berisi tentang pertanyaan soal pertama pada tombol pilihan permainan bahase kite, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya.

# CONTOH TAMPILAN SOAL “MAKANAN KITE”

5



Pada tampilan *layout* berisi tentang pertanyaan soal pertama pada tombol pilihan permainan makanan kite, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya.

# TAMPILAN MENU “CERITE”

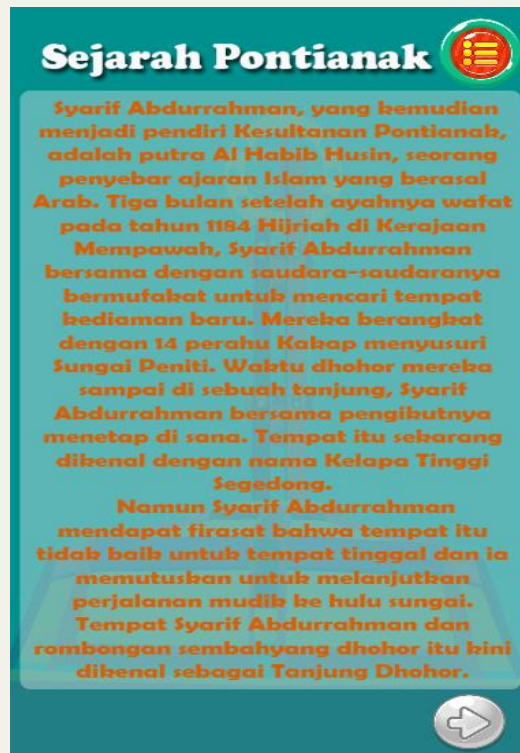
6



Tampilan Menu Cerite ini berisi cerita tentang sejarah Kota Pontianak dan beberapa ciri khas yang ada di Kota Pontianak

# TAMPILAN MENU “SEJARAH”

7



Tampilan ini berfungsi untuk menampilkan cerita sejarah berdirinya kota Pontianak dan tombol “Next” berfungsi untuk menampilkan isi cerita sejarah lanjutannya. Sedangkan tombol “option” berfungsi untuk menampilkan tombol kembali ke menu utama.

# TAMPILAN MENU

## “OBJEK WISATA”



Setiap Tombol berfungsi untuk menampilkan gambar dan cerita objek wisata tersebut,

Tombol “*option*” berfungsi untuk menampilkan tombol kembali ke menu utama.

# CONTOH TAMPILAN SALAH SATU OBJEK WISATA



Menu objek wisata berfungsi untuk menampilkan gambar dan cerita objek wisata tersebut;

tombol “*option*” berfungsi untuk menampilkan tombol kembali ke menu sebelumnya.

# TAMPILAN MENU

## “WISATA KULINER”

10



Setiap Tombol berfungsi untuk menampilkan gambar dan cerita objek wisata tersebut,  
Tombol “*option*” berfungsi untuk menampilkan tombol kembali ke menu utama.

# CONTOH TAMPILAN MENU

## “WISATA KULINER”

11



Menu objek Wisata Kuliner Sotong Pangkong ini berfungsi untuk menampilkan gambar dan cerita Wisata Kuliner tersebut

Tombol “*option*” berfungsi untuk menampilkan tombol kembali ke menu sebelumnya.