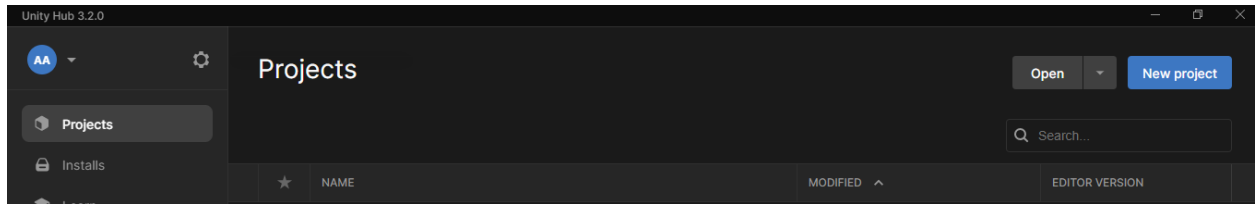
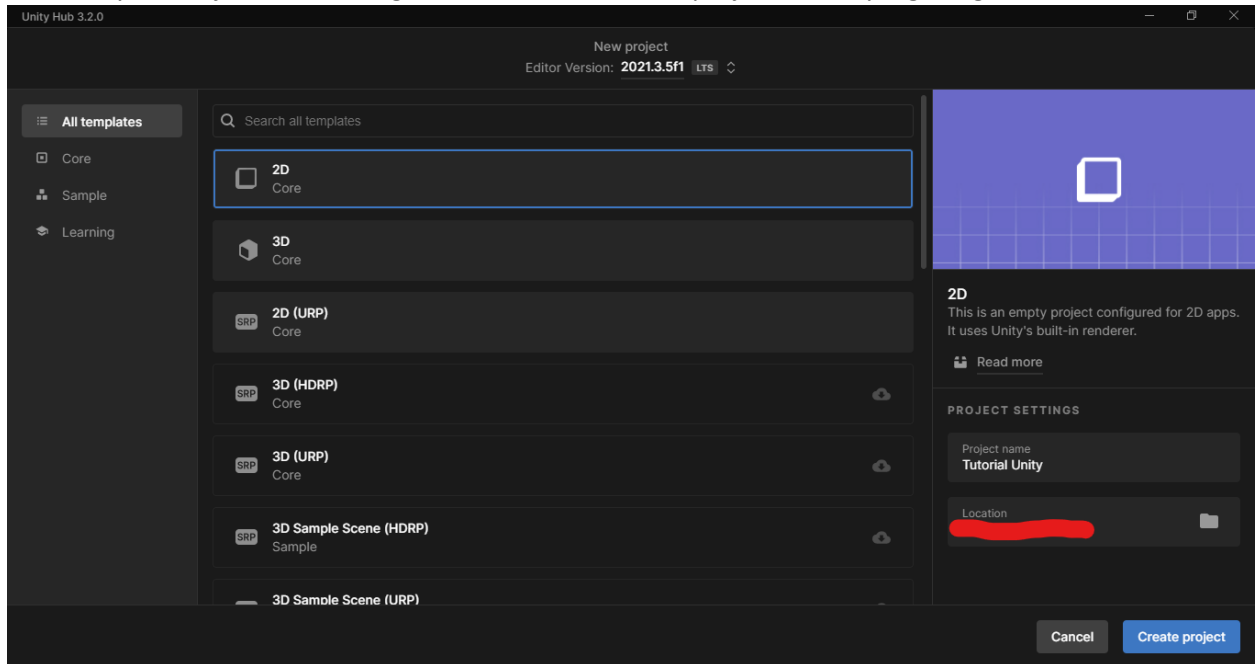


Tutorial Unity

1. Membuka Unity Hub
2. Buka New Project



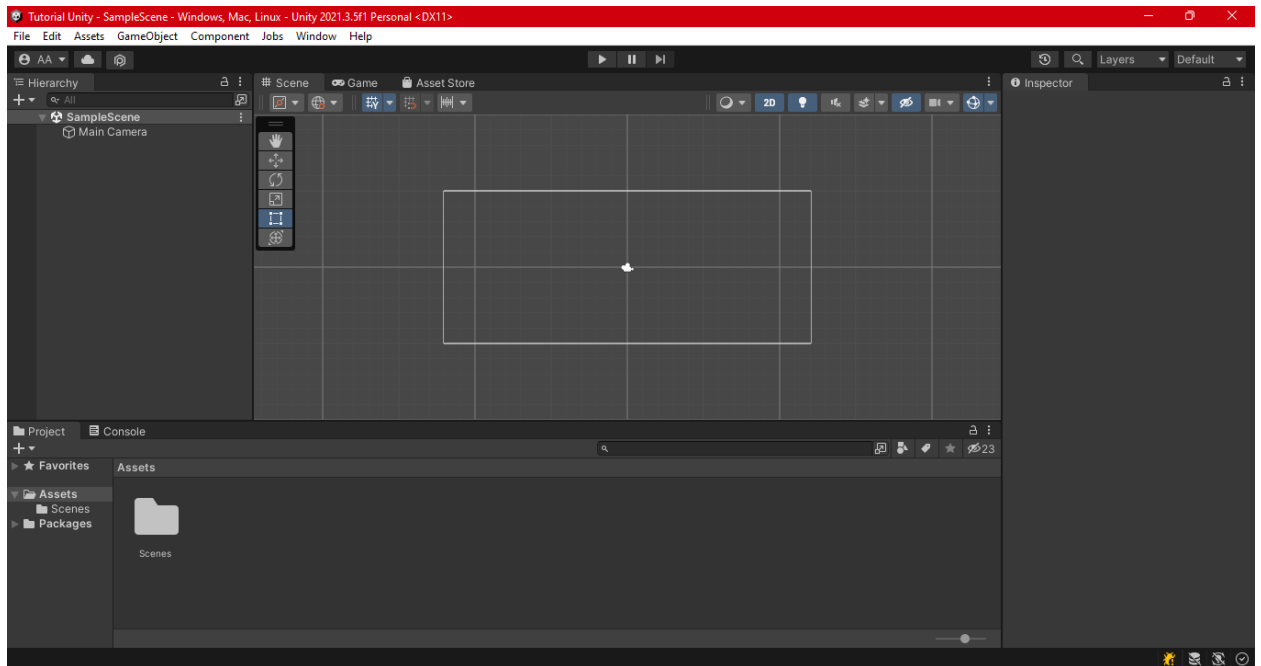
3. Pilih Unity 2D Project kemudian gantilah nama dan lokasi project sesuai yang diinginkan



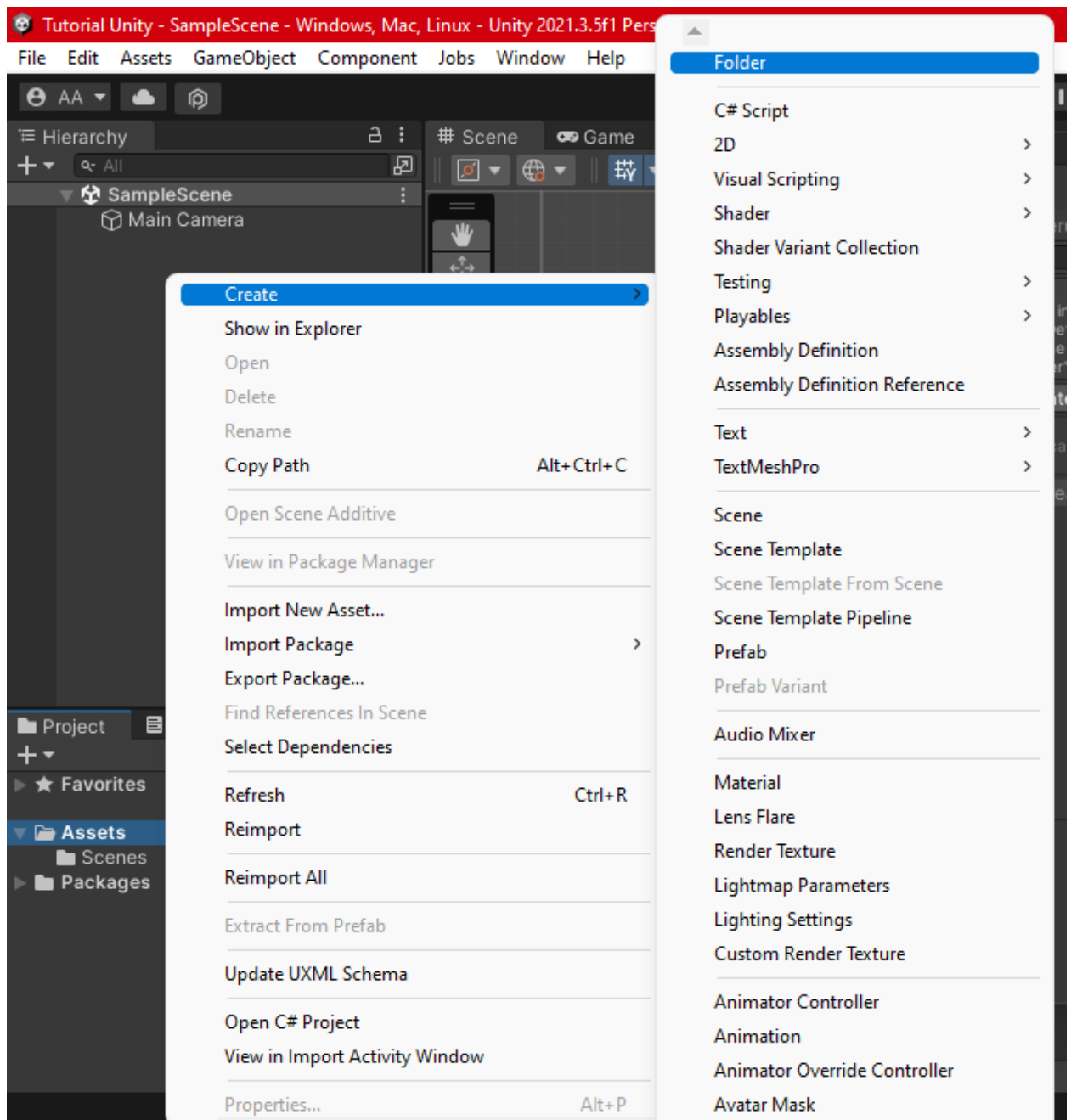
4. Click Create project. Setelah itu akan muncul tampilan seperti berikut

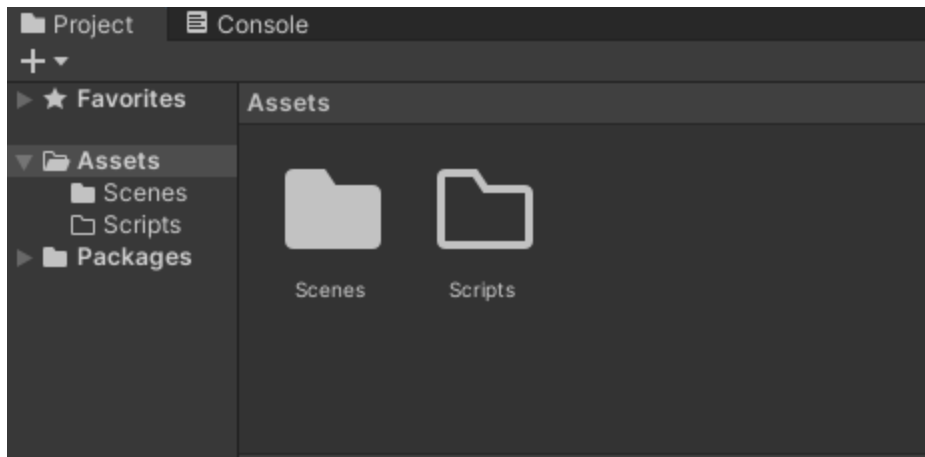


5. Jika telah selesai maka akan memunculkan tampilan berikut:

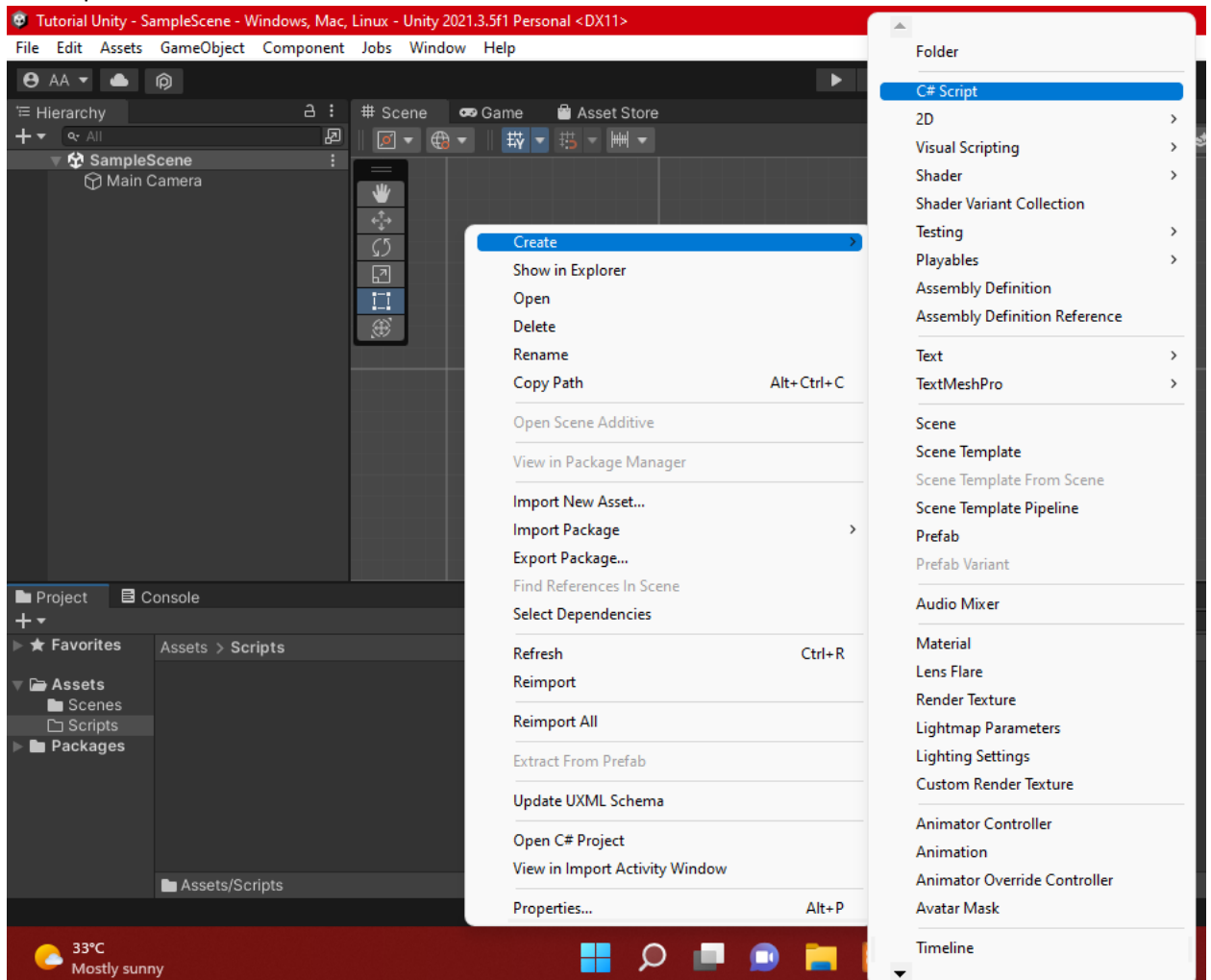


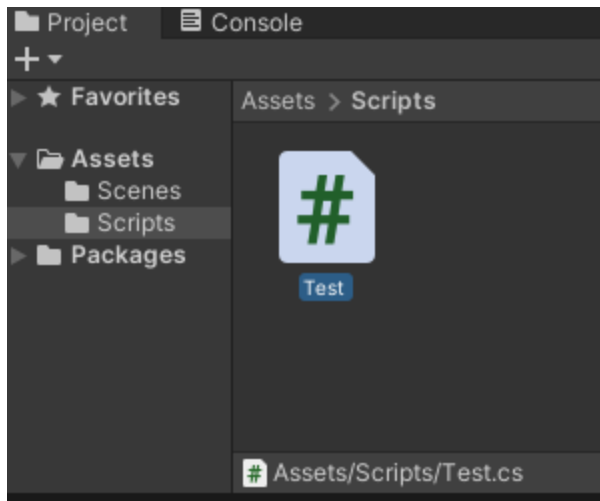
6. Buat folder baru dengan nama script



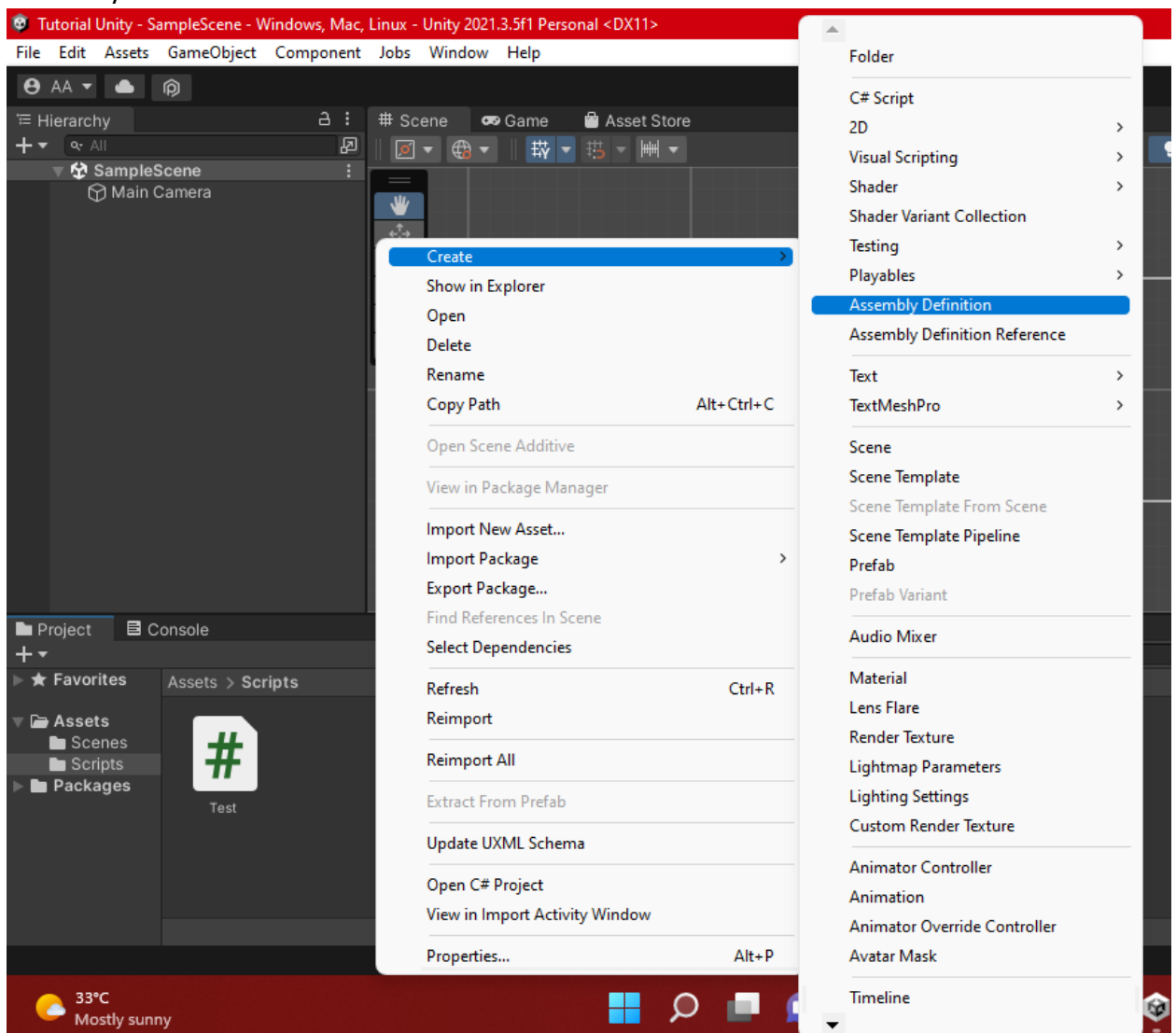


7. Kemudian masuk ke folder script dan tambahkan file script dengan cara click kanan → create → C# Script





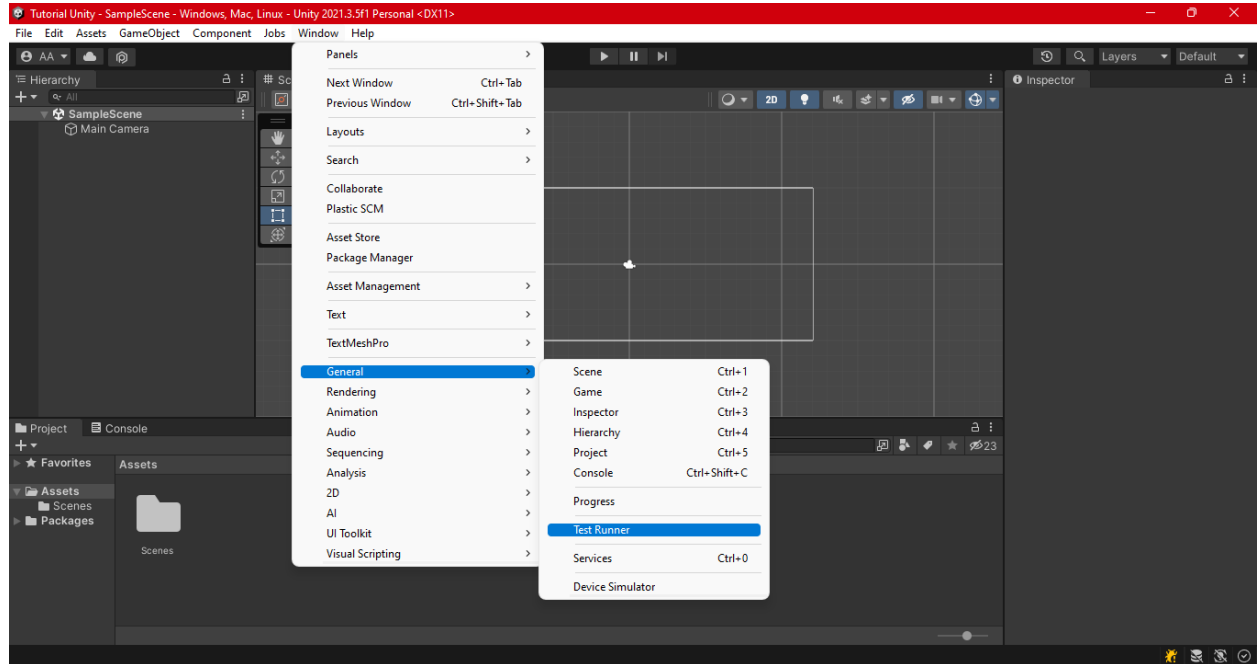
8. Kemudian Buat Assembly definition sesuai gambar dibawah click kanan → create → Assembly Definition



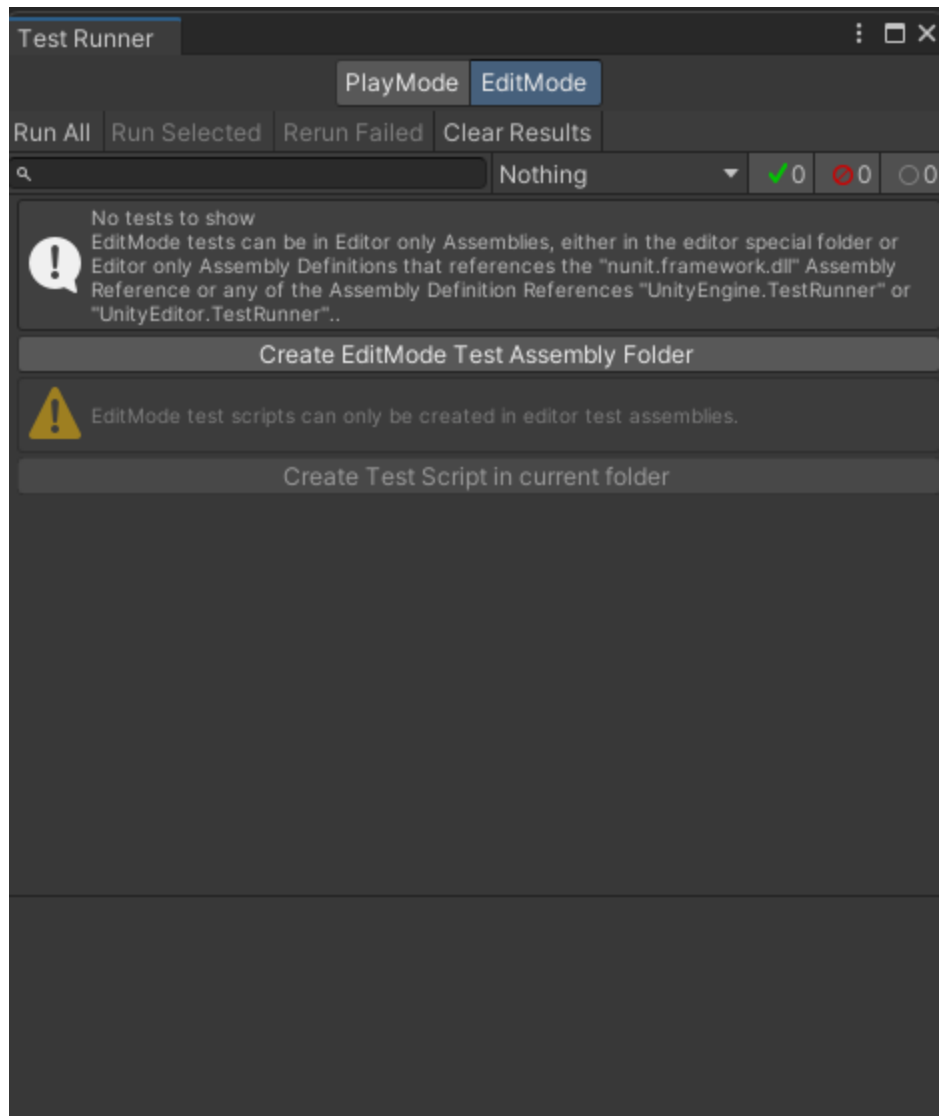
9.

TATA CARA MENJALANKAN TEST RUNNER

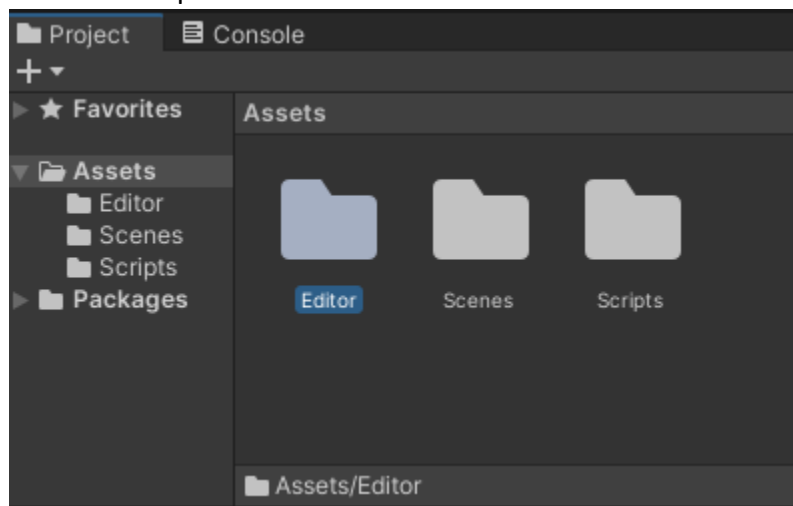
1. Membuka Window → General → Test Runner

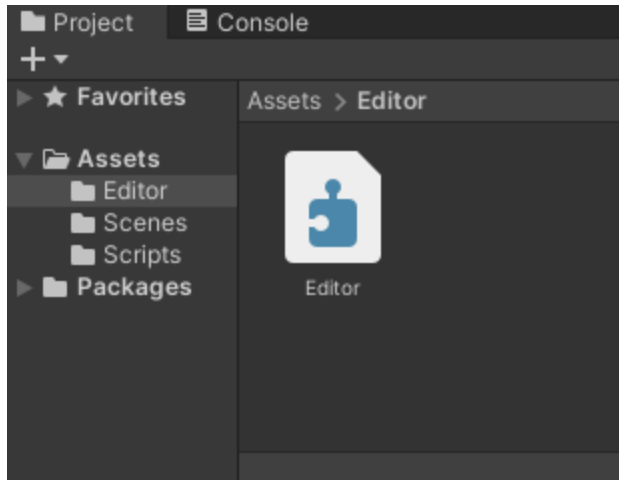


2. Kemudian akan muncul gambar seperti dibawah ini dan click “Create EditMode Test Assembly Folder”

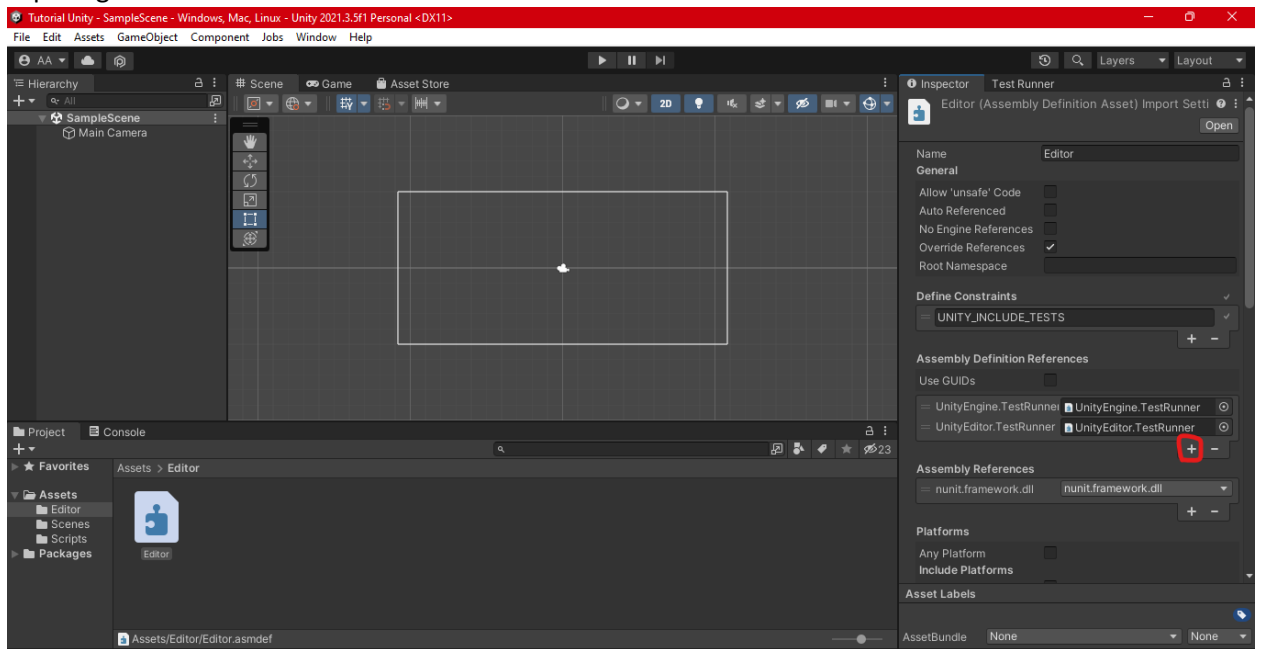


3. Setelah click perintah nomer 2 diatas maka akan muncul hasil sebagai berikut

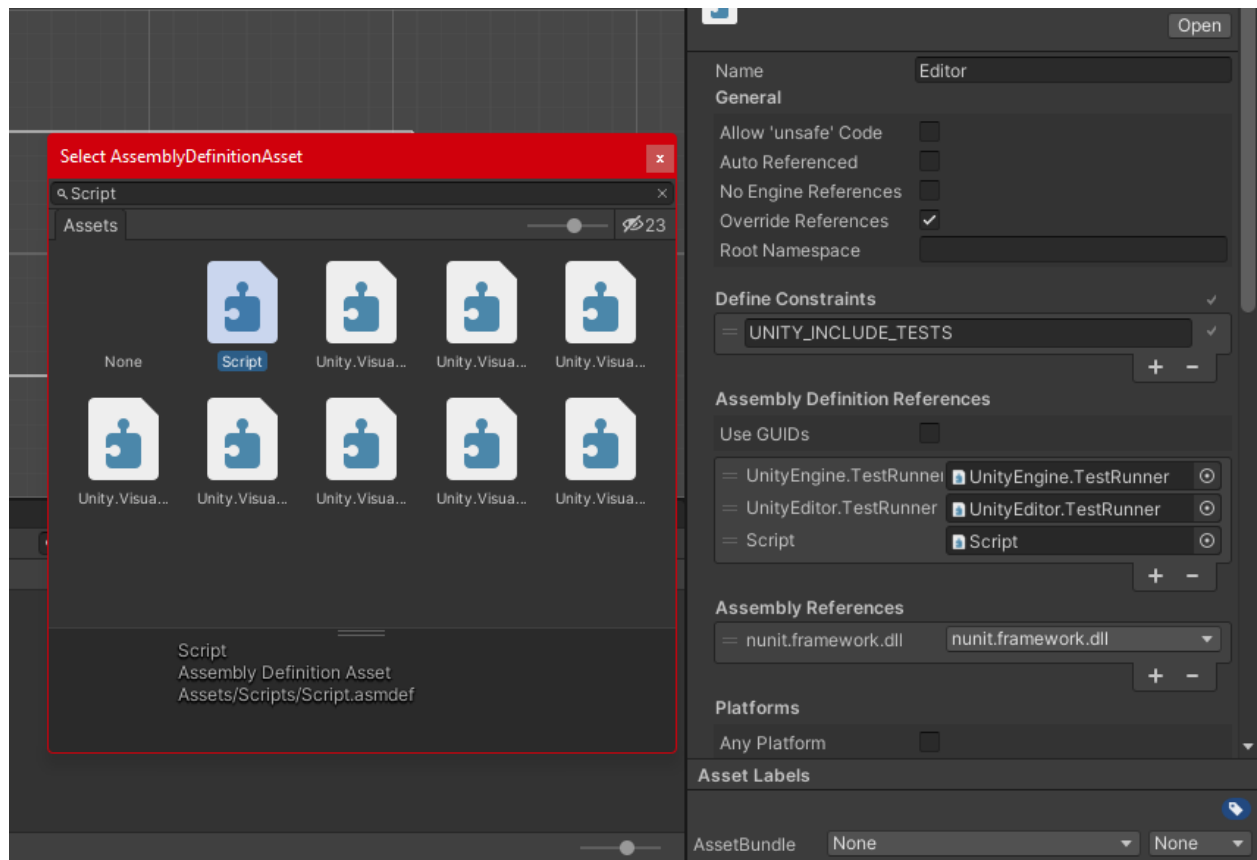




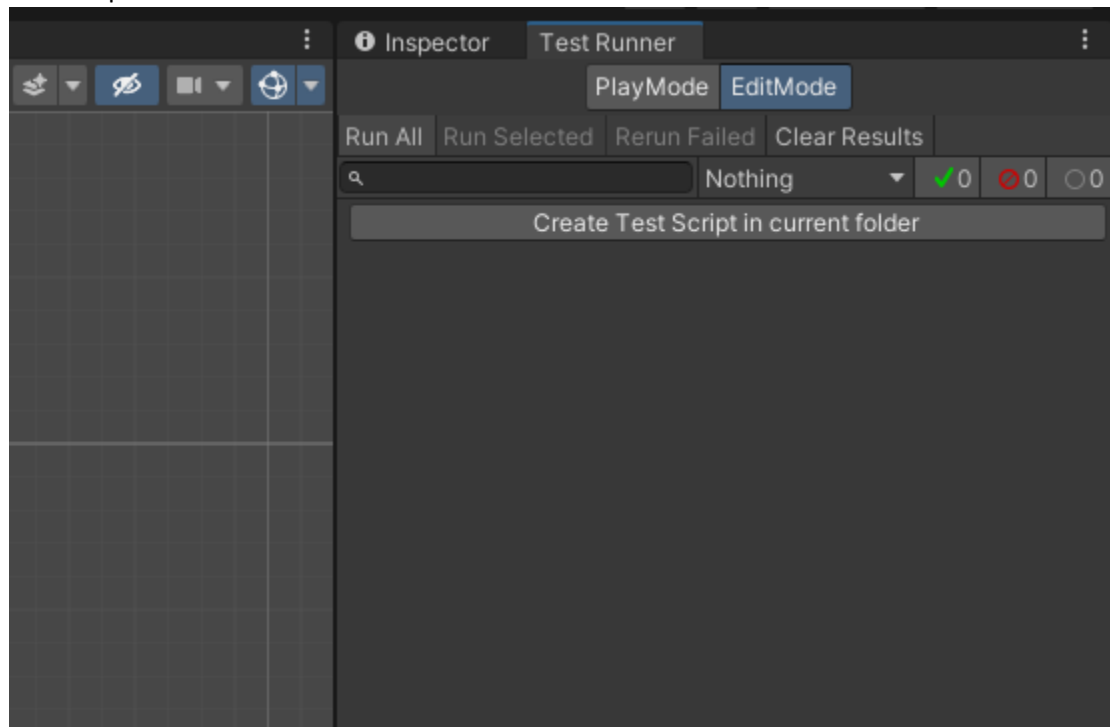
4. Kemudian click pada assembly editor tersebut dan pada bagian inspector dapat dilihat seperti gambar berikut



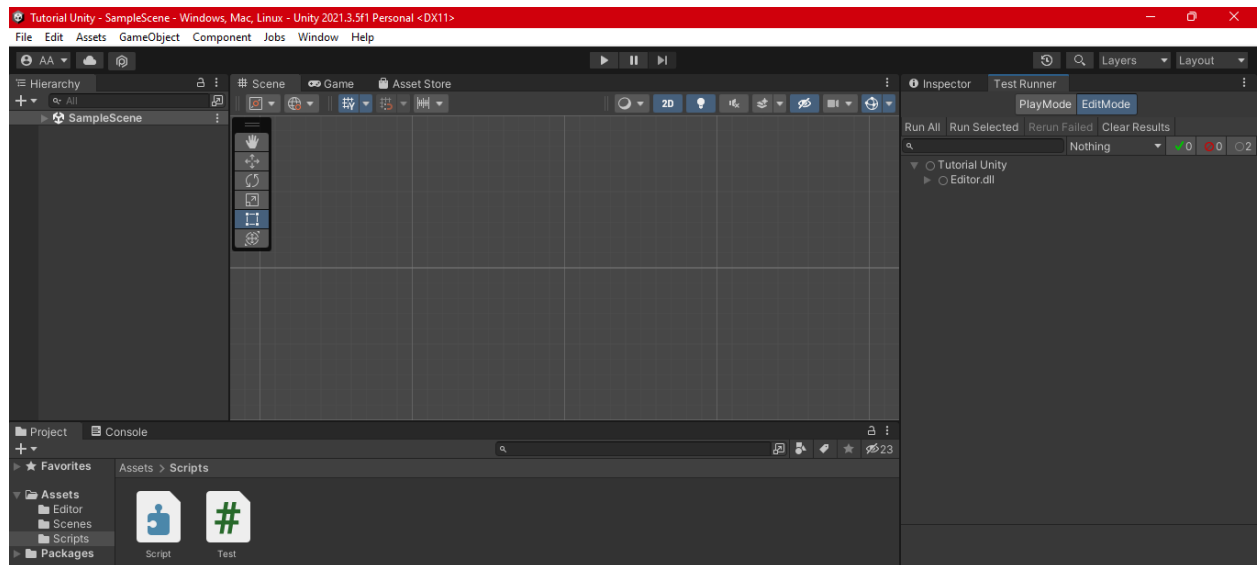
Kemudian click button + pada area yang dilingkari dan tambahkan assembly script yang telah dibuat pada folder script



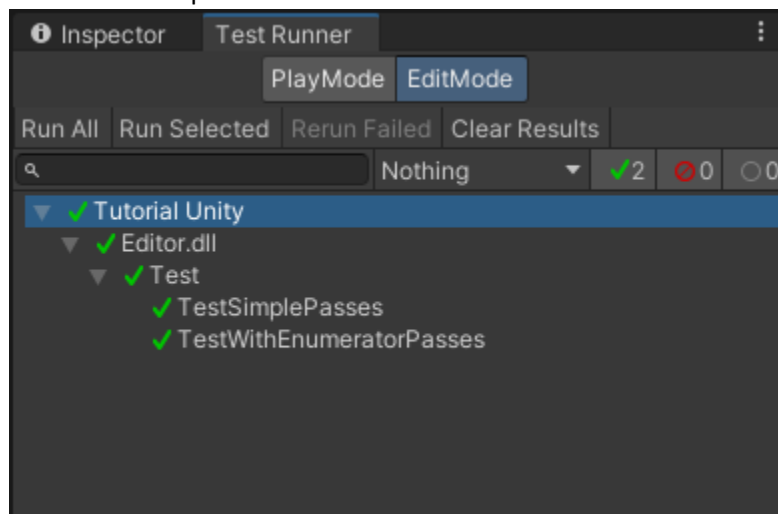
5. Kemudian buka lagi halaman TestRunner pada bagian edit mode dan ketik button “Create Test Script in current folder”



6. Ketika berhasil ditambahkan maka akan sesuai dengan gambar dibawah



7. Pada bagian test runner expand bagian Editor.dll → Test. Kemudian jalankan kedua test yang telah di generate oleh Unity. Jika menampilkan warna hijau maka test runner berhasil dilakukan set-up



8. Langkah terakhir adalah dengan memasukkan script Callback dan TestFile pada website ke dalam folder editor agar setiap menjalankan test akan tersimpan di dalam databasez