

## PENGANTAR PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN D3IF-44-01 [FAU]

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [VII2G2-D3IF-44-01](#) / [Pertemuan 10: Animation, Sound, & Effects \(Run and Jump Protoype\)](#)  
/ [Quiz Unit 3](#)

---

**Started on** Thursday, 28 April 2022, 3:37 PM

---

**State** Finished

---

**Completed on** Thursday, 28 April 2022, 4:03 PM

---

**Time taken** 26 mins 43 secs

---


**Grade** **10.00** out of 10.00 (**100%**)

## Question 1

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Manakah dari berikut ini yang kemungkinan besar merupakan kondisi transisi dari "Run" ke "Walk" yang ditunjukkan di bawah ini?



The diagram shows two states: 'Walk' (orange box) and 'Run' (grey box). A blue arrow points from 'Run' to 'Walk', indicating a transition. Below the diagram are four options for the transition condition:

- A. = Jump\_b true
- B. = Speed\_f Less 0.5
- C. = Speed\_f Greater 0.5
- D. = Animation\_int Less 10

Select one:

- ☐ a. Speed\_f lebih dari 0.5
- ☐ b. Animation\_int kurang dari 10
- ☒ c. Speed\_f kurang dari 0.5 ✓
- ☐ d. Jump\_b is true

The correct answer is: Speed\_f kurang dari 0.5

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Manakah dari berikut ini yang merupakan cara yang benar untuk mendapatkan referensi ke komponen AudioSource di GameObject?

```
A. audio = GetComponent();  
B. audio = GetComponent(AudioSource)<>;  
C. audio = AudioSource.GetComponent<>();  
D. audio = GetComponent.Audio<Source>;
```

Select one:

- ☐ a. Line C
- ☒ b. Line A ✓
- ☐ c. Line D
- ☐ d. Line B

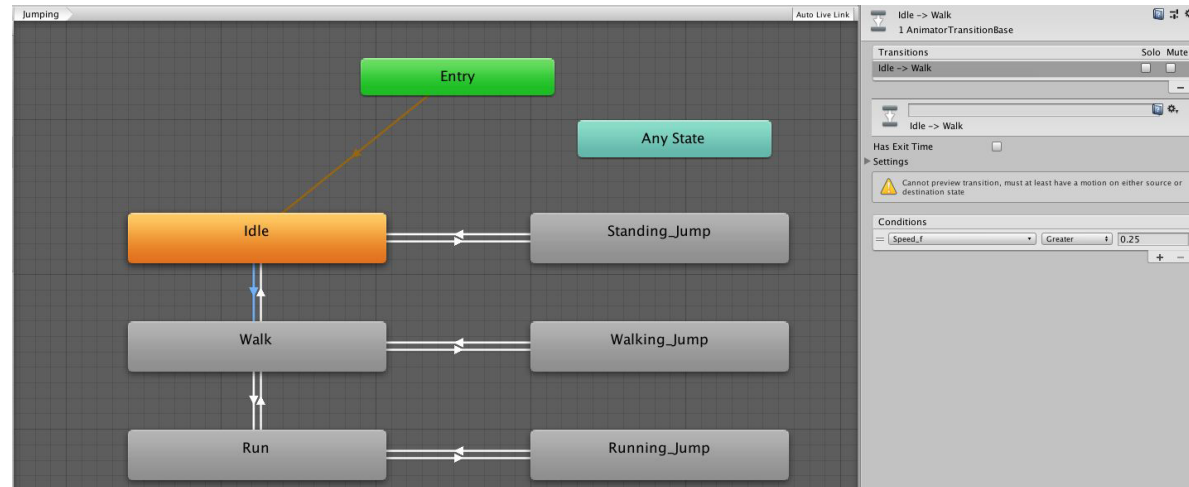
The correct answer is: Line A

## Question 3

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Dengan animation controller/state machine di bawah ini, kode mana yang akan membuat transisi karakter dari status "Idle" ke status "Walk"?



Select one:

- ☒ a. `setFloat("Speed_f", 0.3f);` ✓
- ☐ b. `setInt("Speed_f", 1);`
- ☐ c. `setTrigger("Speed_f");`
- ☐ d. `setFloat("Speed_f", 0.1f);`

The correct answer is: `setFloat("Speed_f", 0.3f);`

## Question 4

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Cocokkan metode animasi berikut dengan kumpulan parameternya

- |   |                   |
|---|-------------------|
| 1. <code>anim.SetBool(_____);</code>    | A. "Celebrate"    |
| 2. <code>anim.SetTrigger(_____);</code> | B. "Alive", true  |
| 3. <code>anim.SetInt(_____);</code>     | C. "ThrowType", 2 |

Select one:

- ☐ a. 1A, 2B, 3C
- ☒ b. 1B, 2A, 3C ✓
- ☐ c. 1C, 2A, 3B
- ☐ d. 1A, 2C, 3B

The correct answer is: 1B, 2A, 3C

## Question 5

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Anda mencoba untuk BERHENTI me-spawn musuh ketika pemain telah mati dan telah membuat dua skrip di bawah ini untuk melakukan itu. Namun, ada kesalahan pada kode yang digarisbawahi, "isAlive" di skrip EnemySpawner. Apa yang menyebabkan kesalahan itu?

```
public class PlayerController : MonoBehaviour {  
    bool isAlive;  
    ...  
}  
  
public class EnemySpawner : MonoBehaviour {  
    void Start() {  
        playerController = GameObject.Find("Player").GetComponent<PlayerController>();  
    }  
    void Update() {  
        if (playerController.isAlive == false) {  
            StopSpawning();  
        }  
    }  
}
```

Select one:

- ☐ a. Pernyataan-if tidak bisa dalam method Update
- ☐ b. "IsAlive" harus dimulai dengan huruf besar "I" ("IsAlive")
- ☒ c. "Bool" dalam kelas PlayerController membutuhkan pengubah akses "public" ✓
- ☐ d. "P" harus menggunakan huruf besar dalam "playerController.isAlive"

The correct answer is: "Bool" dalam kelas PlayerController membutuhkan pengubah akses "public"

## Question 6

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Saat menjalankan proyek dengan kode di bawah ini, Anda mendapatkan error berikut: "NullReferenceException: Object reference not set to an instance of an object." Apa kemungkinan besar masalahnya?

```
public class Enemy : MonoBehaviour {  
    void Start() {  
        player = GameObject.Find("Player");  
    }  
    void OnTriggerEnter(Collider other) {  
        if (player.transform.position.z > 10  
            Destroy(other.gameObject);  
        }  
    }  
}
```

Select one:

- ☐ a. Metode "Mulai" sebenarnya harus "Perbarui"
- ☒ b. Tidak ada objek bernama "Player" di layar ✓
- ☐ c. Objek Musuh tidak memiliki komponen Rigidbody
- ☐ d. Objek Player tidak memiliki collider

The correct answer is: Tidak ada objek bernama "Player" di layar

## Question 7

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Manakah dari deklarasi variabel berikut yang mengikuti konvensi penamaan standar Unity (terutama yang berkaitan dengan kapitalisasi)?

```
1. private Animator anim;  
2. private player Player;  
3. Float JumpForce = 10.0f;  
4. bool gameOver = True;  
5. private Vector3 startPos;  
6. Public gameObject ObstaclePrefab;
```

Select one:

- ☐ a. 4 dan 5
- ☐ b. 3 dan 6
- ☐ c. 2 dan 4
- ☒ d. 1 dan 5 ✓

The correct answer is: 1 dan 5

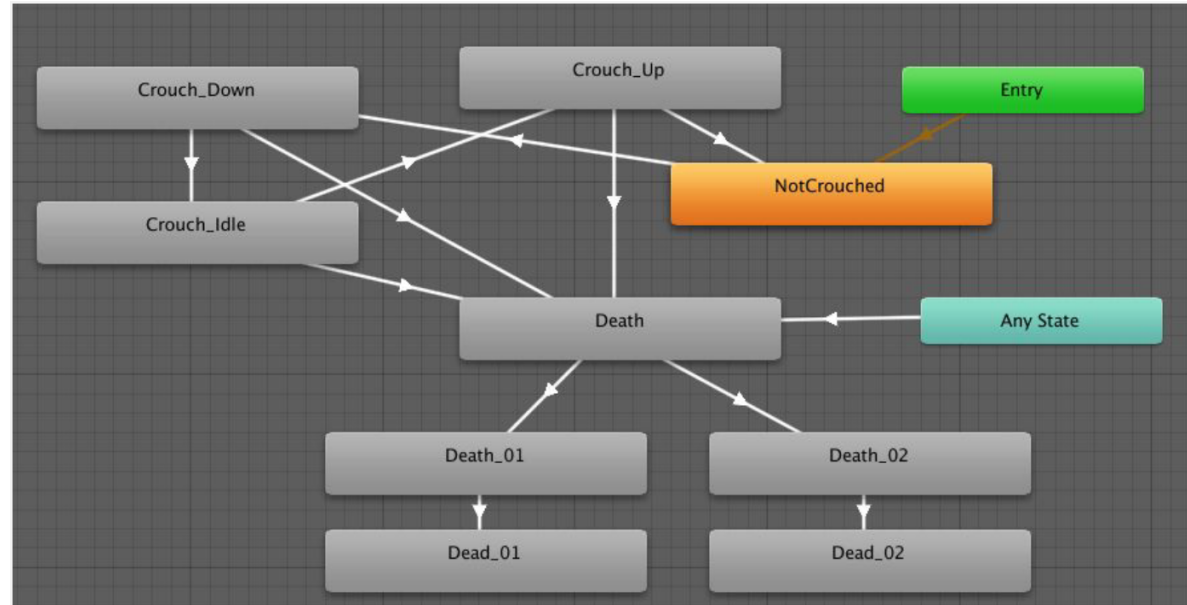


## Question 8

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Secara default, status apa yang pertama kali digunakan oleh Animation Controller ini?



Select one:

- ☐ a. "Any State"
- ☒ b. "NotCrouched" ✓
- ☐ c. "Death"
- ☐ d. "Crouch\_Up"

The correct answer is: "NotCrouched"

## Question 9

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Manakah dari kondisi berikut yang menguji dengan benar bahwa permainan BELUM berakhir dan pemain menyentuh ground

- A. `if (gameOver == false AND isOnGround)`
- B. `if (gameOver && isOnGround == true)`
- C. `if (gameOver != true && isOnGround)`
- D. `if (gameOver != false && isOnGround == true)`

Select one:

- ☐ a. Line D
- ☐ b. Line B
- ☒ c. Line C ✓
- ☐ d. Line A

The correct answer is: Line C

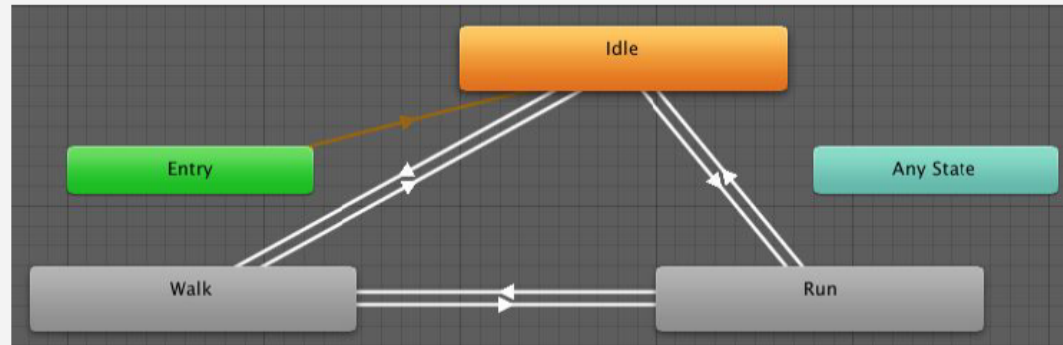
Question **10**

Correct

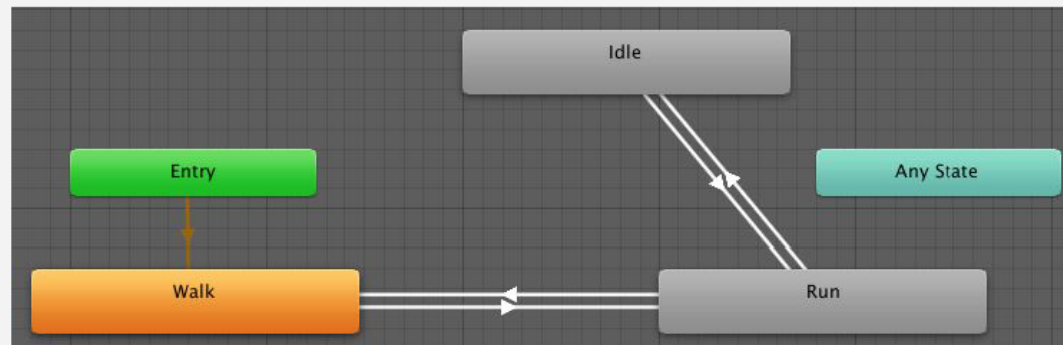
Mark 1.00 out of 1.00

Manakah dari berikut ini yang menurut Anda paling masuk akal untuk state machine gerakan sederhana?

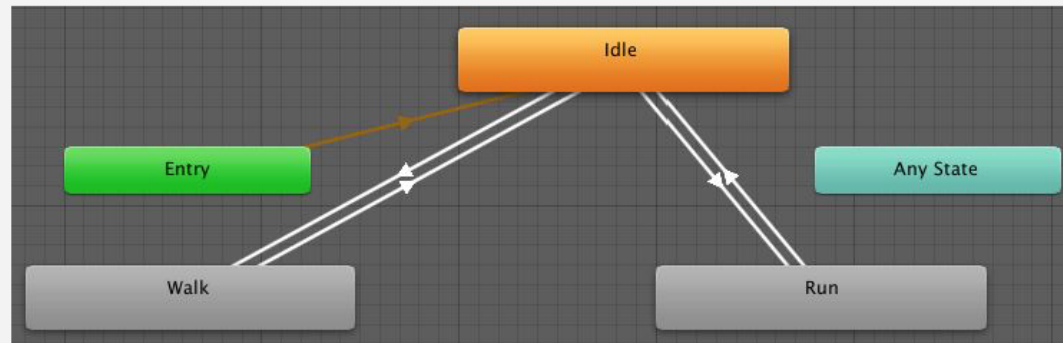
A.



B.



C.



Select one:

☐ a. Gambar B

☒ b. Gambar A

☐ c. Gambar C

The correct answer is: Gambar A

---

[Previous Activity](#)

[Jump to...](#)

[Next Activity](#)