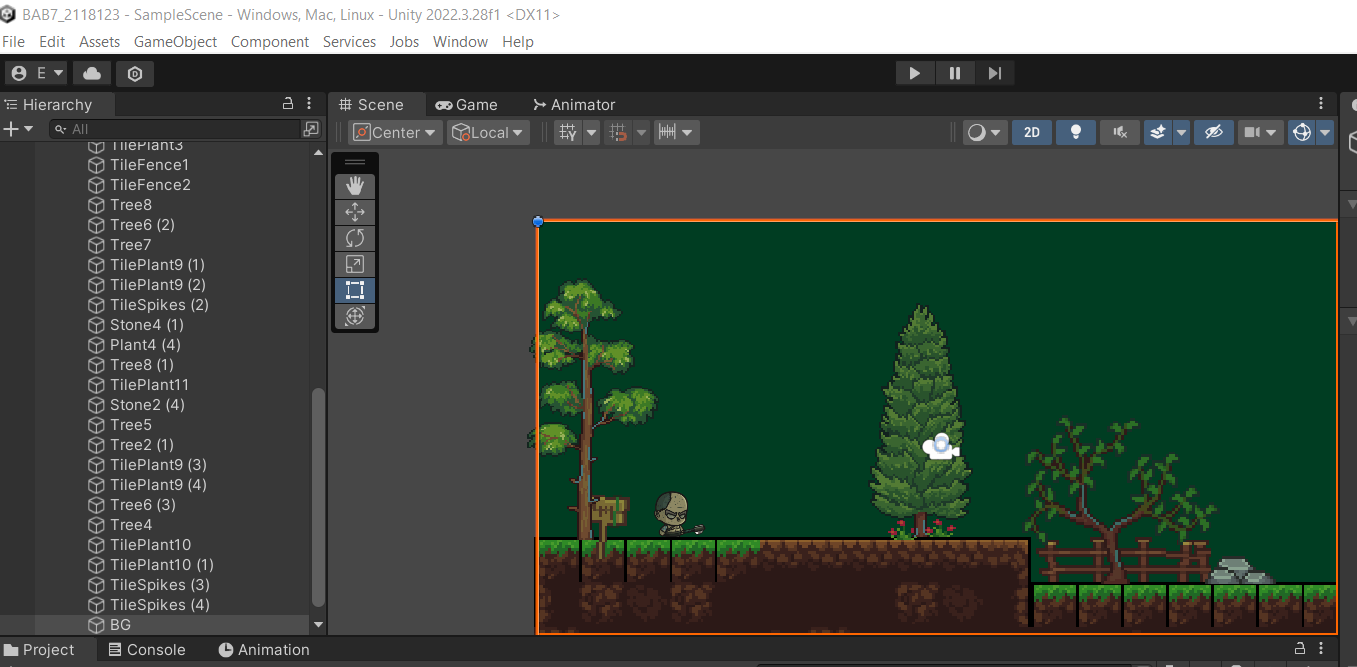
# 10 ENEMY AI AND ATTACK

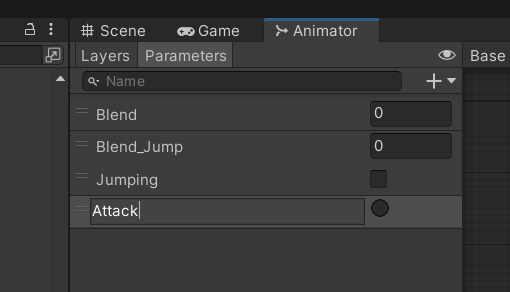
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NIM** | : | 2118123 |
| **Nama** | : | M. Eri Kusyairi |
| **Kelas** | : | D |
| **Asisten Lab** | : | BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034) |

## 1.1 Tugas 1 : Membuat Enemy AI dan Attack

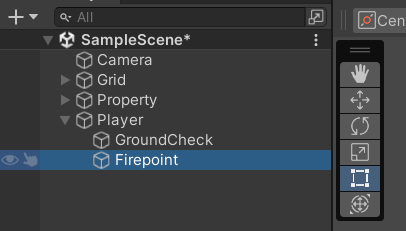
1. **Membuat Mekanisme Attack**
2. Bukalah Project unity sebelumnya



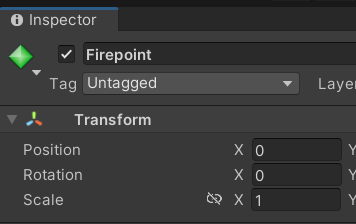
1. Tambahkan parameter baru seperti berikut ini.



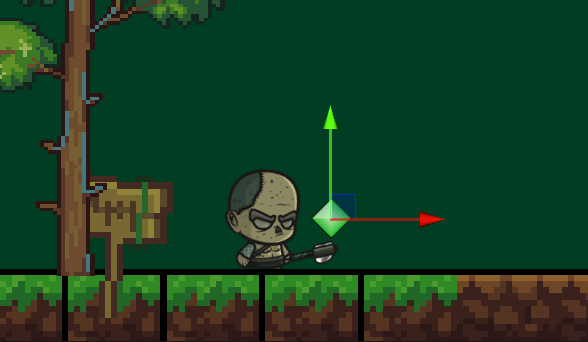
1. Buat objek baru bernama Firepoint di dalam objek player



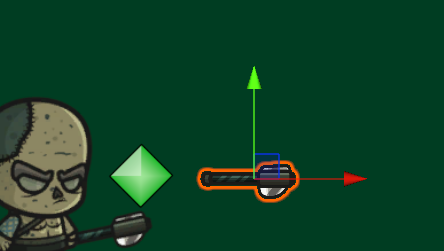
1. Masuk pada inspector dari Firepoint , lalu rubah warna dari icon berikut.



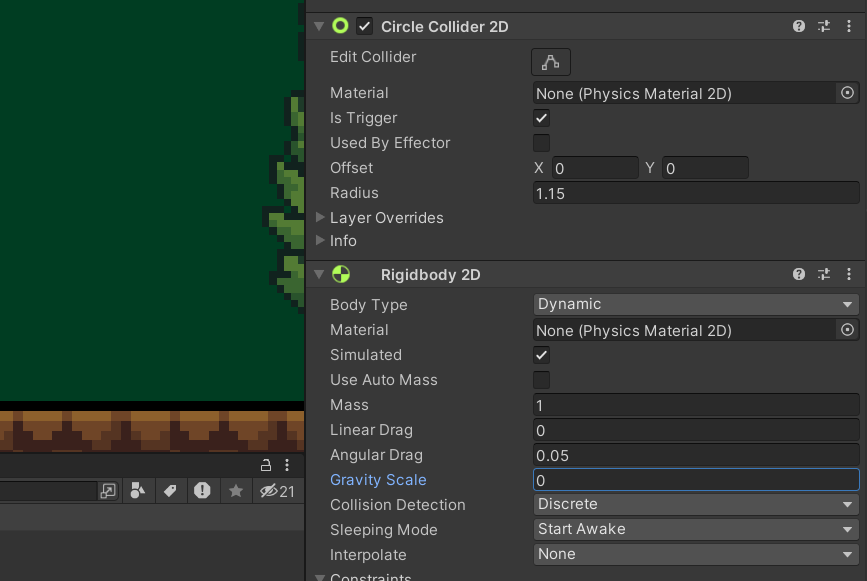
1. Atur posisi bullet seperti gambar berikut ini.



1. Drag and drop asset pedang lalu kita rename menjadi fireball



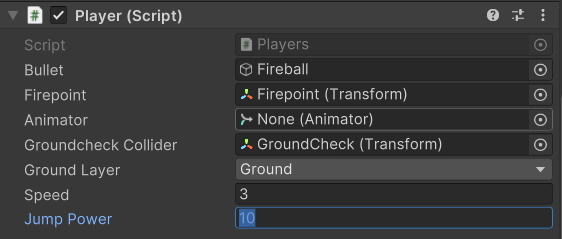
1. Pada objek fireball Add Component circle collider 2D dan rigidbody 2D..



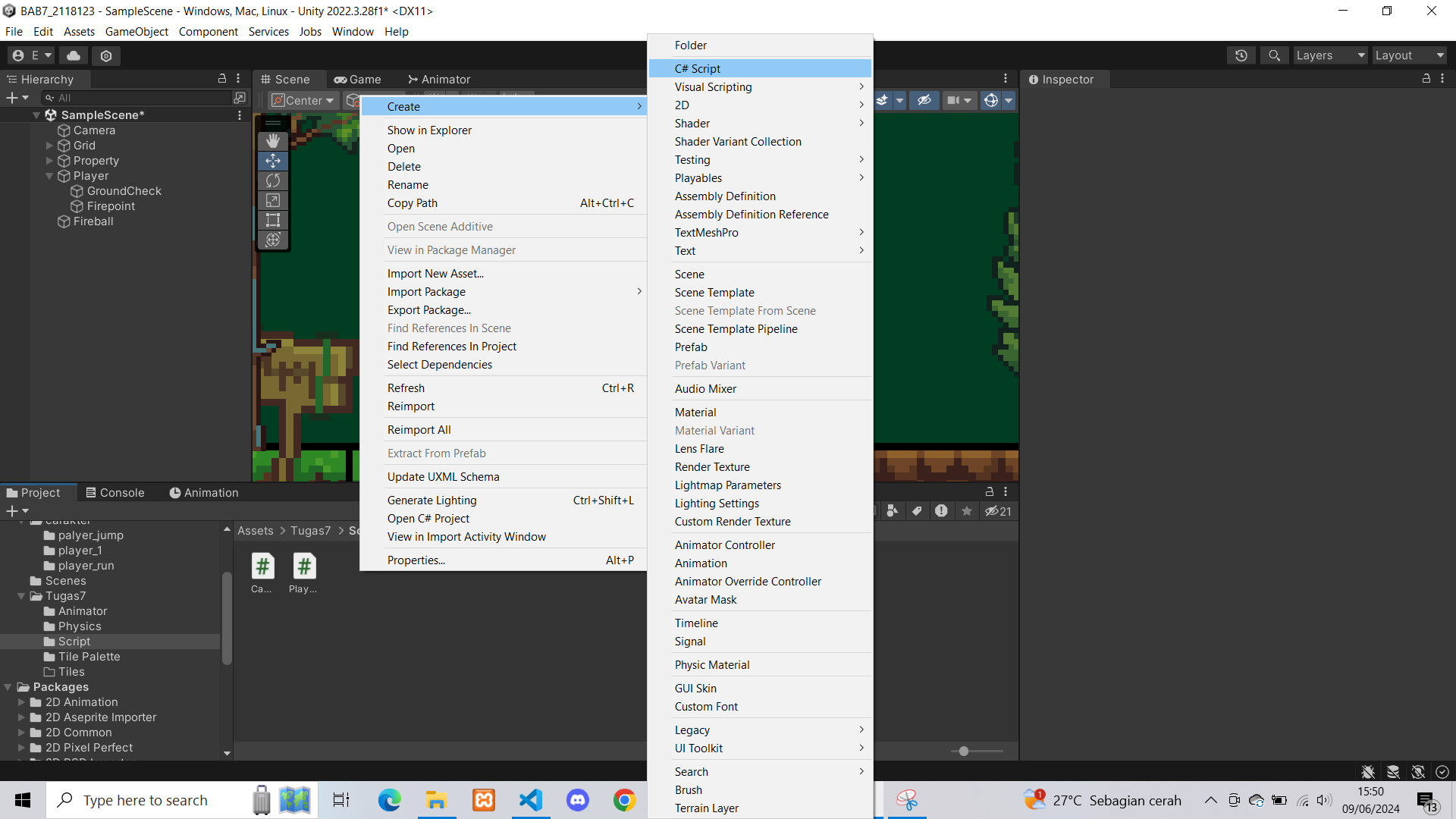
1. Tambahkan source code Pada script Player.cs



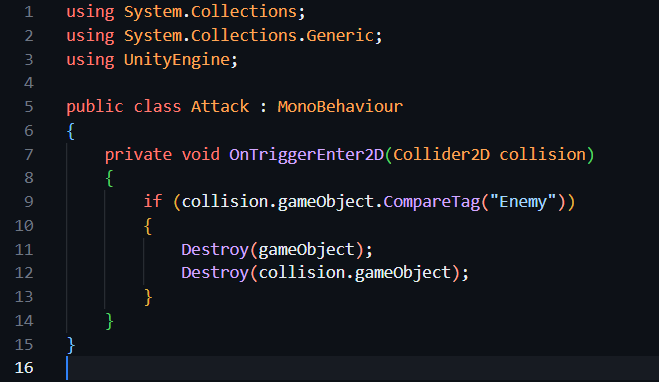
1. Atur inpector pada player bagian player Script seperti berikut ini.



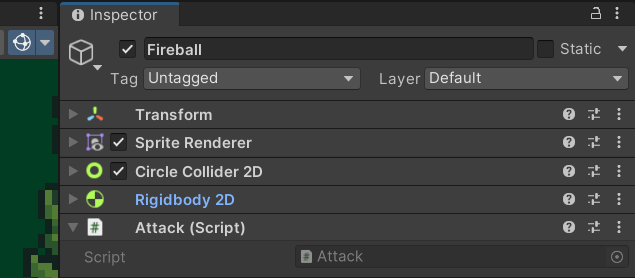
1. buat script baru dengan nama Attack



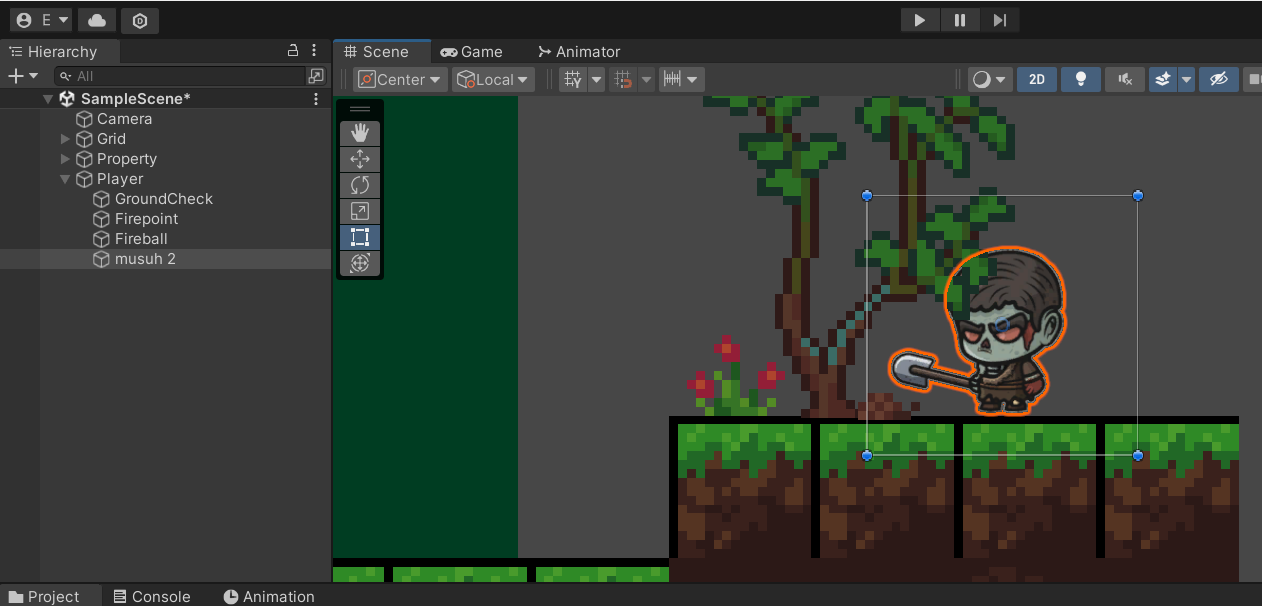
1. Tambahkan source code berikut ke dalam file Attack.cs



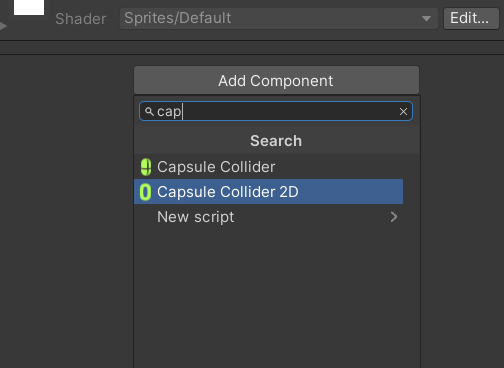
1. Drag & drop file script Attack ke objek fireball



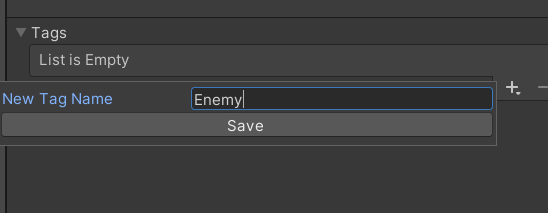
1. Tambahkan asset musuh 1 pada scene game



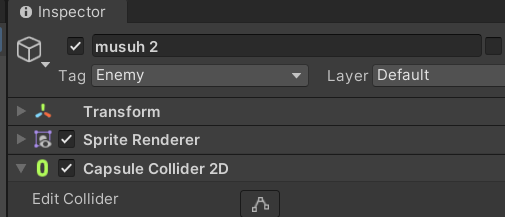
1. Pada objek musuh 1 Add Component capsule collider 2D



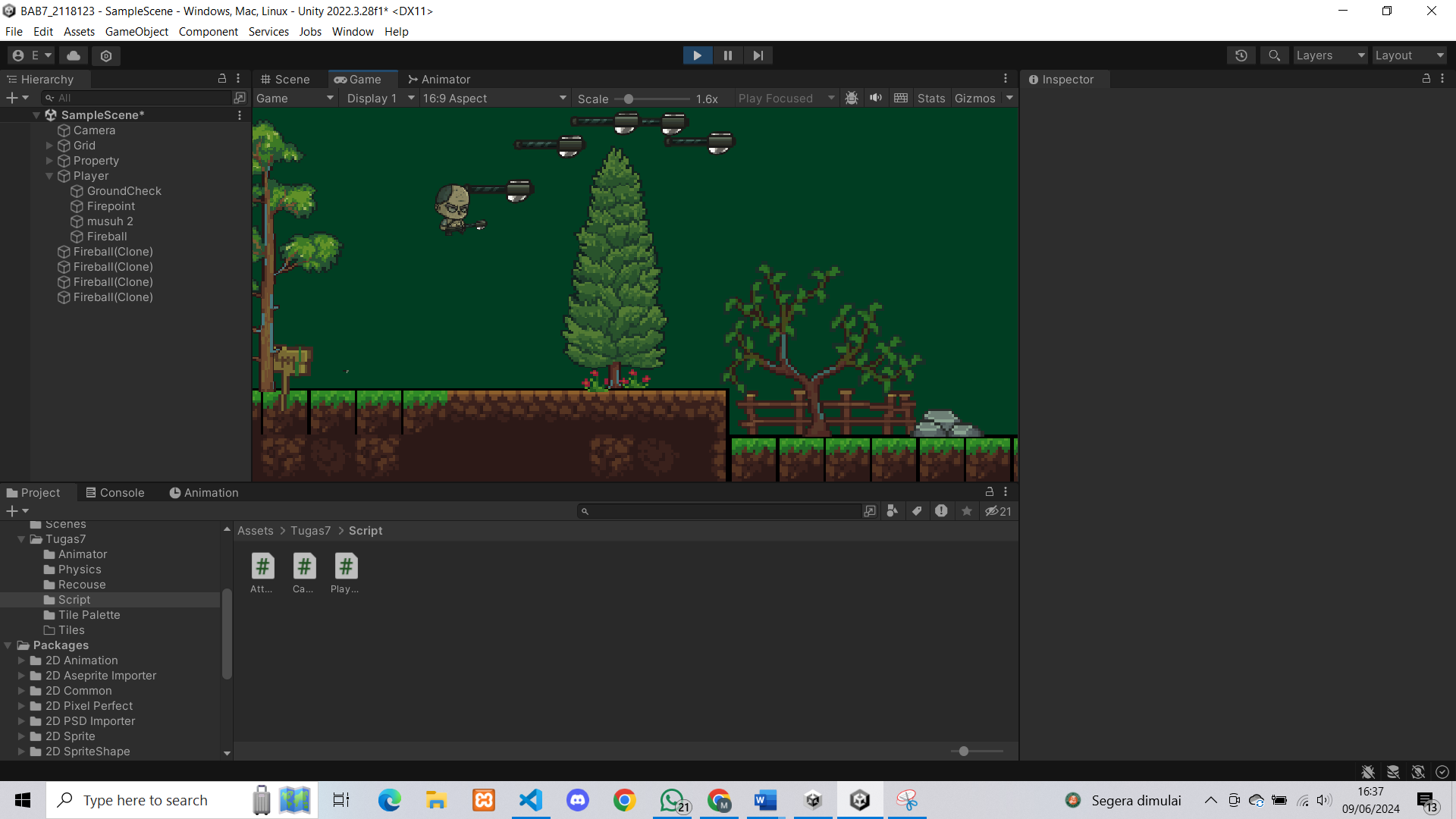
1. Tambahkan tag bernama enemy



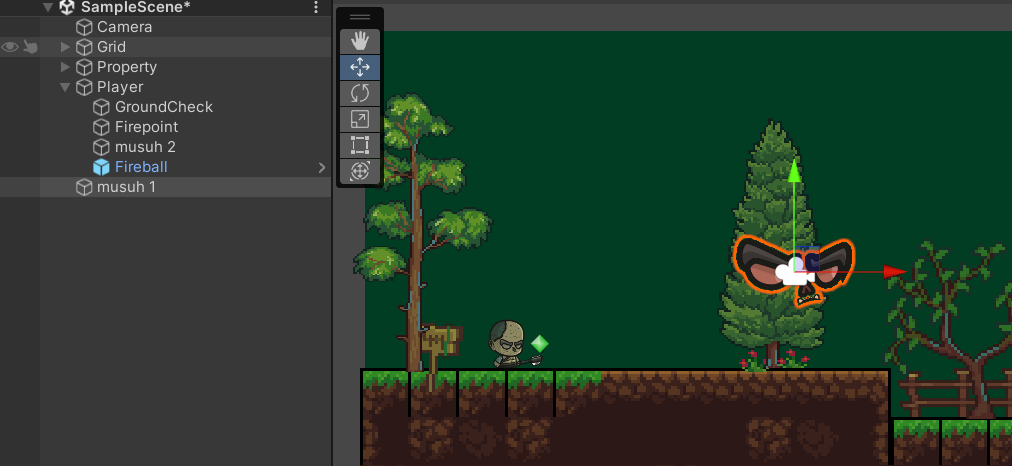
1. Pada objek musuh 1 pilih tag enemy



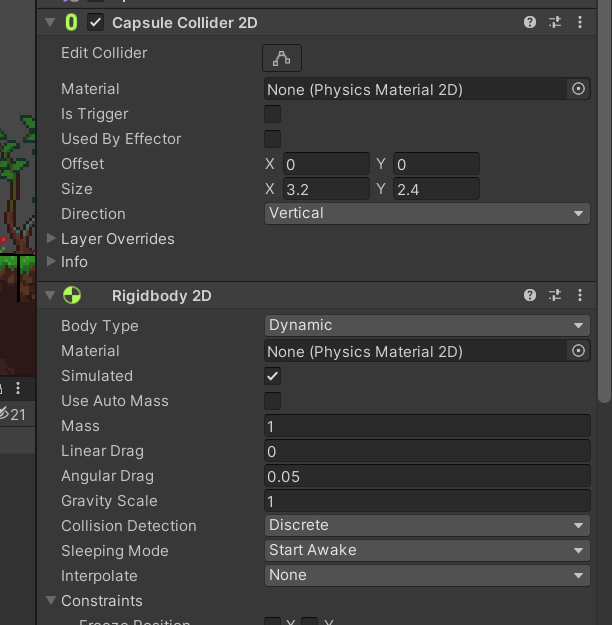
1. Berikut tampilan mekanisme attack



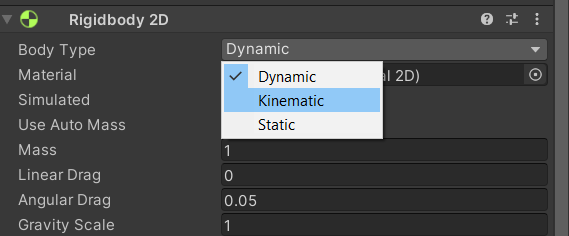
1. **Membuat Enemy Behavior NPC**
2. Tambahkan objek musuh 1 dengan cara drag and drop ke jendela hierarchy.



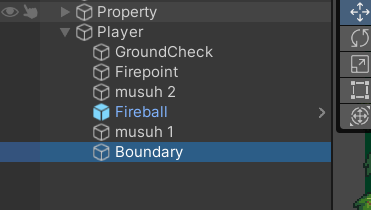
1. Pada objek musuh 1 tambahkan komponen Capsule Collider 2D dan RigidBody 2D



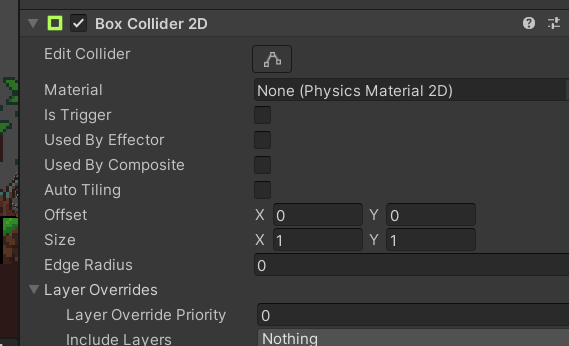
1. Pada komponen RigidBody 2D ubah tipe body menjadi Kinematic.

****

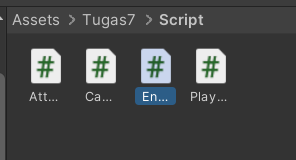
1. Tambahkan objek empty, lalu ubah nama menjadi Boundary



1. Pada objek baru tersebut, tambahkan komponen Box Collider 2D



1. Buat file script baru bernama Enemy\_Behavior



1. Tambahkan source code berikut pada file script Enemy\_Behavior.cs

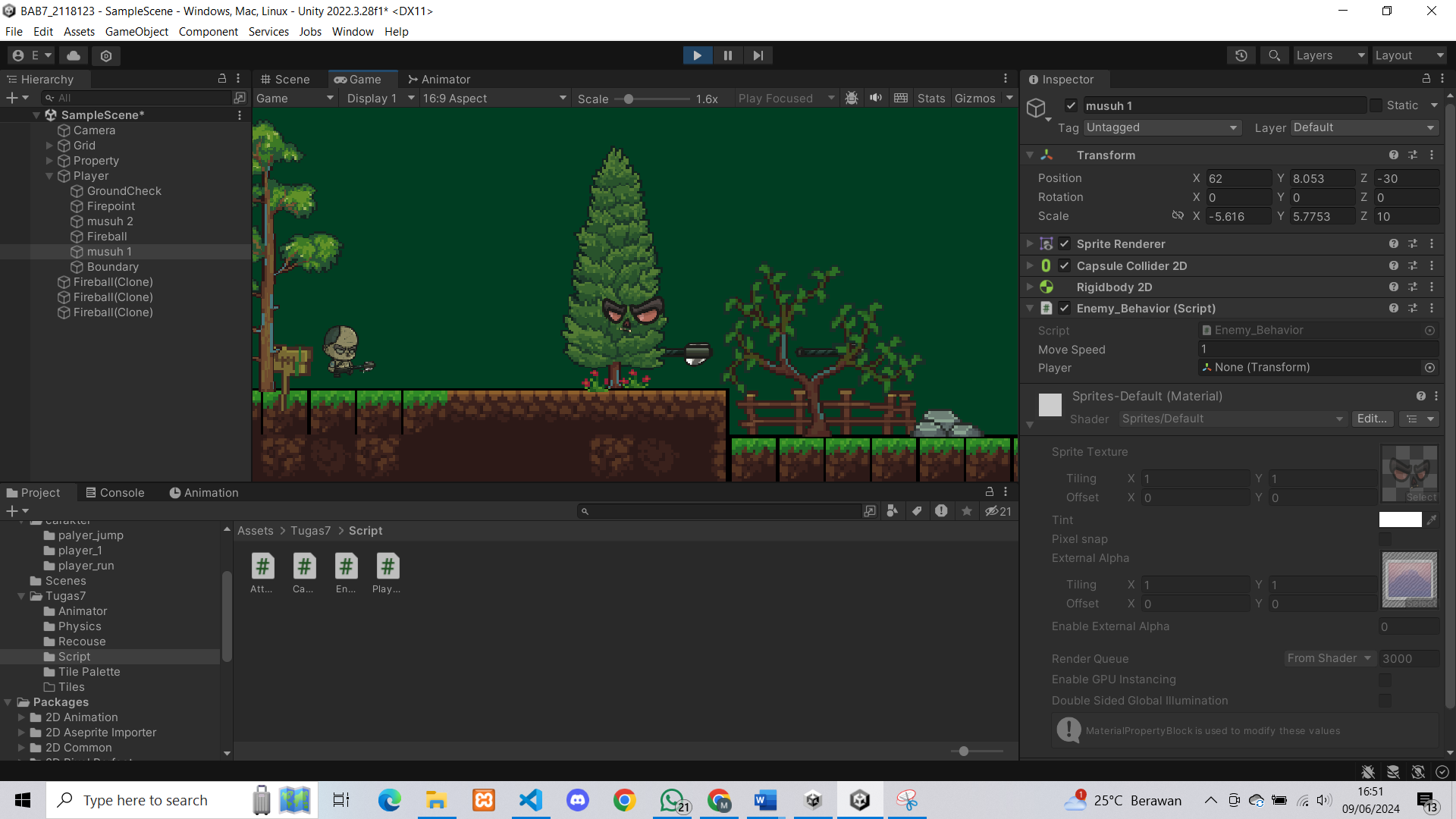


1. Drag and drop file script Enemy\_Behavior ke objek flyMan.

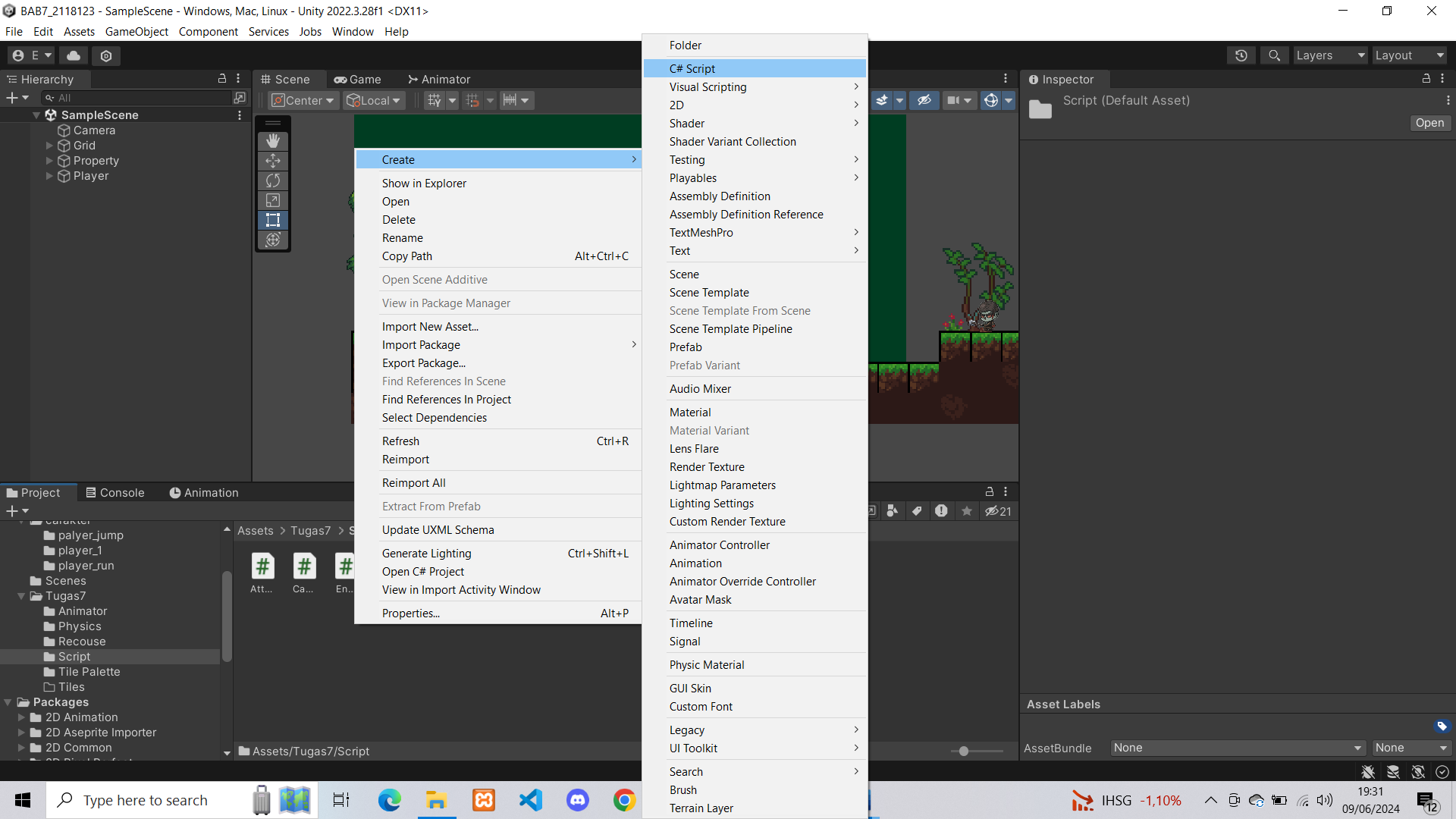
**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

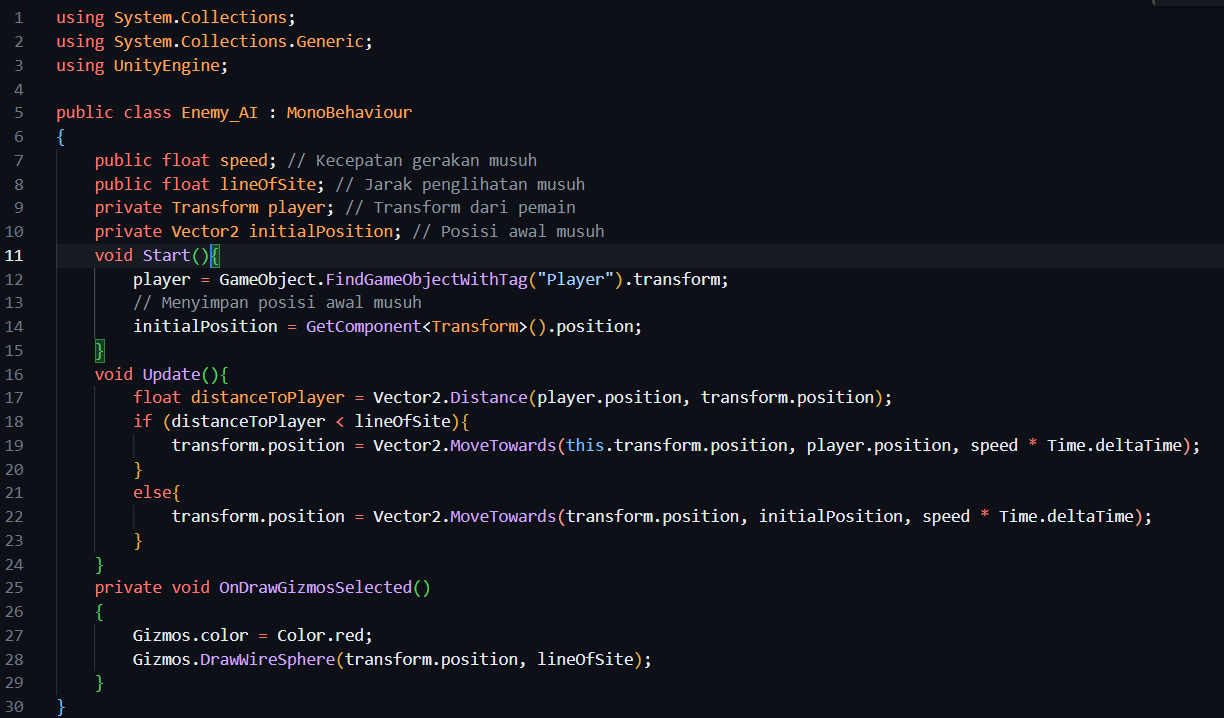
1. Jalankan hasilnya sebagai berikut



1. **Membuat Enemy AI**
2. tambahkan script baru,dengan nama Enemy\_AI



1. Masukkan source code brikut pada file script Enemy\_AI.cs



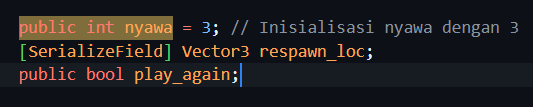
1. Drag & drop file script ke objek musuh 1, setting line of site dan speed-nya.



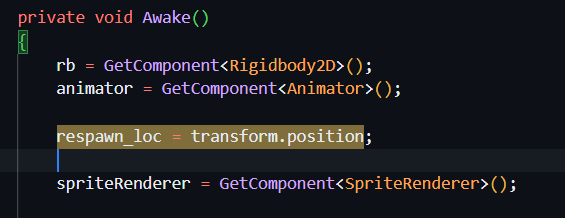
1. Run Gamenya,maka musuh\_1 akan mengikuti pergerakan player.



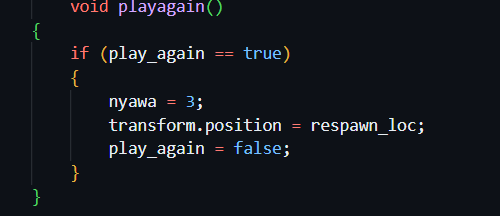
1. **Respawn**
2. Tambahkan source code berikut pada file script Player.cs



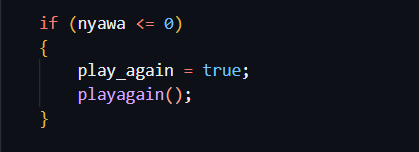
1. Tambahkan source code berikut pada void Awake()



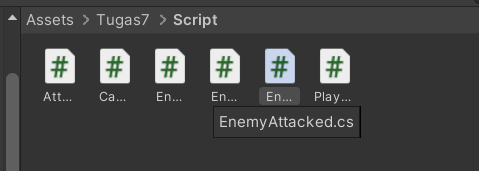
1. Buat void playagain() dan letakkan di bawah void Awake()



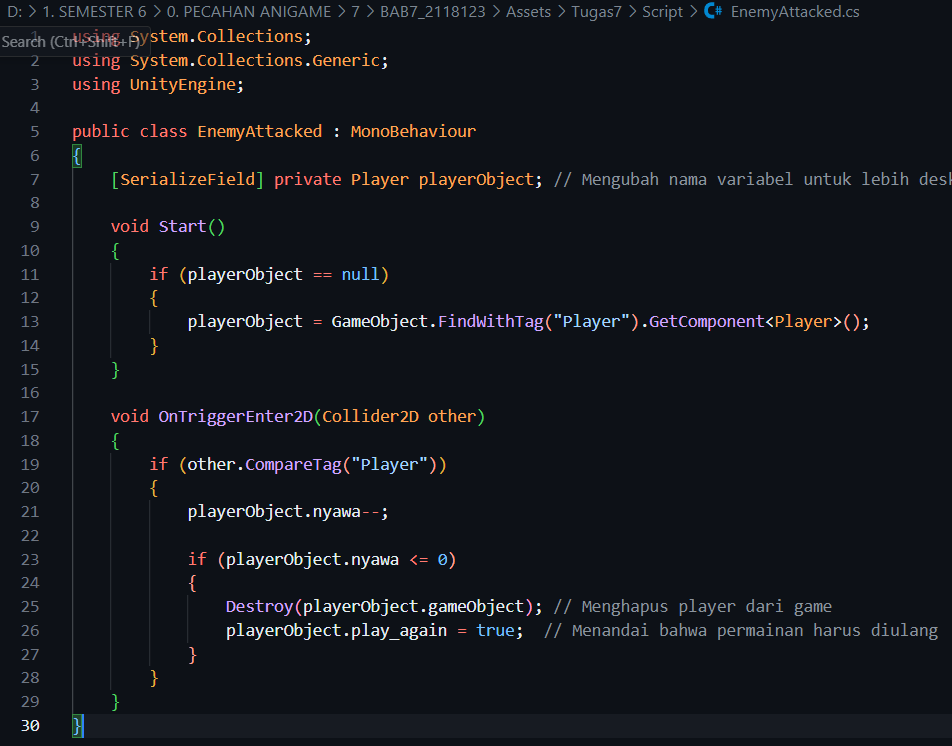
1. Tambahkan source code berikut pada void Update()



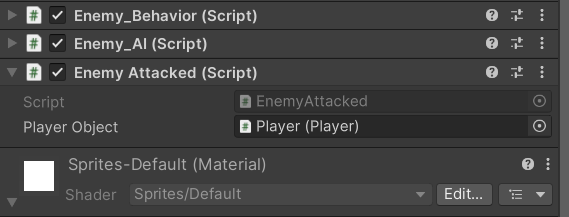
1. Buat file script baru bernama EnemyAttacked



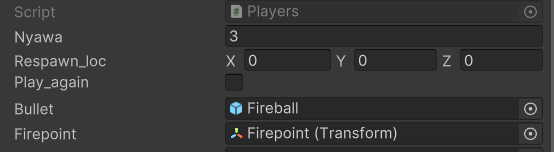
1. Tambahkan source code berikut pada script EnemyAttacked.cs



1. Drag & drop pada objek musuh\_1 dan ubah objek ke player



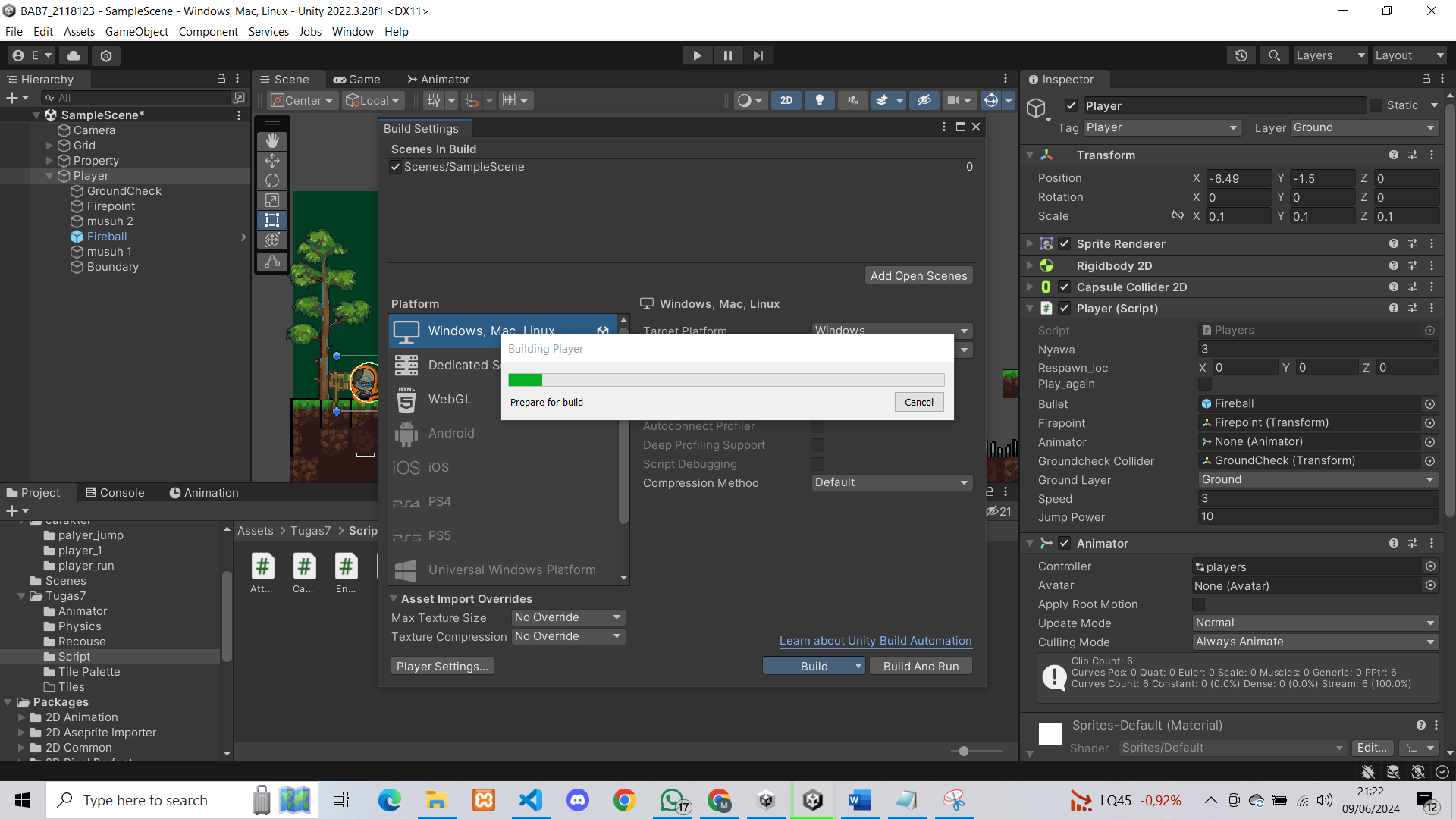
1. Pada Player ubah nyawa menjadi 3



1. Run Gamenya maka akan seperti berikut ini.



1. Proses berikutnya yaitu kita rendering , masuk pada file lalu bulid and run , lalu setting seperti berikut ini.



1. **Melengkapi Script**

|  |
| --- |
| using UnityEngine;  public class PlayerAttack : MonoBehaviour  {  public float attackRange = 2.0f;  public int attackDamage = 10;  public string enemyTag = "Enemy";  void Update()  {  if (Input.GetButtonDown("Fire1"))  {  PerformMeleeAttack();  }  }  void PerformMeleeAttack()  {  RaycastHit hit;  if (Physics.Raycast(transform.position, transform.forward, out hit, attackRange))  {  if (hit.collider.CompareTag(enemyTag))  {Health healthComponent = hit.collider.GetComponent<Health>();  if (healthComponent != null)  {  healthComponent.TakeDamage(attackDamage);  }  }  }  }  } |

Penjelasan :

Source code di atas telah diperbaiki pada metode `PerformMeleeAttack()`. Pertama, tipe variabel `attackRange` diubah dari `int` menjadi `float` untuk mencerminkan penggunaannya sebagai nilai jarak serangan. Kedua, kesalahan ketik pada `InputGetButtonDown` diperbaiki menjadi `Input.GetButtonDown`, dan `attacDamage` diperbaiki menjadi `attackDamage`. Penambahan tag `enemyTag` memungkinkan identifikasi musuh melalui tag, memastikan hanya musuh yang terkena serangan. Dalam metode `PerformMeleeAttack`, ditambahkan pemeriksaan untuk memastikan bahwa objek yang terkena raycast memiliki komponen `Health`, yang bertanggung jawab untuk mengurangi health musuh dan menangani kematian mereka.