

MODUL IV

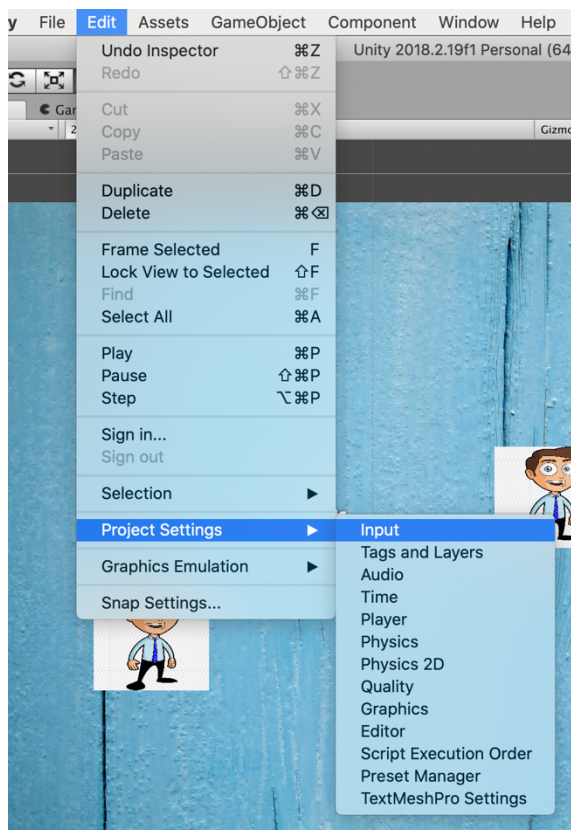
Input Joystick (PS4 dan XBOX)

Tujuan

1. Mahasiswa mampu membuat aplikasi menggunakan input Joystick

TEORI

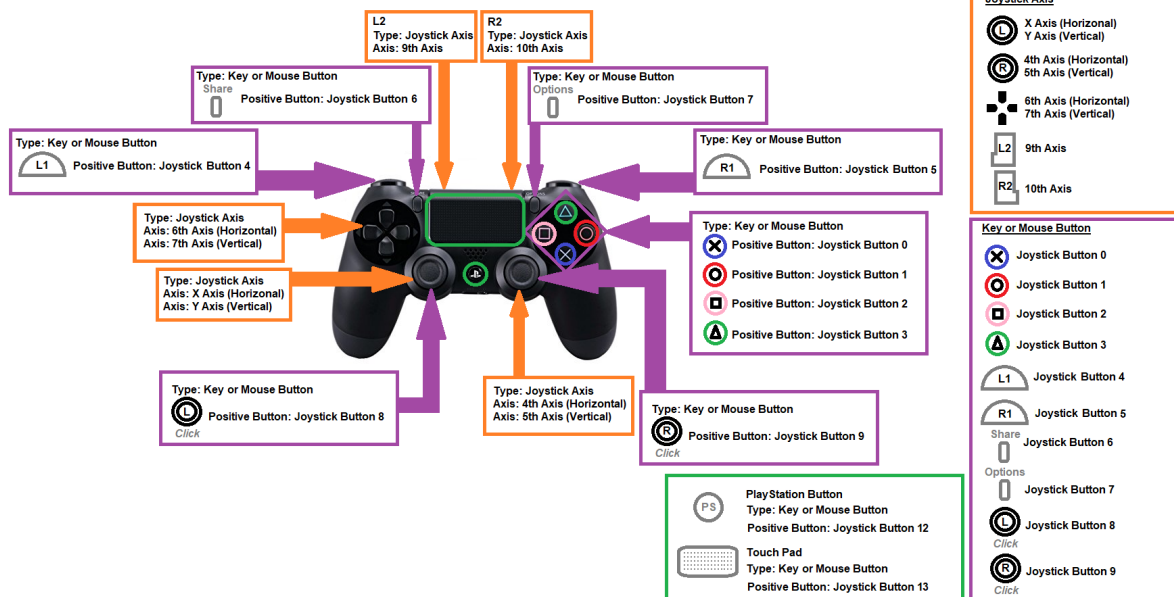
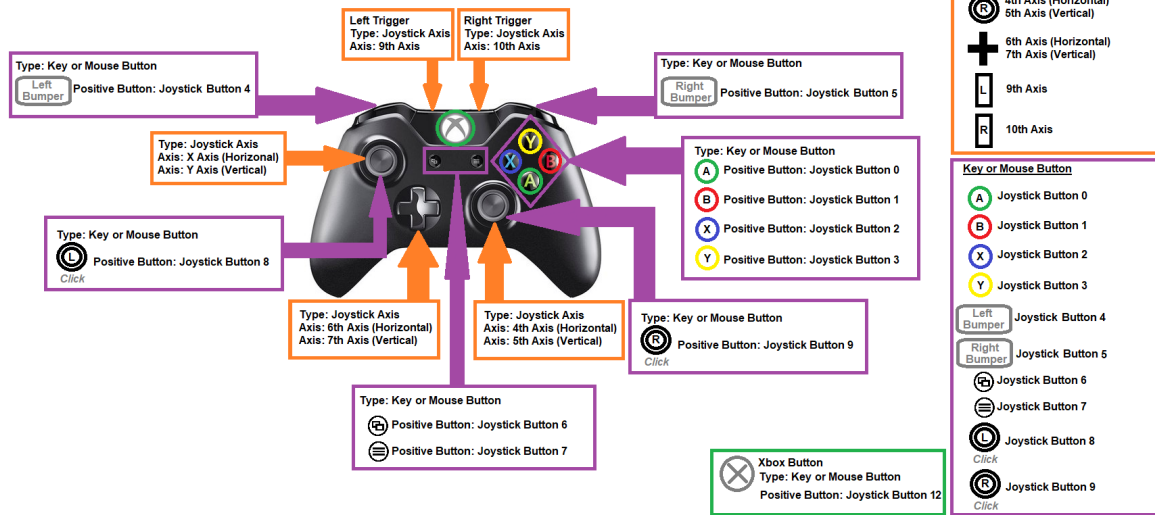
Buka Input Manager



Property	Function
Name	digunakan untuk penamaan pada skrip
Descriptive Name, Descriptive Negative Name	Diskripsi nama yang digunakan (sering tidak dipakai)
Negative Button, Positive Button	Kontrol untuk mendorong sumbu masing-masing ke arah negatif dan positif. Ini bisa berupa tombol pada keyboard, atau tombol pada joystick atau mouse.

Property	Function
Alt Negative Button, Alt Positive Button	Kontrol alternatif untuk mendorong sumbu ke arah negatif dan positif masing-masing.
Gravity	Kecepatan dalam satuan per detik saat sumbu jatuh ke arah netral saat tidak ada masukan.
Dead	Seberapa jauh pengguna perlu memindahkan tongkat analog sebelum aplikasi Anda melakukan gerakan tersebut. Saat runtime, masukan dari semua perangkat analog yang termasuk dalam kisaran ini akan dianggap nol.
Sensitivity	Speed in units per second that the axis will move toward the target value. This is for digital devices only.
Snap	Kecepatan dalam satuan per detik sehingga sumbu akan bergerak menuju nilai target. Ini hanya untuk perangkat digital..
Type	<ul style="list-style-type: none"> - Key or Mouse button - Mouse Movement - Joystick Axis
Axis	Sumbu dari perangkat tersambung yang mengontrol sumbu ini.
JoyNum	Joystick terhubung yang mengontrol sumbu ini. Anda dapat memilih joystick tertentu, atau input pada semua joystick.

Jimmy Vegas Unity Tutorials Controller Mapping



Contoh lain

```
Buttons
Square = joystick button 0
X       = joystick button 1
Circle = joystick button 2
Triangle= joystick button 3
L1      = joystick button 4
R1      = joystick button 5
L2      = joystick button 6
R2      = joystick button 7
Share   = joystick button 8
Options = joystick button 9
L3      = joystick button 10
R3      = joystick button 11
PS      = joystick button 12
PadPress= joystick button 13

Axes:
LeftStickX    = X-Axis
LeftStickY    = Y-Axis (Inverted?)
RightStickX   = 3rd Axis
RightStickY   = 4th Axis (Inverted?)
L2            = 5th Axis (-1.0f to 1.0f range, unpressed is -1.0f)
R2            = 6th Axis (-1.0f to 1.0f range, unpressed is -1.0f)
DPadX         = 7th Axis
DPadY         = 8th Axis
```

Contoh pemakaian pada unity

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;

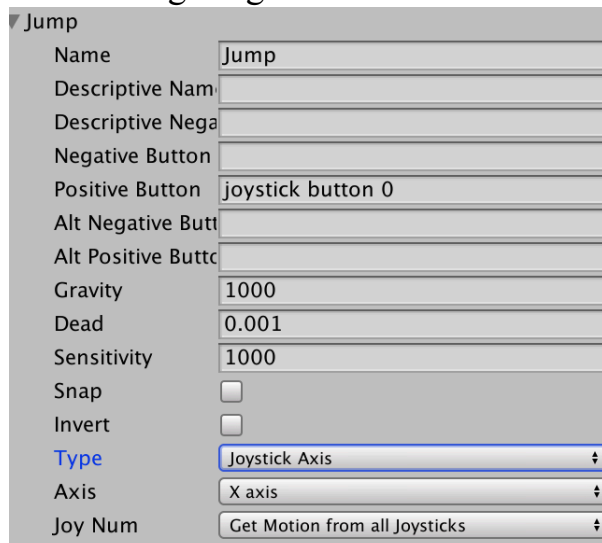
using UnityEngine;

public class Jump : MonoBehaviour
{
    private bool isGrounded = false;

    // Update is called once per frame
    void Update ()
    {
        if (!isGrounded) //Only jump if the player is grounded
        {
            if (Input.GetButton("Jump")) //Jump is set up in the Input Manager
            {
                //Add jump code here
            }
        }
    }
}
```

Petunjuk

1. Buat 1 key tombol X dengan menggunakan debug
2. Ambil project sebelumnya
3. Buat setting sebagai berikut untuk tombol X pada input manager



4. Buat program berikut

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class Jump : MonoBehaviour
{
    private bool isGrounded = false;

    // Update is called once per frame
    void Update ()
    {
        if (!isGrounded) //Only jump if the player is grounded
        {
            if (Input.GetButton("Jump")) //Jump is set up in the Input Manager
            {
                //Add jump code here
            }
        }
    }
}
```

Pada add jump ditambahkan code
Debug.log("tombol X");

RUN

Tugas

buat semua tombol pada PS4 menggunakan Debug.log sesuai dengan tombol PS4