Dokumentasi PTS

Objective : Membuat gameObject2 rotate

Phase 1 : SetActive gameObject1

Membuat value dari gameObject1 true

Phase 2 : Check Condition

Mengecek kondisi value gameObject1 true/false

Phase 3 : Rotate gameObject2

Jika kondisi true maka gameObject2 akan rotate sesuai dengan posisi yang ditentukan.

Phase 4 : onDisable

Menjalankan perintah ketika gameObject1 dalam kondisi false

onDisable(){

Debug.Log

}

Start

gameObject1

true?

Rotate gameObject2