

PENGANTAR PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN D3IF-45-02 [FAU]

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [VII2G2-D3IF-45-02](#) / [Pertemuan 9: Assessment 4](#) / [Quiz Unit 4](#)

Started on Wednesday, 3 May 2023, 3:03 PM

State Finished

Completed on Wednesday, 3 May 2023, 3:23 PM

Time taken 20 mins 11 secs

Grade 7.00 out of 10.00 (70%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Kode di bawah ini menghasilkan "error CS0029: Cannot implicitly convert type 'float' to 'UnityEngine.Vector3'". Manakah pernyataan di bawah ini yang menghilangkan error?

```
1. private Vector3 startingVelocity;  
2. void Start() {  
3.     startingVelocity = 2.0f;  
4. }
```

Select one:

- ☒ a. Pada line 1, ganti "Vector3" ke "float" ✓
- ☐ b. A dan B benar
- ☐ c. Semua pernyataan salah
- ☐ d. Pada line 3, ganti "=" ke "+"

The correct answer is: Pada line 1, ganti "Vector3" ke "float"

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00


Pesan berikut ditampilkan di konsol: "Monica has 20 dollars". Manakah dari opsi baris dalam fungsi PrintNames yang menghasilkannya?

```
string[] names = new string[] { "Steve", "Monica", "Eric" };
int money = 5;

void Start() {
    money *= 2;
    PrintNames();
}

void PrintNames () {
    A. Debug.Log("Monica has " + money/2 + " dollars");
    B. Debug.Log(names[1] + " has " + money*2 + " dollars");
    C. Debug.Log(names[2] + " has " + money*2 + " dollars");
    D. Debug.Log(names[Monica] + " has " + money/2 + " dollars");
}
```

Select one:

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

The correct answer is: opsi B

Question 3

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Game Anda baru saja dimulai dan Anda melihat error, "UnassignedReferenceException: Variabel playerIndicator of PlayerController has not been assigned". Apa kemungkinan solusi untuk masalah tersebut?

```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    public GameObject playerIndicator;
    void Update() {
        playerIndicator.transform.position.y = 10;
    }
}
```

Select one:

- ☒ a. Skrip PlayerController harus ditetapkan ke objek pemain ✖
- ☐ b. Variabel PlayerController dalam skrip playerIndicator perlu dideklarasikan
- ☐ c. Objek perlu dimasukkan ke variabel playerIndicator di inspektor

- ☐ d. Variabel playerIndicator harus dijadikan pribadi

The correct answer is: Objek perlu dimasukkan ke variabel playerIndicator di inspektor

Question **4**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Komentar mana yang paling menggambarkan kode di bawah ini?

```
public class Enemy : MonoBehaviour
{
    // Comment
    private void OnTriggerEnter(Collider other) {
        if(other.CompareTag("Spike")) {
            Destroy(other.gameObject);
        }
    }
}
```

Select one:

- ☐ a. // Jika pemain bertabrakan dengan musuh, hancurkan musuh
- ☐ b. // Jika musuh bertabrakan dengan paku, hancurkan paku
- ☒ c. // Jika musuh bertabrakan dengan paku, hancurkan musuh ✖
- ☐ d. // Jika pemain bertabrakan dengan paku, hancurkan paku

The correct answer is: // Jika musuh bertabrakan dengan paku, hancurkan paku

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Anda mencoba untuk menetapkan variabel powerup di inspector, tetapi tidak muncul di komponen Player Controller. Apa masalahnya?

```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    private GameObject powerup;
}
```

Select one:

- ☐ a. Kelas PlayerController harus privat, bukan publik
- ☐ b. Anda tidak dapat mendeklarasikan variabel powerup di Player Controller Script

- ☐ c. Anda tidak dapat menetapkan variabel jenis GameObject di inspektor
- ☒ d. Variabel powerup harus publik, bukan privat ✓

The correct answer is: Variabel powerup harus publik, bukan privat

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Kode di bawah menghasilkan kesalahan, "error CS0029: Cannot implicitly convert type 'UnityEngine.GameObject' to 'UnityEngine.Rigidbody'". Apa yang dapat dilakukan untuk memperbaiki masalah ini?

```
1. void OnCollisionEnter(Collision collision) {  
2.     if(collision.gameObject.CompareTag("Enemy")) {  
3.         Rigidbody enemyRb = collision.gameObject;  
4.     }  
5. }
```

Select one:

- ☐ a. Pada line 3, delete ".gameObject"
- ☐ b. Pada line 1, ganti "collision" ke "Rigidbody"
- ☐ c. Pada line 2, ganti "gameObject" ke "Rigidbody"
- ☒ d. Pada line 3, tambahkan ".GetComponent()" sebelum semicolon ✓

The correct answer is: Pada line 3, tambahkan ".GetComponent()" sebelum semicolon

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Anda mencoba menulis beberapa kode yang membuat usia acak antara 1 hingga 100 dan kemudian mencetak usia tersebut, tetapi ada kesalahan. Apa yang akan memperbaiki kesalahan tersebut?

```
1. private int age;  
2.  
3. void Start() {  
4.     Debug.Log(GenerateRandomAge());  
5. }  
6.  
7. private int GenerateRandomAge() {  
8.     age = Random.Range(1, 101);  
9. }
```

Select one:

- ☐ a. Add the word "int" to line 8, so it says "int age"
- ☐ b. Pada line 7, ganti kata "private" ke "void"
- ☒ c. Tambah line baru setelah line 8 dengan "return age;" ✓
- ☐ d. ..."
- ☐ e. Ganti line 1 ke "private float age"

The correct answers are: ...", Tambah line baru setelah line 8 dengan "return age;"

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Anda mencoba membuat metode baru yang mengambil angka dan mengalikannya dengan dua. Metode mana yang akan melakukannya?

- A. `private float DoubleNumber() {
 return number *= 2;
}`
- B. `private float DoubleNumber(float number) {
 return number *= 2;
}`
- C. `private void DoubleNumber(float number) {
 return number *= 2;
}`
- D. `private void DoubleNumber() {
 return number *= 2;
}`

Select one:

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

The correct answer is: Method B

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Manakah dari berikut ini yang mengikuti konvensi penamaan Unity (terutama yang berkaitan dengan penggunaan huruf besar)?

- A. `float forwardInput = Input.GetAxis("Vertical");`
- B. `float ForwardInput = input.GetAxis("Vertical");`
- C. `Float forwardInput = Input.GetAxis("Vertical");`
- D. `float forwardInput = input.GetAxis("vertical");`

Select one:

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

The correct answer is: Line A

Question 10

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Manakah dari pernyataan berikut tentang fungsi / metode yang benar:

- A. Functions/methods must be passed at least one parameter
- B. Functions/methods with a "void" return type cannot be passed parameters
- C. A Function/method with an "int" return type could include the code, "return 0.5f;"
- D. If there was a function/method declared as "private void RenameObject(string newName)", you could call that method with "RenameObject();"

Select one:

- ☐ a. Hanya B yang benar
- ☐ b. B dan C benar
- ☒ c. A dan B benar ✗
- ☐ d. Semuanya salah
- ☐ e. Hanya D yang benar

The correct answer is: Semuanya salah

Previous Activity

Jump to...

Next Activity