

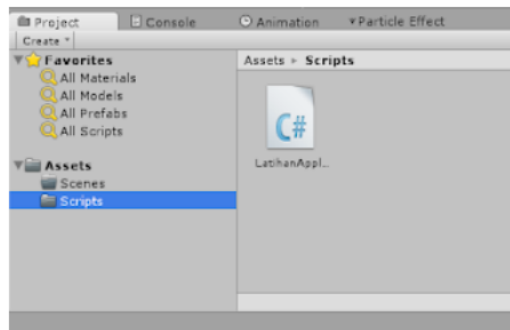
MODUL PRAKTIKUM UNITY C# BASIC 12

APPLICATION

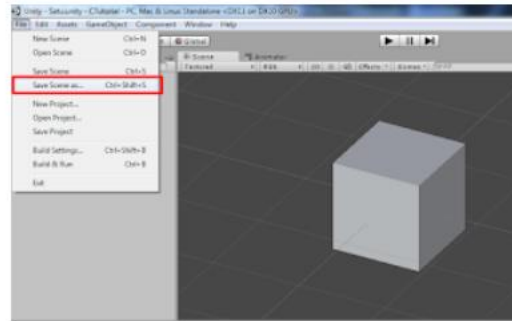


Ada banyak fungsi dari perintah Application, tapi momon akan menjelaskan satu fungsi yang penting yaitu Application.LoadLevel.

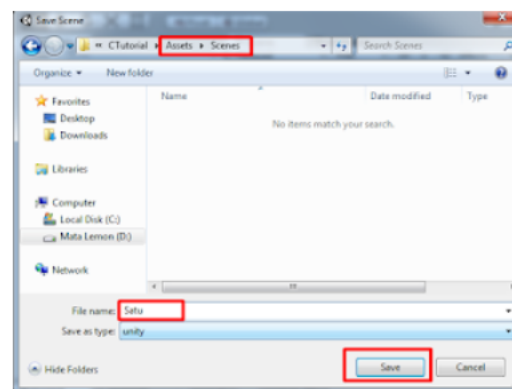
Application.LoadLevel biasa digunakan untuk pindah scene ke scene yang lain di dalam unity/game. Contoh sedernaha, momon membuat sebuah game di dalam game terdapat "Main Menu" dan "Option" nah keduanya terpisah, sehingga agar bisa saling berhubungan digunakan Application.LoadLevel.



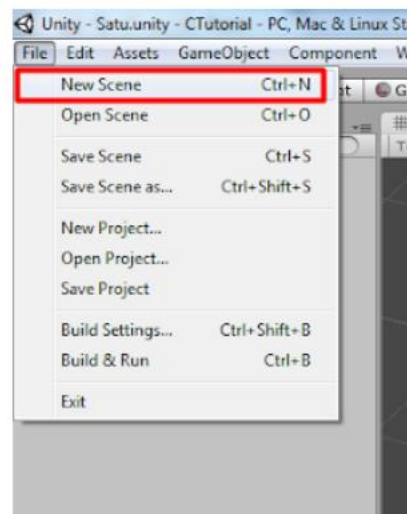
1. Buat 2 Buah folder, yaitu "Scenes" untuk menyimpan kumpulan scene
2. Folder "Scripts" untuk menyimpan kumpulan script.
3. Buat sebuah C# Script dan beri nama "LatihanApplicaiton".



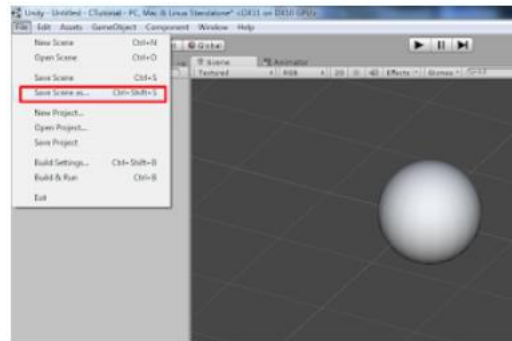
Tambahkan objek cube di scene pertama. Kemudian simpan scene pertama dengan cara klik File - Save Scene As.



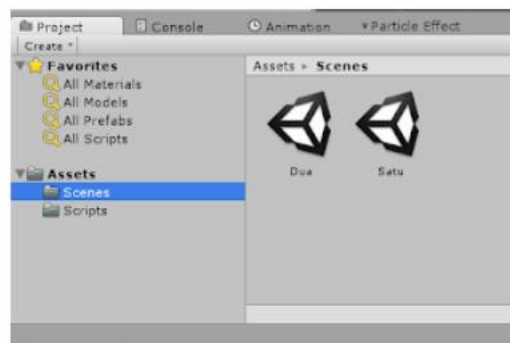
Akan muncul jendela untuk menyimpan scene, masuk terlebih dahulu ke folder "Scenes" yang sudah dibuat, kemudian beri nama "Satu" dan simpan scene.



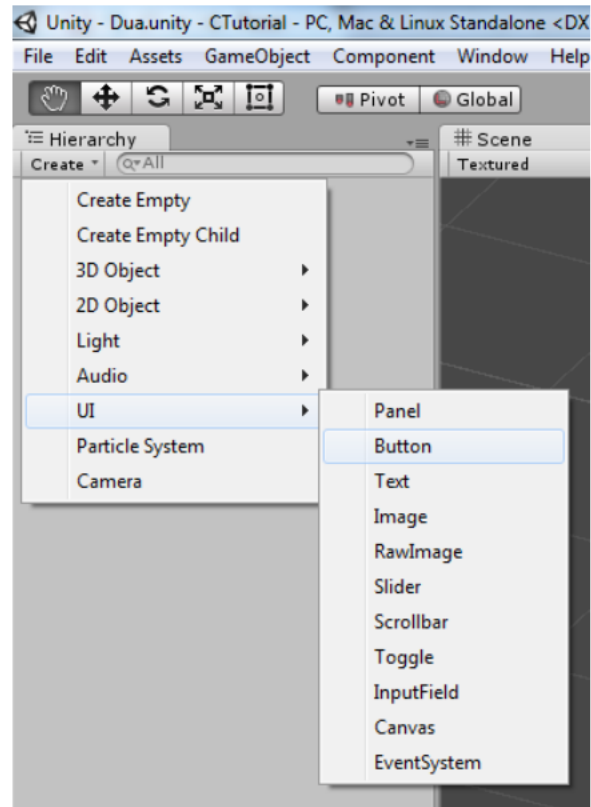
Sekarang buat kedua dengan cara, Klik File - New Scene.



Tambahkan objek sphere untuk membedakan adantara scene pertama dan scene kedua. kemudian simpan kembali scene dengan nama "Dua".



Maka hasilnya seperti gambar di atas.

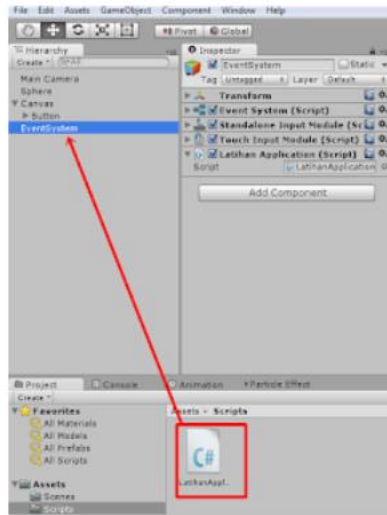


Sekarang agar dapat berpindah scene momon menggunakan UI Button, jadi ketika tombol ditekan scene akan berpindah.

Create - UI - Button.



Atur posisi UI Button dan atur anchor point berada di atas layar



Tambahkan script ke objek EventSystem. Kemudian buka script dan tuliskan script di bawah ini :

A. LatihanApplication.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class LatihanApplication : MonoBehaviour {

    public void ContohApplication () {
        Application.LoadLevel("Satu");
    }

}
```

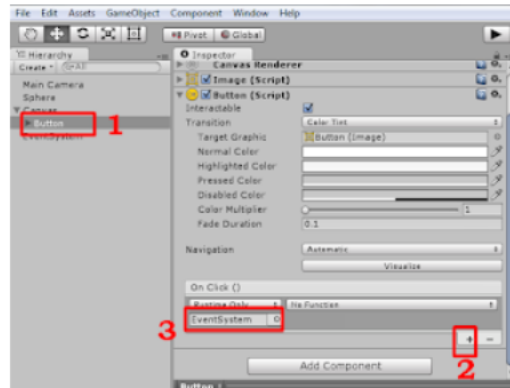
Penjelasan :

public void ContohApplication

Adalah sebuah method yang dibuat dan nantinya akan ditambahkan ke objek UI Button, sehingga UI Button akan menjalankan baris program yang ada di dalam method ini.

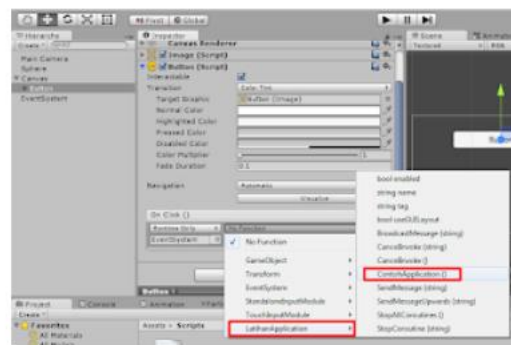
Application.LoadLevel("Satu");

"Satu" adalah nama scene yang sebelumnya sudah dibuat.

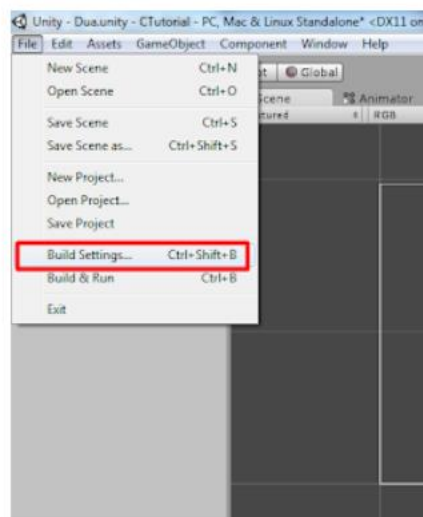


Tambahkan Method ContohApplication ke UI Button dengan cara :

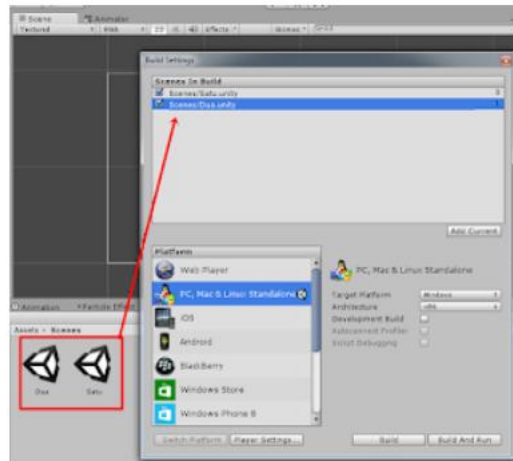
1. Klik UI Button, dan lihat jendela inspektor - On Click
2. Klik tombol + untuk menambahkan
3. Masukkan event system ke kotak On Click.



Masih di On Click, Klik No Function , cari nama scriptnya dan pilih nama Method yang sudah dibuat.



Agar scene dapat diakses oleh script, klik File - Build Settings.



Masukan kedua scene tadi ke kotak build settings.



Jalankan game dan coba klik tombol.



Maka scene akan berpindah dari scene "Dua" ke scene "satu"