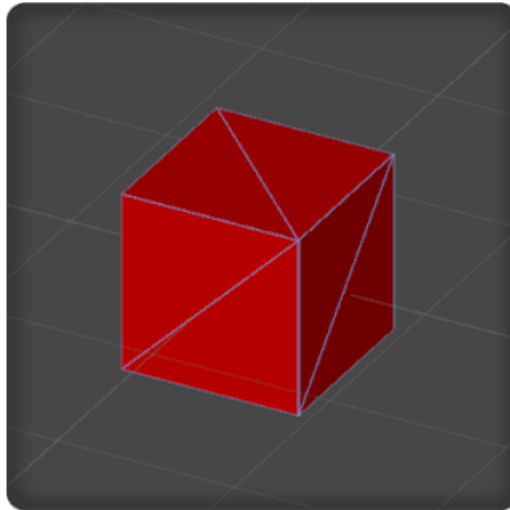


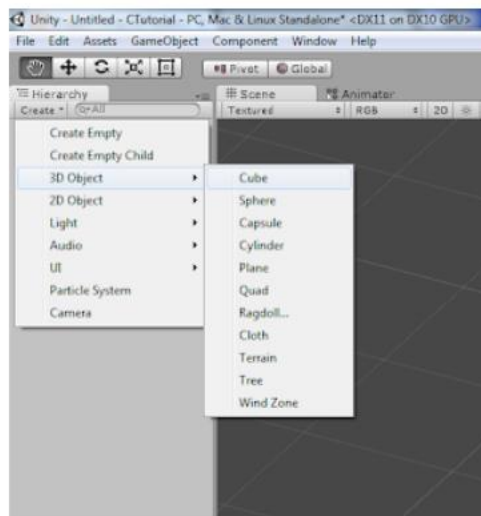
MODUL PRAKTIKUM UNITY C# BASIC 11

ADD COMPONENT

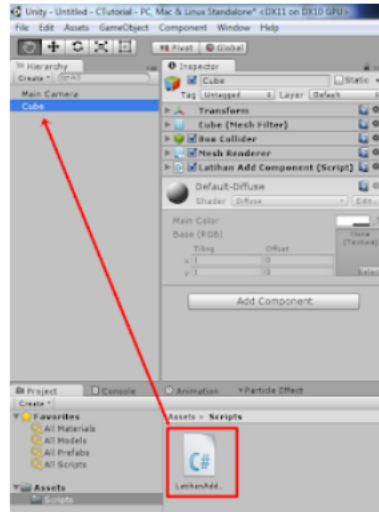


AddComponent bisa diartikan sebuah perintah yang digunakan untuk menambahkan komponen ke objek game. Komponen bisa berupa (Komponen Fisik, Script dan lainnya).

1. Menambah Komponen Fisik



Tambahkan objek Cube ke dalam hirarki, Create - 3D Object - Cube.



Buat C# script baru, beri nama "LatihanAddComponent" dan berikan script ke objek Cube.

Klik 2x script tadi dan tuliskan listing program di bawah ini :

A. LatihanAddComponent.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class LatihanAddComponent : MonoBehaviour {

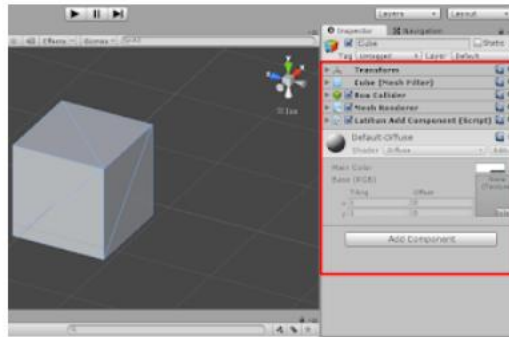
    void Start () {
        gameObject.AddComponent<Rigidbody>();
    }

}
```

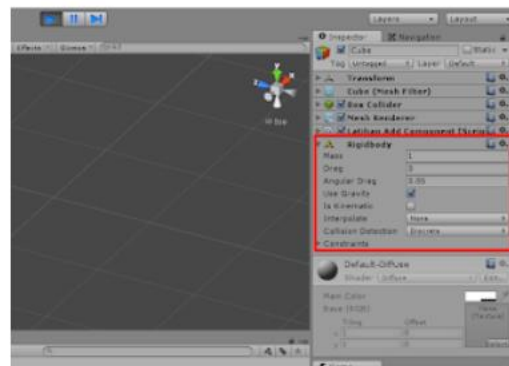
Penjelasan :

`gameObject.AddComponent<Rigidbody>();`

Adalah baris program yang menambahkan komponent Rigidbody ke objek game melalui script. Dimana gameObject merujuk pada objek yang diberikan script "LatihanAddComponent.cs".

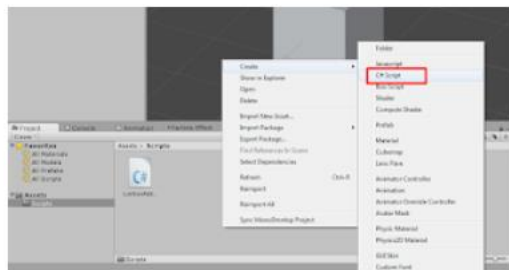


Untuk mengujicobakan script tadi, pertama klik objek Cube dan lihat jendela inspektor, di Inspektor tidak terdapat komponen "Rigidbody".



Jalankan game dan lihat kembali Inspektor, maka secara otomatis "Rigidbody" telah ditambahkan.

2. Menambahkan Script pada Objek



Buat script baru, klik kanan - Create - C# Script. Ubah nama menjadi "ScriptBerubahWarna" kemudian buka script dan tuliskan listing program di bawah :

B. ScriptBerubahWarna.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class ScriptBerubahWarna : MonoBehaviour {

    void Start () {
        gameObject.renderer.material.color = Color.red;
    }

}
```

Penjelasan : *renderer.material.color = Color.red*

Digunakan untuk merubah warna objek ketika game berjalan.

Jika sudah menuliskan "ScriptBerubahWarna", simpan script di dalam folder "Scripts" dan jangan berikan ke objek cube, karena nantinya script ini akan ditambahkan menggunakan perintah "AddComponent".

C. LatihanAddComponent.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class LatihanAddComponent : MonoBehaviour {

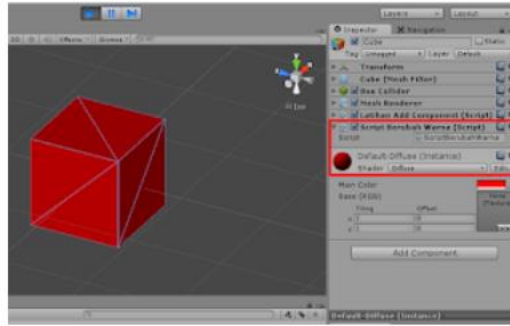
    void Start () {
        gameObject.AddComponent<ScriptBerubahWarna>();
    }

}
```

Penjelasan :

`AddComponent<ScriptBerubahWarna>();`

Untuk menambahkan script cukup tulis nama script setelah perintah AddComponent.



Jalankan game dan script "ScriptBerubahWarna" sudah ditambahkan ke objek Cube dengan perintah AddComponent.

SELAMAT MENGERJAKAN