

## Dokumentasi untuk Tame & Ride



## Daftar Isi

1. Kebutuhan Dasar dan Persiapan Awal.....	2
1.1. Prasyarat.....	2
1.2. Link Video Penjelasan.....	2
1.3. Dependensi Aset.....	2
2. TamingManager Script.....	2
2.1. Gambaran Umum.....	2
3. Panduan Langkah-demi-Langkah.....	5
3.1. Buat Objek UI dan Manajer.....	5
3.1.1. Membuat Objek UI.....	5
3.1.2. Membuat Objek Manajer.....	5

## 1. Kebutuhan Dasar dan Persiapan Awal

Tame & Ride ini dapat digunakan dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan spesifik proyek. Namun, harap berhati-hati mengikuti:

### 1.1. Prasyarat

Memiliki pemahaman dasar mengenai unity, seperti unity AI, seperti navmesh, blend tree, root motion, unity scriptable objects, UI, dan dapat membuat game objek..

### 1.2. Link Video Penjelasan

Untuk memahami dasar dari ride yang akan digunakan, berikut video tutorial tersebut:

<https://youtube.com/playlist?list=PLh3LLrWD73cwEbYtGZdV6mGGZvo139JvG&si=0YyKr9Nae1ey9FM2>

Berikut dokumentasi untuk aset Malbers Animations Assets:

<https://malbersanimations.gitbook.io/animal-controller>

Untuk video tutorial penggunaan Tame and Ride seperti berikut:

### 1.3. Dependensi Aset

Tame and Ride ini memiliki dependensi dengan Item & Inventory System dan aset:

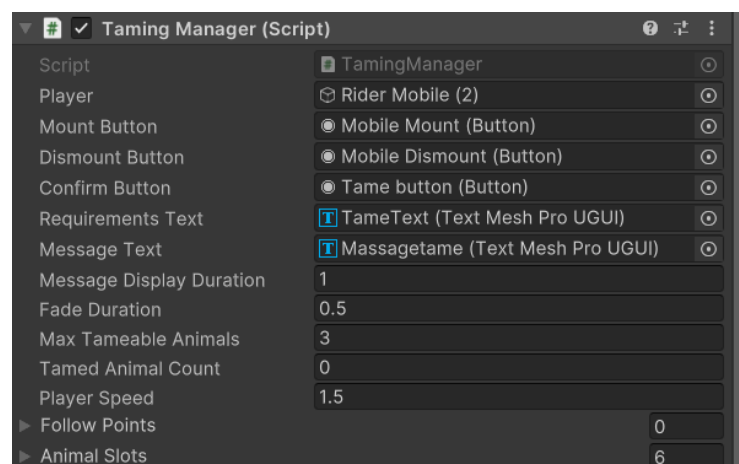
Horse Animset Pro (Riding System)

[Horse Animset Pro \(Riding System\) | 3D Animals | Unity Asset Store](#)

## 2. TamingManager Script

### 2.1. Gambaran Umum

Script TamingManager digunakan untuk mengatur proses penjinakan hewan dalam permainan. Script ini mencakup pengaturan tampilan tombol-tombol yang relevan serta informasi penjinakan yang diperlukan oleh pemain.



**player:** GameObject yang mewakili pemain dalam permainan.

**mountButton:** Tombol UI untuk memulai naik ke hewan yang sudah dijinakkan.

**dismountButton:** Tombol UI untuk turun dari hewan yang sudah dijinakkan.

**confirmButton:** Tombol UI untuk mengonfirmasi tindakan penjinakan.

**requirementsText:** Teks yang menampilkan persyaratan untuk menjinakkan hewan.

**messageText:** Teks yang menampilkan pesan batas maksimum hewan yang dapat dijinakkan.

**messageDisplayDuration:** Durasi tampilnya teks pesan.

**fadeDuration:** Durasi animasi untuk fade in/out dari messageText.

**maxTameableAnimals:** Batas maksimum jumlah hewan yang dapat dijinakkan oleh pemain.

**tamedAnimalCount:** Jumlah hewan yang sudah dijinakkan oleh pemain.

**playerSpeed:** Kecepatan pemain dalam bergerak.

**followPoints:** Daftar titik yang diikuti oleh hewan yang dijinakkan.

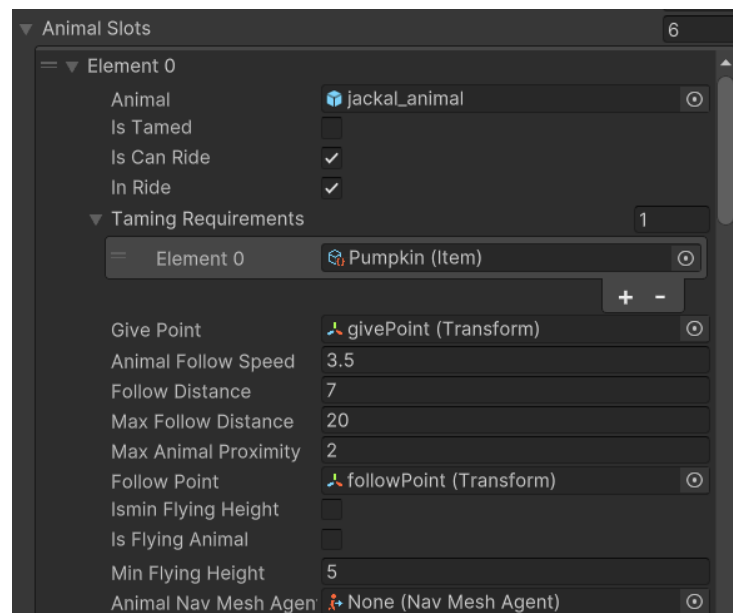
**animalSlots:** Array yang berisi slot untuk setiap hewan yang dapat dijinakkan.

Pada class animalSlots terdapat:

**animal:** GameObject yang mewakili hewan yang terkait dengan slot ini.

**isTamed:** Status apakah hewan sudah dijinakkan oleh pemain atau belum.

**isCanRide:** Status apakah hewan dapat dinaiki oleh pemain.



**inRide:** Status apakah pemain sedang menaiki hewan ini.

**tamingRequirements:** Array dari tipe Item yang dibutuhkan untuk menjinakkan hewan ini.

**givePoint:** Titik di mana pemain harus berada untuk memberikan item kepada hewan ini.

**animalFollowSpeed:** Kecepatan hewan dalam mengikuti pemain atau dalam navigasi.

**followDistance:** Jarak optimal di mana hewan harus berada di belakang pemain.

**maxFollowDistance:** Jarak maksimum di mana hewan masih dapat mengikuti pemain.

**maxAnimalProximity:** Jarak minimum yang harus dijaga antara hewan yang sudah dijinakkan dengan hewan lainnya.

**followPoint:** Titik spesifik di mana hewan harus mengikuti daripada langsung mengikuti pemain.

**isminFlyingHeight:** Status apakah hewan ini memiliki ketinggian minimal untuk terbang.

**isFlyingAnimal:** Status apakah hewan ini dapat terbang.

**minFlyingHeight:** Ketinggian minimal di mana hewan harus terbang.

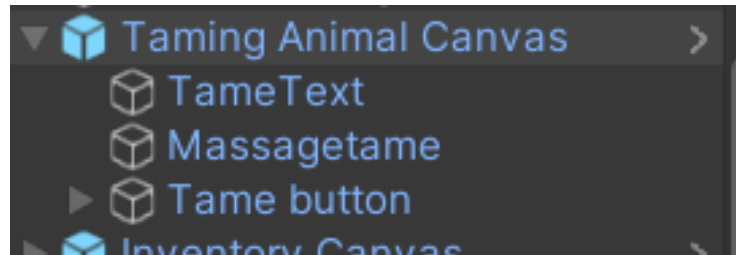
**animalNavMeshAgent:** Referensi ke NavMeshAgent yang terpasang pada hewan ini untuk navigasi.

### 3. Panduan Langkah-demi-Langkah

#### 3.1. Buat Objek UI dan Manajer

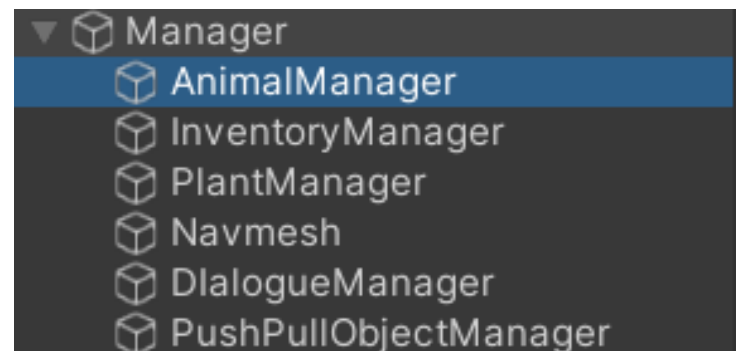
##### 3.1.1. Membuat Objek UI

Buat game objek TameText yang memiliki komponen TextMeshPro, lalu game objek Massagetame yang memiliki komponen TextMeshPro, dan buat game objek Tame Button dengan komponen Button.



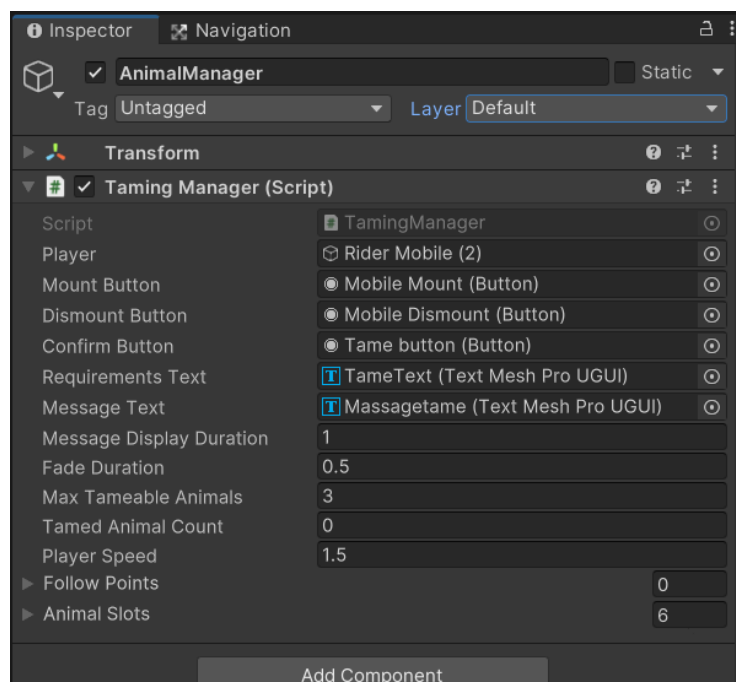
##### 3.1.2. Membuat Objek Manajer

Buat game object yang dijadikan sebagai Animal Manajer untuk menampung script TamingManager.



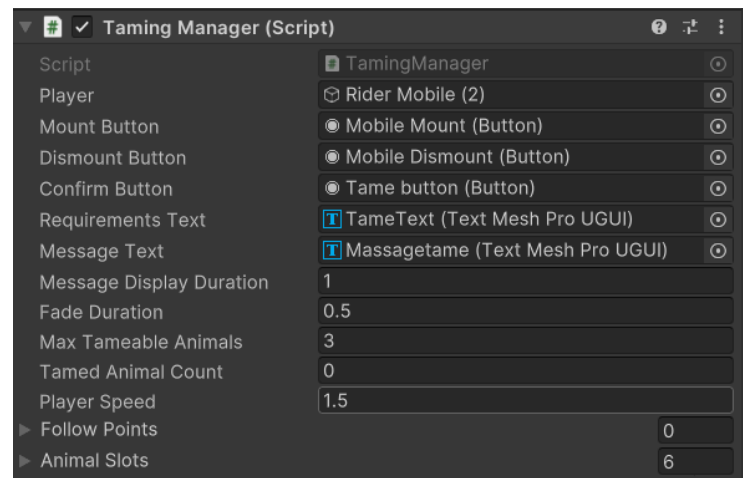
##### 3.1.3. Tambahkan Skrip ke Objek Manajer

Tambahkan komponen skrip ke game objek Animal Manajer berupa skrip TamingManager.



### 3.1.4. Setting Variabel Skrip

Di jendela Inspector, atur variabel skrip TamingManager sesuai dengan kebutuhan Anda. Pada skrip ini memiliki yang variabel ini meliputi TextMesh Pro untuk menampilkan text, button ui untuk sebagai button, referensi untuk player, serta variabel lainnya.



Pada Variabel Array Animal Slots, akan diisi perelement untuk satu hewan yang dapat di ride.

