

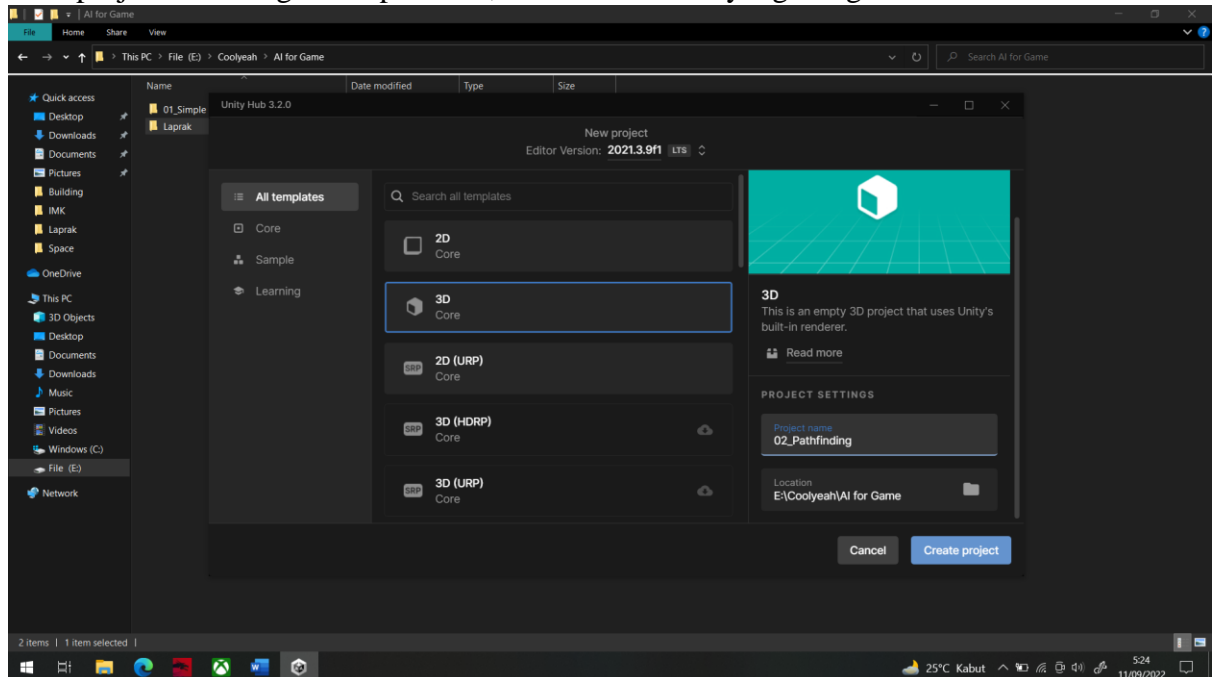
**LAPORAN PRAKTIKUM  
WORKSHOP AI FOR GAME**



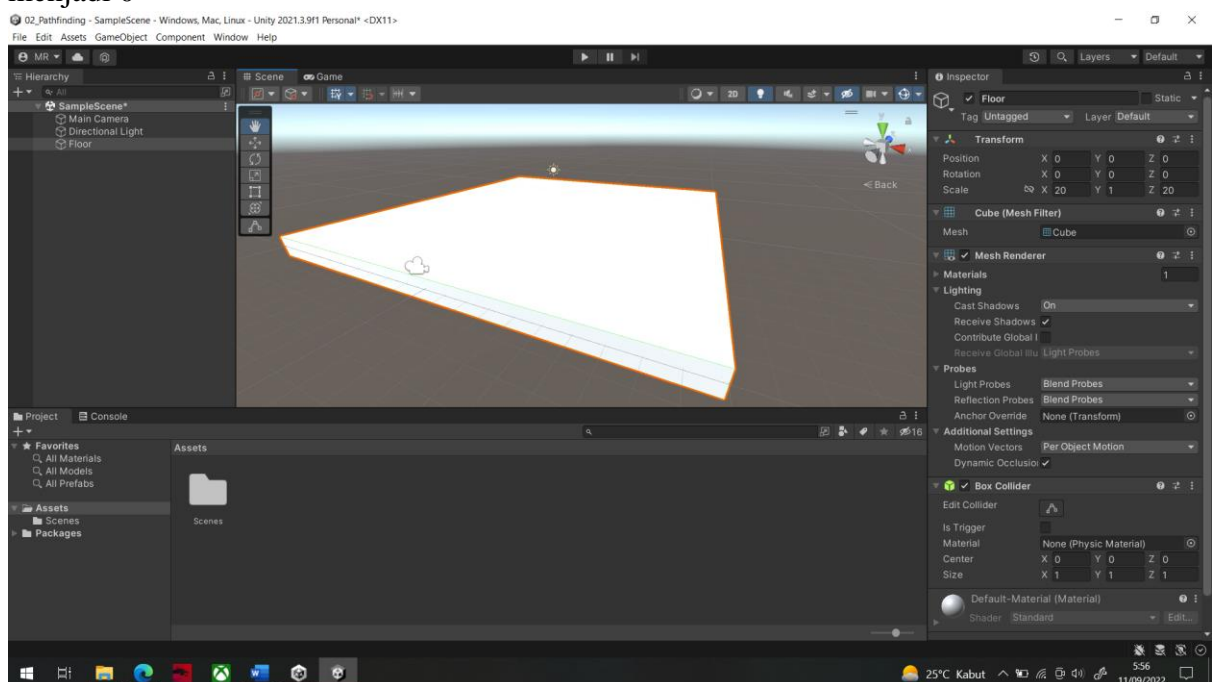
**Muhamad Rafly**  
5220600008

**PROGRAM STUDI D4 TEKNOLOGI GAME  
DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF  
POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA  
2022**

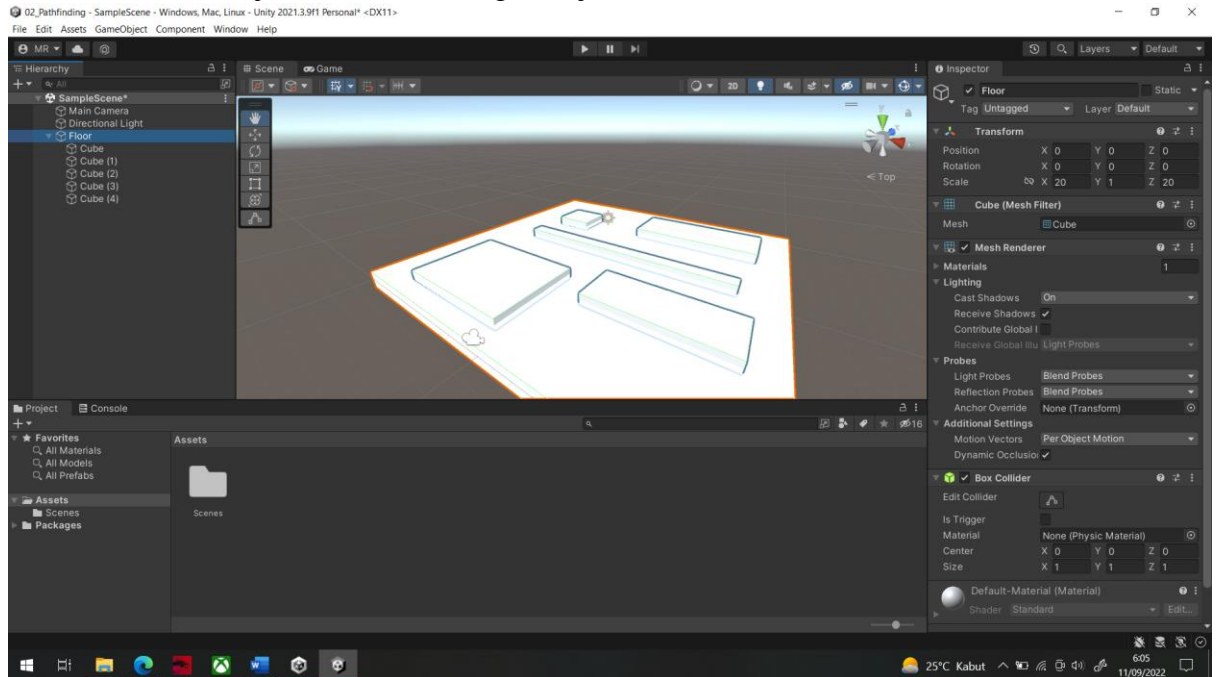
1. Buat proyek baru dengan template 3D, beri nama sesuai yang diinginkan



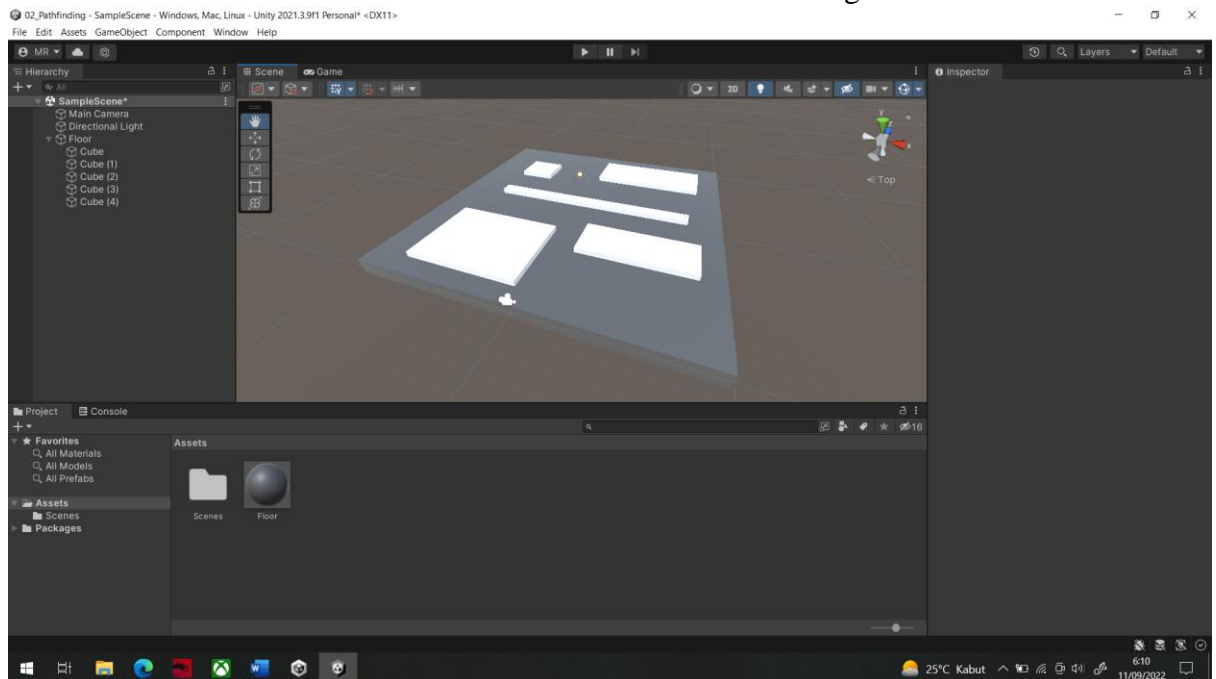
2. Add 3D object cube, lalu atur scale x dan z nya menjadi 20, atur juga positionnya menjadi 0



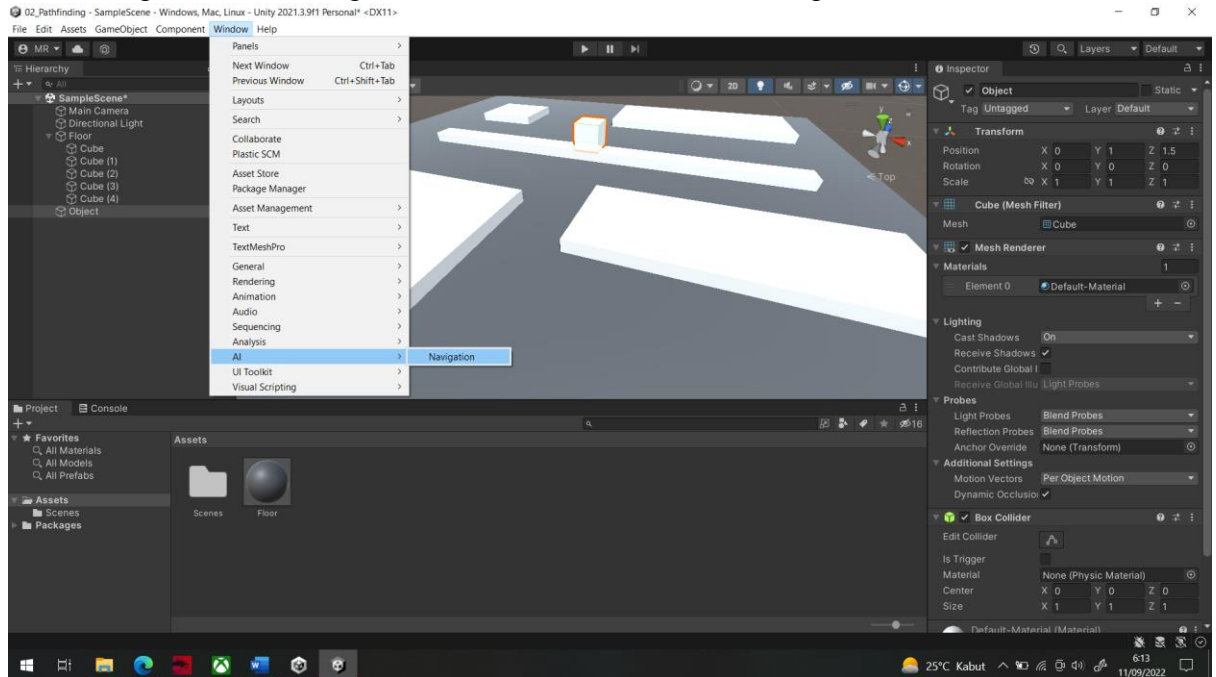
3. Berikan obstacle sejumlah 5 buah dengan object cube lain



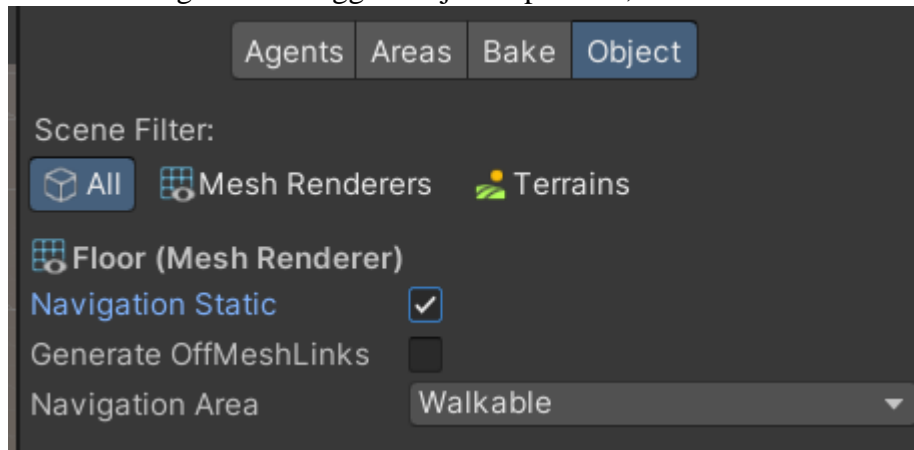
4. Berikan material berwarna abu-abu untuk memisahkan lantai dengan tembok



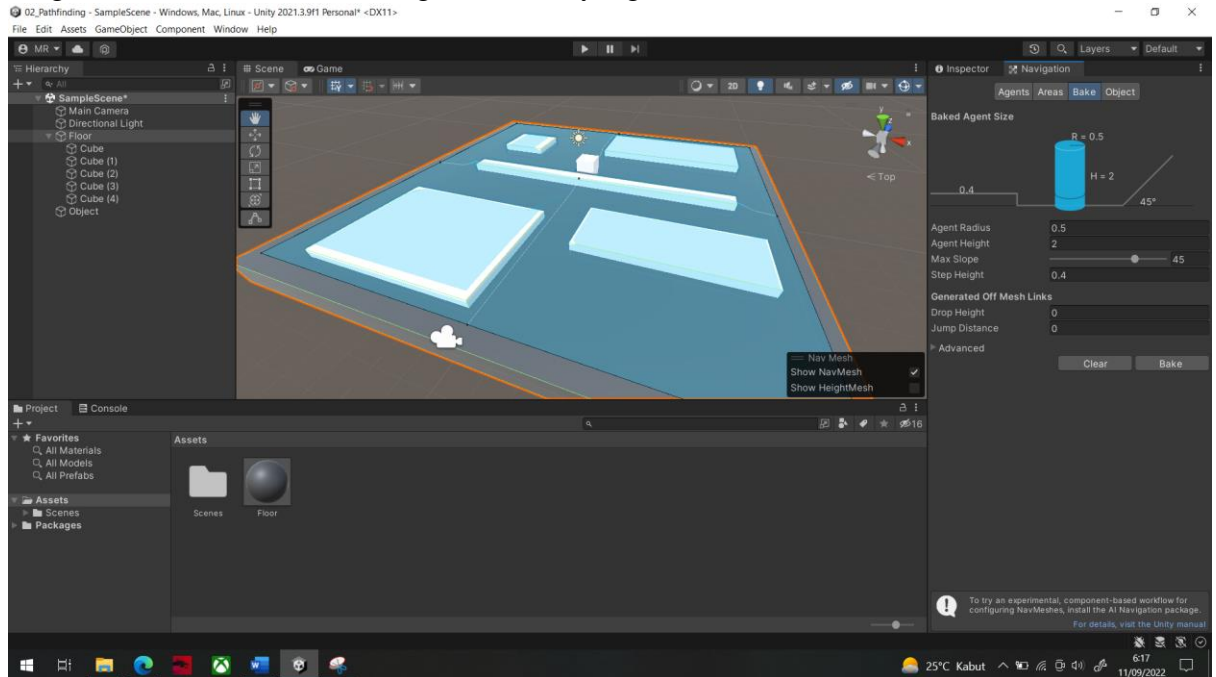
5. Buka navigation mesh dengan cara klik window, lalu klik navigation



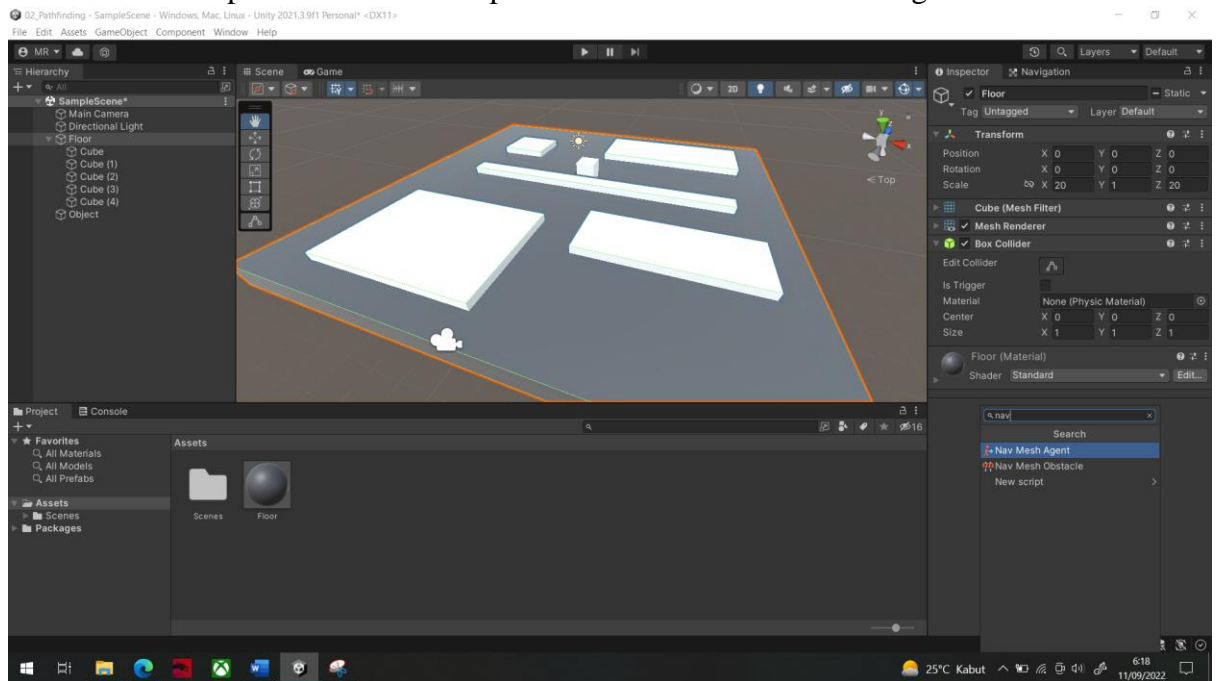
6. Atur tab navigation sehingga menjadi seperti ini, atur dalam kondisi floor terselect



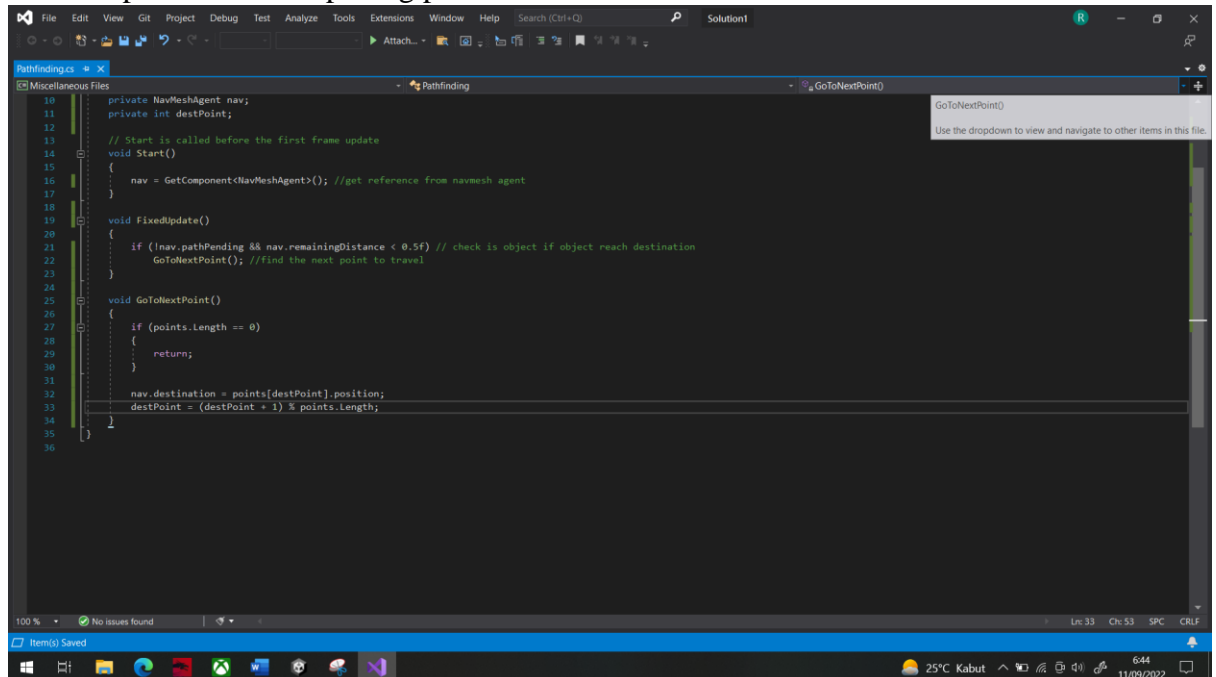
7. Pergi ke tab bake lalu bake navigation mesh yang telah dibuat



8. Pindah ke tab inspector lalu buat component baru bernama nav mesh agent

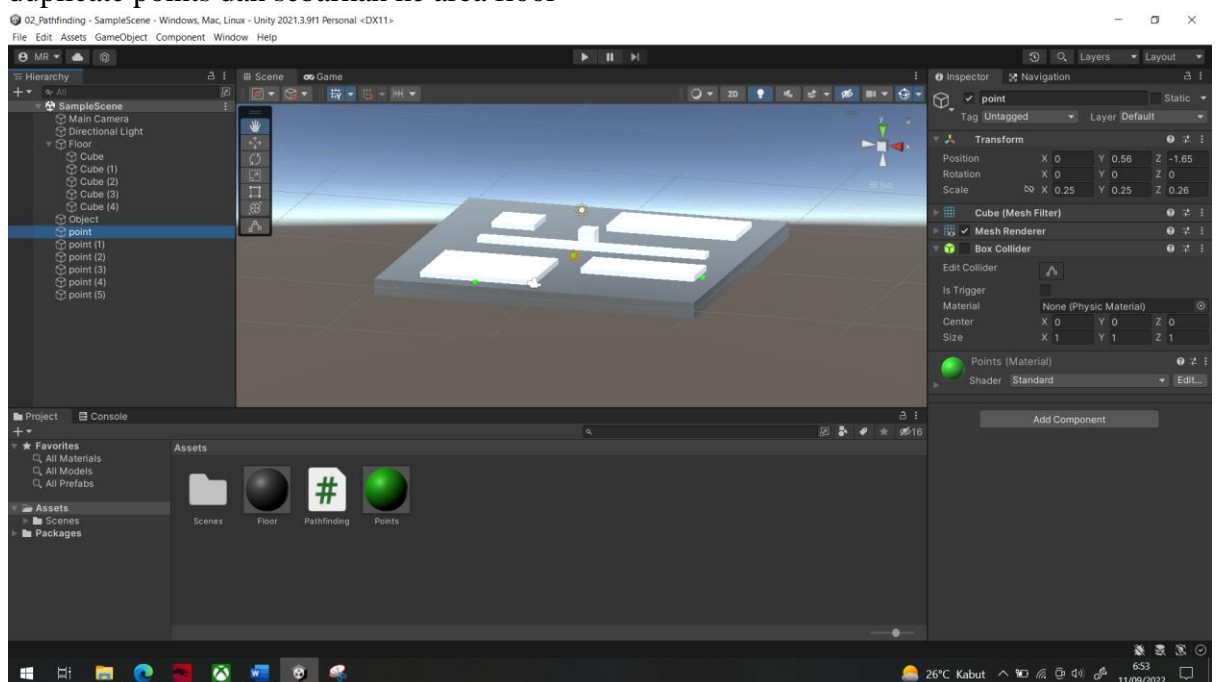


9. Buat script baru untuk dipasang pada floor



```
10 private NavMeshAgent nav;
11 private int destPoint;
12
13 // Start is called before the first frame update
14 void Start()
15 {
16     nav = GetComponent<NavMeshAgent>(); //get reference from navmesh agent
17 }
18
19 void FixedUpdate()
20 {
21     if (!nav.pathPending && nav.remainingDistance < 0.5f) // check is object if object reach destination
22         GoToNextPoint(); //find the next point to travel
23 }
24
25 void GoToNextPoint()
26 {
27     if (points.Length == 0)
28     {
29         return;
30     }
31
32     nav.destination = points[destPoint].position;
33     destPoint = (destPoint + 1) % points.Length;
34 }
35
36 }
```

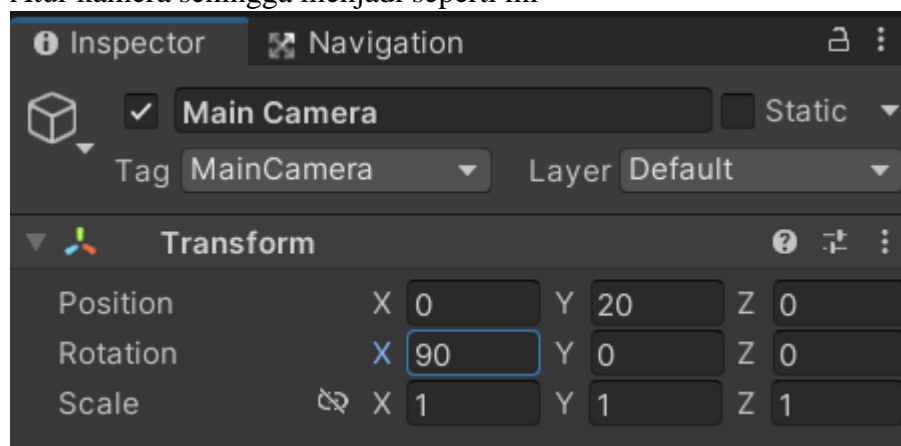
10. Add cube baru lalu berikan material berwarna lain agar berbeda dengan floor, duplicate points dan sebarkan ke area floor



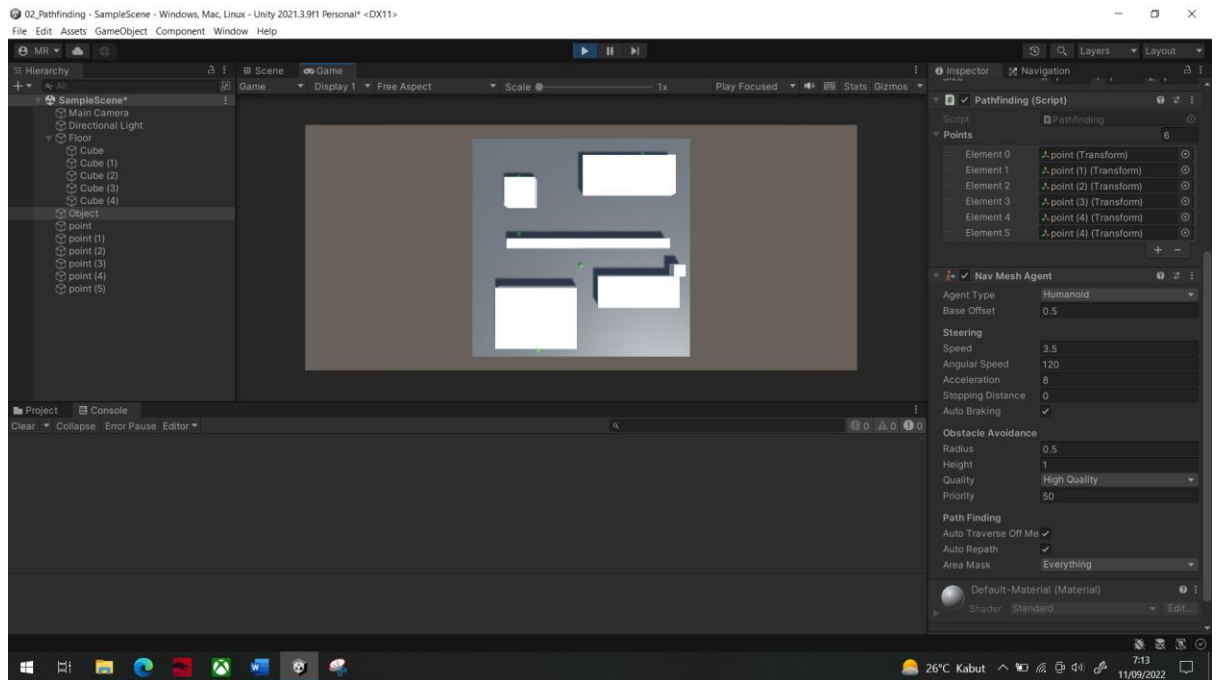
11. Masukkan object point pada public array yang tadi telah dibuat



12. Atur kamera sehingga menjadi seperti ini



### 13. Play untuk melihat AI melakukan path finding menuju ke point-point yang telah dibuat



## Kesimpulan

AI path finding sangat berguna, terutama dalam game stealth ataupun action. Kita bisa meletakkan point-point ke jalan yang nantinya akan dilewati player sehingga player harus melewati atau menunggu musuh lewat.