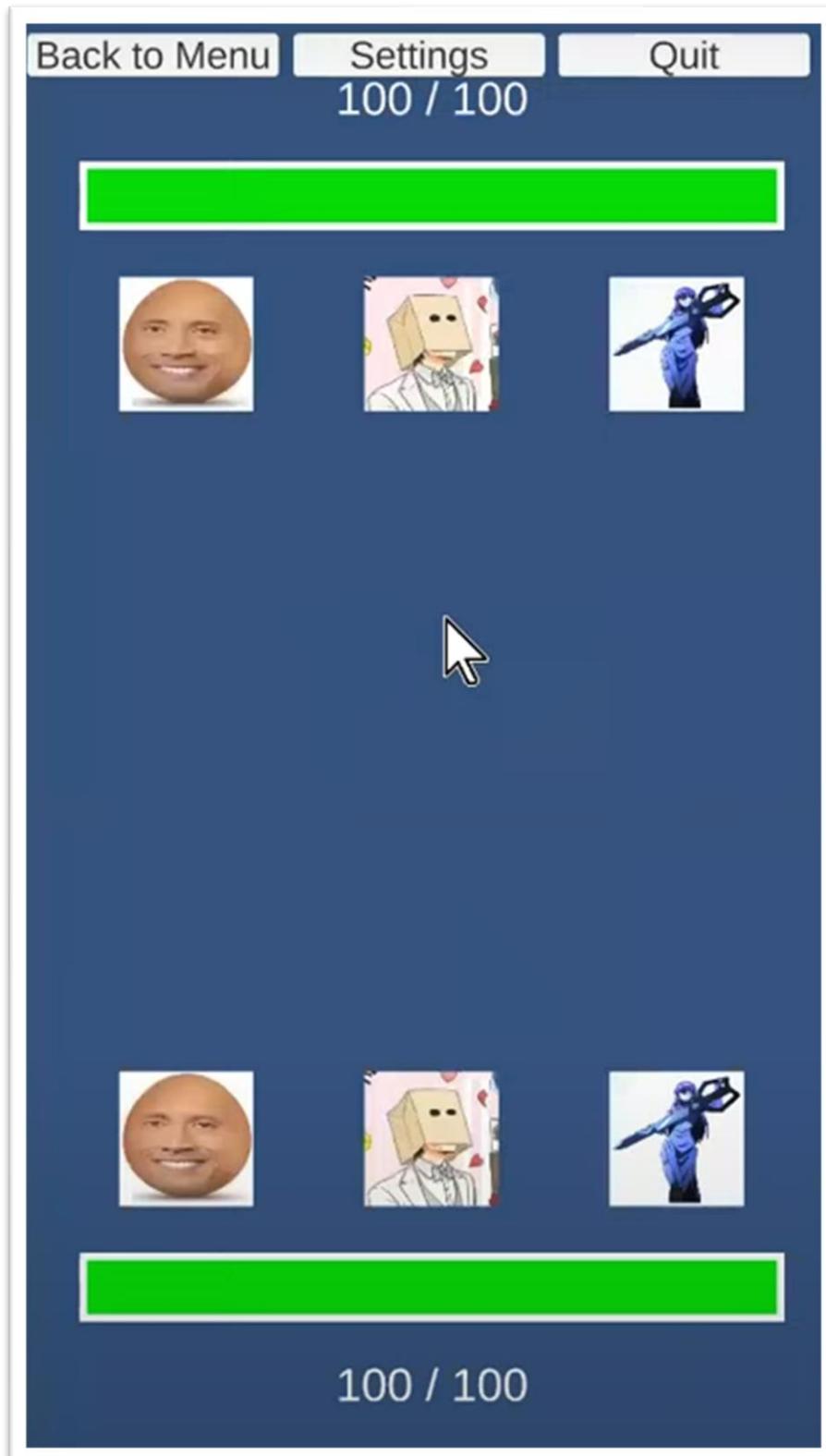


## COACHING PROGRAM Week 6

### Rock, Paper, Scissors

#### Project: Rock, Paper, Scissors



# COACHING PROGRAM Week 6

## Rock, Paper, Scissors

### Langkah-langkah:

#### 1. Setup Project

- Buat project Unity baru (2D atau 3D).
- Import aset yang dibutuhkan (gambar tangan untuk batu, gunting, kertas). Kamu bisa membuatnya sendiri atau mencarinya di internet.

#### 2. Desain UI

- Buat Canvas dan atur *render mode*-nya.
- Tambahkan elemen UI (Image) untuk menampilkan pilihan pemain dan komputer.
- Tambahkan tombol untuk memilih batu, gunting, atau kertas.
- Tambahkan Text untuk menampilkan hasil (menang, kalah, seri).

#### 3. Buat Logika Game (C#)

- Buat *script* C# (misalnya, "GameController.cs") untuk mengatur logika game.
- Gunakan variabel untuk menyimpan pilihan pemain dan komputer.
- Gunakan fungsi Random untuk menentukan pilihan komputer secara acak.
- Gunakan percabangan (if-else if-else) untuk menentukan pemenang berdasarkan pilihan pemain dan komputer.
- Update UI (teks hasil) sesuai dengan hasil permainan.

#### 4. Tambahkan Animasi (Opsional)

- Tambahkan animasi sederhana untuk transisi antar pilihan (misalnya, animasi *fade in/out* atau *zoom*).
- Gunakan Animator dan Animation Clip untuk membuat animasi.

#### 5. Testing dan Debugging

- Uji game-mu dengan bermain beberapa kali dan pastikan logika game berjalan dengan benar.
- Perbaiki *bug* yang kamu temukan menggunakan *tools debugging* di Unity.



## COACHING PROGRAM Week 6

### Rock, Paper, Scissors

#### Referensi Video:

- Part 1: [Link YouTube 1](#)
- Part 2: [Link YouTube 2](#)
- Part 3: Asset & Asset Store: [Link YouTube 3](#)
- Part 4: Cara Ganti Platform: [Link YouTube 4](#)

#### Tips:

- Mulailah dengan membuat logika game yang solid.
- Buat UI yang sederhana dan mudah dipahami.
- Tambahkan animasi untuk meningkatkan daya tarik visual.
- Lakukan *testing* dan *debugging* secara teratur.

Selamat membangun game "Rock, Paper, Scissors" di Unity! Semoga project ini membuatmu semakin bersemangat dalam belajar *game development*. 🎮