

Nama : Ridho Arif Wicaksono

NIM : 2118055

MK : Animasi Game Prak

### Kode Program

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
public class CameraFollow : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private Transform player;
    void Update() {
        transform.position = new Vector3
(player.position.x, transform.position.y,
transform.position.z)
    }
}
```

### Analisa:

Pada kode program diatas digunakan untuk menggerakkan kamera sesuai dengan posisi player, using digunakan untuk memanggil komponen komponen engine unity. System.Collections dan System.Collections.Generic digunakan untuk koleksi data seperti array dan daftar, meskipun dalam kode ini tidak digunakan. UnityEngine adalah namespace utama yang berisi kelas-kelas dasar untuk pengembangan game di Unity. Serialized Transform player mendeklarasikan sebuah variabel privat player dari tip Transform yang di-serialize agar dapat diatur dari editro Unity.

Transform adalah komponen yang mengatur posisi, rotasi, dan skala objek dalam scene. Method Update() dipanggil sekali per frame. Di dalam method ini, posisi kamera (transform.position) diatur agar x-coordinate kamera sama dengan x-coordinate pemain (player.position.x), sementara y-coordinate dan z-coordinate tetap sama dengan posisi kamera sebelumnya (transform.position.y dan transform.position.z).