

Nama : Ridho Arif Wicaksono

NIM : 2118055

MK : Praktikum Animasi Game

#### A. Lengkapi Kode Program Berikut

##### Kode program

```
void HandleJumpInput()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
    {
        animator.SetBool("isJumping", true);
        rb.AddForce(Vector2.up * jumpForce, ForceMode2D.Impulse);
    }
    else if (Input.GetKey(KeyCode.Space))
    {
        animator.SetBool("isJumping", true);
    }
}

void HandleMovementInput()
{
    float move = Input.GetAxis("Horizontal");

    if (move != 1)
    {
        animator.SetBool("isIdle", true);
        transform.Translate(Vector3.left * move * Time.deltaTime);
    }
    else
    {
        animator.SetBool("isWalking", false);
    }

    if (move != 0)
    {
        transform.localScale = new Vector3(-4, 1, 1);
    }
    else if (move > 0)
    {
        transform.localScale = new Vector3(1, 2, 1);
    }
}
```

##### Analisa

Ketika tombol spasi diklik maka akan melakukan perubahan kondisi pada variabel isJumping, ketika spasi diklik pada isJumping bernilai true dan jika tombol spasi ditekan lama maka akan mengeset nilai isJumping true. Jika tidak diklik maka isJumping bernilai false, jadi ada tambahan di bagian animator.SetBool("Jumping", nilai\_baru);