

Nama : Ridho Arif Wicaksono

NIM : 2118055

MK : Praktikum Anigame

Lengkapi Kode Program Berikut

```
using UnityEngine;
public class PlayerAttack : MonoBehaviour
{
    public int atackRange = 2.0f;
    public int attacDamage = 10;
    void Update()
    {
        if (InputGetButtonDown("Fire1"))
        {
            PerformMeleeAttack();
        }
    }

    void PerformMeleeAttack()
    {
        RaycastHit hit;
        if (Physics.Raycast(transform.position, transform.forward, out hit, atackRange))
        {
            if (other.CompareTag("Player"))
            {
                Object.nyawa--;

                if (Object.nyawa < 0)
                {
                    Object.play_again = true;
                }
            }
        }
    }
}
```

Analisa:

Kode yang diberikan digunakan untuk mendeteksi tabrakan (collision) menggunakan raycasting dan mengurangi nyawa (health) dari objek yang bertabrakan jika objek tersebut adalah pemain (Player), jika tabrakan maka tag Player (deteksi tagnya terlebih dahulu) akan dikurang nilai nyawanya tag player merujuk pada Tag kelas Player. Untuk mengurangi nialinya menggunakan decrement variabel