

Pertemuan Ke- 2

Laporan

| LANGKAH-LANGKAH Pengerjaan | |
|----------------------------|---|
| Scene 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan Text, kemudian mengubah text-nya menjadi Tebak Gambar Seru. 2. Menambahkan button untuk Nama dengan menambahkan 3 text yaitu: Text-prompt, Text-placeholder dan Text-input yang berisikan input Field. 3. Menambahkan text dan mengubahnya bernama Pilih Level. 4. Menambahkan 3 Toggle bernama Toggle-easy dengan label Mudah, Toggle-medium dengan label Sedang, dan Toggle-hard dengan label Sulit. 5. Membuat script C# bernama RadioButtonManager dan ditambahkan ke canvas, setelah itu pada masing-masing Toggle ditambahkan On Value Pada bagian None(Toggle), drag GameObject current Toggle untuk menggantikannya. 6. Membuat Button-mulai. 7. Membuat script C# MenuAction dan dimasukkan ke Main Camera, setelah itu pilih button-mulai dan klik tombol +, drag Main Camera di bawah kolom Runtime dan pilih method MENU_ACTION_GotoPage() dari MenuActions. Kemudian untuk kolom yang berisikan text No function, ubah dengan mengetik TugasScene2. |
| Scene 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat UI text dan mengubah text-nya menjadi Soal 2. Menambahkan Slider, memasukkan asset Countdowntimer, gambar red_square, dan gambar green_square ke dalam asset. Setelah itu mengubah background dan fill area dan uncheck pada handle slide area. 3. Membuat script SliderTimeDisplay dan menambahkan ke Slider. 4. Menambahkan panel yang berisikan telingga, tanda tambah dan cincin. 5. Menambahkan button untuk jawaban dan dengan menambahkan 3 text yaitu: Text-prompt, Text-placeholder dan Text-input yang berisikan input Field. 6. Menambahkan 2 button untuk kembali dan lanjut. Dan menambahkan script MenuAction ke Main Camera, setelah itu pilih button-Kembali dan klik tombol +, drag Main Camera di bawah kolom Runtime dan pilih method MENU_ACTION_GotoPage() dari MenuActions. Kemudian untuk kolom yang berisikan text No |

| | |
|---------|--|
| | function, ubah dengan mengetik TugasScene1 dan TugasScene4 untuk Button-Next. |
| Scene 4 | 1. Men-copy scene 2 dan mengubah gambar telinga menjadi pasir dan gambar cincin mejadi penyihir. |
| Scene 5 | 1. Men-copy scene 4 dan mengubah gambar menjadi tangan. 2. Menambahkan toggle basic (checkbox) sebanyak 8 dengan huruf A, N, O, K, T, H, S, dan D |
| Scene 3 | 1. Menambahkan text SELAMAT !!!! dan Point mu. 2. Menambahkan panel dengan gambar 100. 3. Manambahkan button ke Home (TugasScene1) |

KODE PEMROGRAMAN**RadioButtonManager.cs**

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class RadioButtonManager : MonoBehaviour
{
    private string currentDifficulty = "Easy";
    private Toggle toggleEasy;
    private Toggle toggleMedium;
    private Toggle toggleHard;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        //get al toggle
        toggleEasy = transform.Find("Toggle-
easy").GetComponent<Toggle>();
        toggleMedium = transform.Find("Toggle-
medium").GetComponent<Toggle>();
        toggleHard = transform.Find("Toggle-
hard").GetComponent<Toggle>();
    }

    public void PrintNewGroupValue(Toggle sender)
    {
        // only take notice from toggle just swicthed to On
        if(sender.isOn)
        {
            currentDifficulty = sender.tag;
            print("option changed to = " + currentDifficulty);

            //if sender is easy, so hard and medium are off
            if(sender.tag == "Easy")
            {
                toggleMedium.isOn = false;
                toggleHard.isOn = false;
            }
        }
    }
}

```

```

        else if (sender.tag == "Medium")
        {
            toggleEasy.isOn = false;
            toggleHard.isOn = false;
        }

        else if (sender.tag == "Hard")
        {
            toggleEasy.isOn = false;
            toggleMedium.isOn = false;
        }
    }
}

```

MenuAction.cs

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class MenuActions : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    public void MENU_ACTION_GotoPage(string sceneName)
    {
        //Application.LoadLevel(sceneName);
        SceneManager.LoadScene(sceneName);
    }
}

```

CountdownTimer.cs

```

using UnityEngine;
using System.Collections;

public class CountdownTimer : MonoBehaviour
{
    private float countdownTimerStartTime;
    private int countdownTimerDuration;

    //-----
    public int GetTotalSeconds()
    {
        return countdownTimerDuration;
    }

    //-----
    public void ResetTimer(int seconds)
    {
        countdownTimerStartTime = Time.time;
        countdownTimerDuration = seconds;
    }
}

```

```

    }

    //-----
    public int GetSecondsRemaining()
    {
        int elapsedSeconds = (int)(Time.time -
        countdownTimerStartTime);
        int secondsLeft = (countdownTimerDuration -
        elapsedSeconds);
        return secondsLeft;
    }

    //-----
    public float GetProportionTimeRemaining()
    {
        float proportionLeft = (float)GetSecondsRemaining() /
        (float)GetTotalSeconds();
        return proportionLeft;
    }
}

```

SliderTimeDisplay.cs

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class SliderTimerDisplay : MonoBehaviour
{
    private CountdownTimer countdownTimer;
    private Slider sliderUI;
    private int startSeconds = 30;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        SetupSlider();
        SetupTimer();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        sliderUI.value =
        countdownTimer.GetProportionTimeRemaining();
        print(countdownTimer.GetProportionTimeRemaining());
    }

    private void SetupSlider()
    {
        sliderUI = GetComponent<Slider>();
        sliderUI.minValue = 0;
        sliderUI.maxValue = 10;
    }
}

```

```

        sliderUI.wholeNumbers = false;
    }

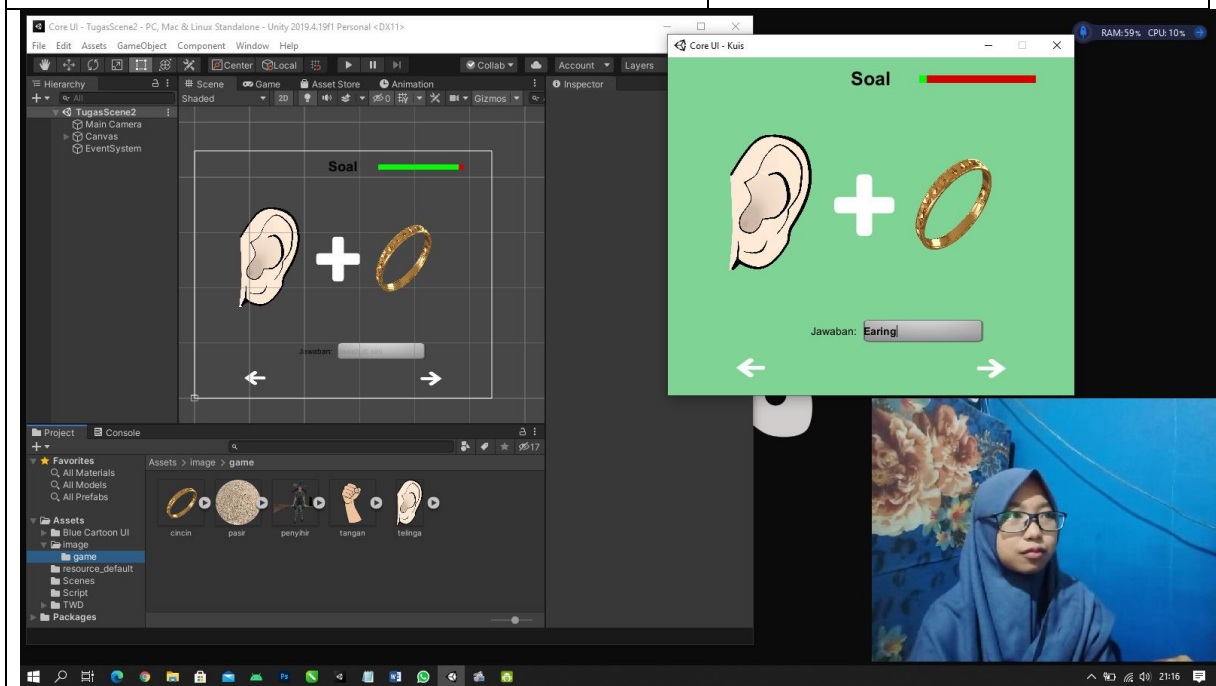
    private void SetupTimer()
    {
        countdownTimer = GetComponent<CountdownTimer>();
        countdownTimer.ResetTimer(startSeconds);
    }
}

```

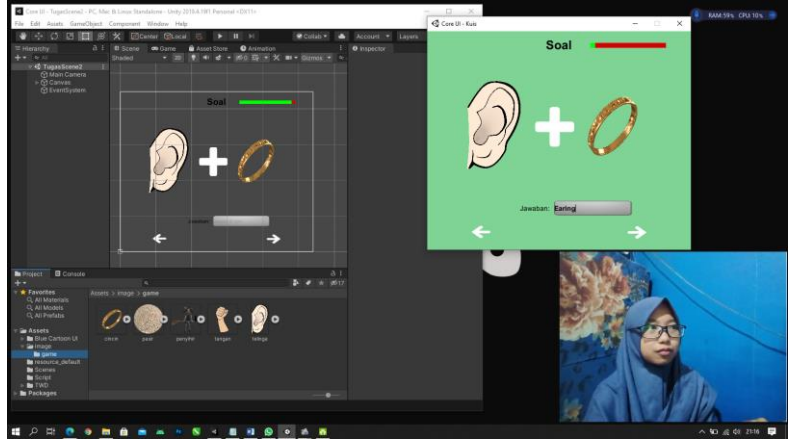

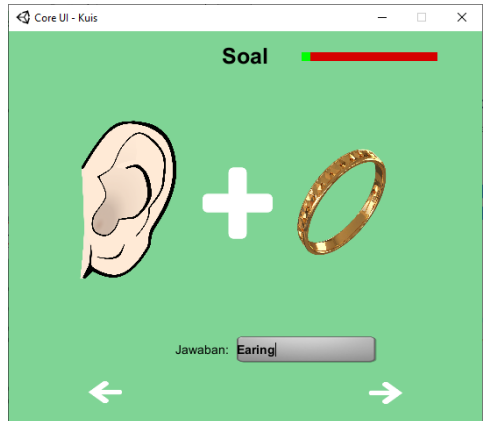
KESIMPULAN

Komponen pada unity mempunyai banyak macam dan memiliki fungsi nya masing-masing. pertemuan kali ini kita belajar bagaimana cara membuat user interface dan menambahkan beberapa script agar bisa berganti scene , kemudian countdown timer dan radio button.

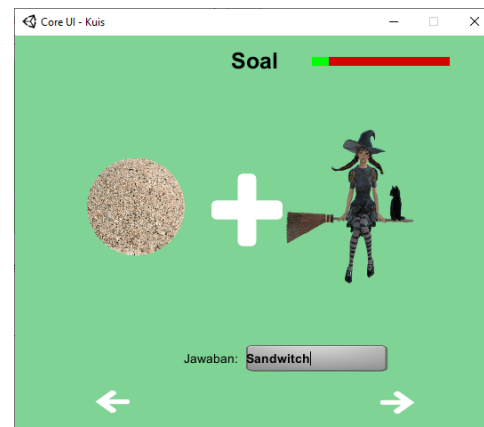
SWAFOTO MAHASISWA+PROJECT



Format laporan:

| | | |
|--|---|---|
| NIM | : | 1841720004 |
| Nama | : | Bella Setyowati |
| Kelas | : | TI-3H |
| Swafoto | : |  |
| Deskripsi Game | : | |
| a. Nama Game | : | Tebak Gambar Seru (Core UI – Kuis) |
| b. Alur Game (print screen dan penjelasan) | : | <p>1. Memasukkan nama. Kemudian memilih level kuis</p>  <p>2. Setelah tombol Mulai di klik maka akan ke scene selanjutnya yaitu menampilkan soal pertama</p>  |

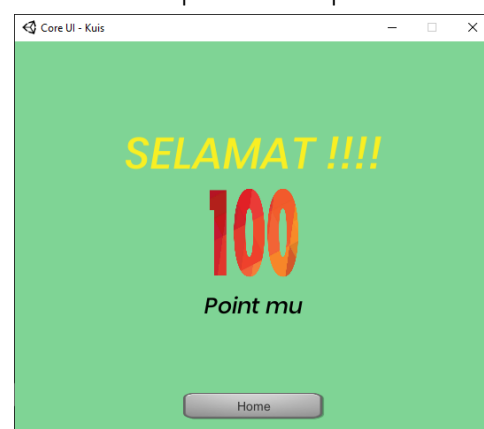
3. Kemudian kita klik tombol next dan akan menampilkan soal ke dua:






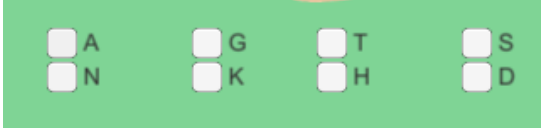





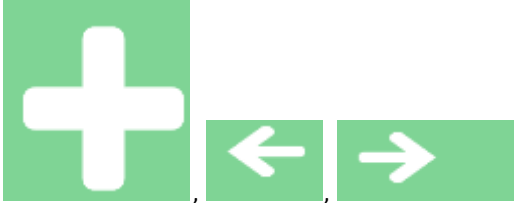
4. Setelah kita jawab, kita klik next lagi maka akan menampilkan soal ke tiga:



5. Setelah kita pilih jawabannya, kita klik next lagi maka akan menampilkan hasil point kita.



| | |
|--|--|
| <p>c. Komponen materi yang dipakai (disertakan screenshoot)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Text:  - Input field:  - Toggle – radio button:  - Button  - Slider  - Toggle – check box  - Panel – image  |
| <p>d. Asset yang dipakai (sertakan screenshoot, jika terdapat asset yang digunakan berasal dari internet atau sumber lain, cantumkan link)</p> | <p>Assets > image > game</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Telinga - 25+ Inspirasi Keren Gambar Telinga Kartun Png - Nation Wides - Cincin - Gambar Cincin Nikah Png ~ Trend Pict (trend-pict-latest.blogspot.com) - Pasir - silika-aceh3.png (1750×1750) (nazava.com) - Penyihir - https://cdn.pixabay.com/photo/2018/10/25/00/38/female-3771524_340.png |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Tangan - Fantastis 27+ Gambar Tangan Semangat - Gani Gambar - 100 - 100 Number PNG Transparent Images PNG All  <ul style="list-style-type: none"> - Button: Simple Button Set 01 2D Icons Unity Asset Store - Plus, arrow back, arrow forward  <ul style="list-style-type: none"> - Simple Button Set 02 2D Icons Unity Asset Store |
|--|---|