

Pertemuan Ke- 3

Laporan

LANGKAH-LANGKAH Pengerjaan	
1	Mencari sprite yang akan digunakan dan download sprite-nya.
2	Membuat project baru bernama Inventory GUI Tugas (Cat and Fish).
3	Meng-import sprites ke dalam project.
4	Set ukuran layar menjadi 800 X 600.
5	Menambahkan sorting layer (Background dan Foreground).
6	Drag gambar (sprites) yang dijadikan background ke game object, kemudian memilih sorting layer-nya yaitu Background.
7	Lalu memasukkan gambar ikan. Kemudian menambahkan Tag Fish dan pilih tag Fish yang baru dibuat. Dan juga pilih sorting layer menjadi Foreground.
8	Menambahkan Box Collider 2D pada Fish dan check Is Trigger.
9	Lalu menambahkan gambar kucing ke game object dan mengubah namanya menjadi Player - Cat, pilih sorting layer ke Foreground. Tambahkan juga Box Collider 2D, Rigidbody 2D. Dan juga set Gravity Scale menjadi 0.
10	Buat folder Script dan buat script C# bernama CatMove, kemudian drag ke game object Player – Cat.
11	Lalu tambahkan UI Object Text dan ubah namanya menjadi Fish, isi textnya menjadi “Fish : 0”. Set UI Text tersebut menjadi kuning, ukuran 32, tinggi 50. Dan pada anchor presets pilih Pivot dan posisi left top.
12	Buat script C# bernama PlayerCat dan drag ke Palyer – Cat, dan pada field Fish Text drag Fish.
13	Duplikat game object fish sebanyak 4 dan tempatkan sesuai keinginan.
14	Buat script C# bernama PlayerInventoryDisplay dan masukkan ke Player – Cat. Kemudian pada Inspector Player Cat (script) drag PlayerInventoryDisplay ke field Player Inventory Display.
15	Buat UI Image dan beri nama BoneFish0. Pilih image BoneFish pada field source image. Klik Set Native Set. Set posisi pada kotak Top-Right.
16	Duplikat BoneFish0 menjadi 4 image lagi dan dengan nama BoneFish1, BoneFish2, BoneFish3, dan BoneFish4. Posisikan bersebelahan.
17	Pilih Player – Cat , kemudian akses komponen Player Inventory Display dan set property size pada Fish Placeholder menjadi 5. Isikan elemen 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan UI image BoneFish0, 1, 2, 3, dan 4. Set icon Fish Red dengan icon Fish dan icon Bone Fish dengan BoneFish.
18	Jalankan scene yang sudah di buat. Kemudian hentikan dan build scene-nya.
KODE PEMROGRAMAN	
CatMove.cs	
	<pre>using System.Collections; using System.Collections.Generic;</pre>

```

using UnityEngine;

public class CatMove : MonoBehaviour
{
    public float speed = 10;
    private Rigidbody2D rigidBody2D;

    void Awake()
    {
        rigidBody2D = GetComponent<Rigidbody2D>();
    }

    void FixedUpdate()
    {
        float xMove = Input.GetAxis("Horizontal");
        float yMove = Input.GetAxis("Vertical");
        float xSpeed = xMove * speed;
        float ySpeed = yMove * speed;
        Vector2 newVelocity = new Vector2(xSpeed, ySpeed);
        rigidBody2D.velocity = newVelocity;
    }
}

```

PlayerCat.cs

```

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

public class PlayerCat : MonoBehaviour
{
    public Text fishText;
    public PlayerInventoryDisplay playerInventoryDisplay;
    private int totalfishs = 0;
    void Start()
    {
        playerInventoryDisplay =
        GetComponent<PlayerInventoryDisplay>();
        UpdateFishText();
    }
    void OnTriggerEnter2D(Collider2D hit)
    {
        if (hit.CompareTag("Fish"))
        {
            totalfishs++;
            UpdateFishText();
            playerInventoryDisplay.OnChangeFishTotal(totalfishs);
            Destroy(hit.gameObject);
        }
    }
    private void UpdateFishText()
    {
        string fishMessage = "Fish = " + totalfishs;
        fishText.text = fishMessage;
    }
}

```

PlayerInventoryDisplay.cs

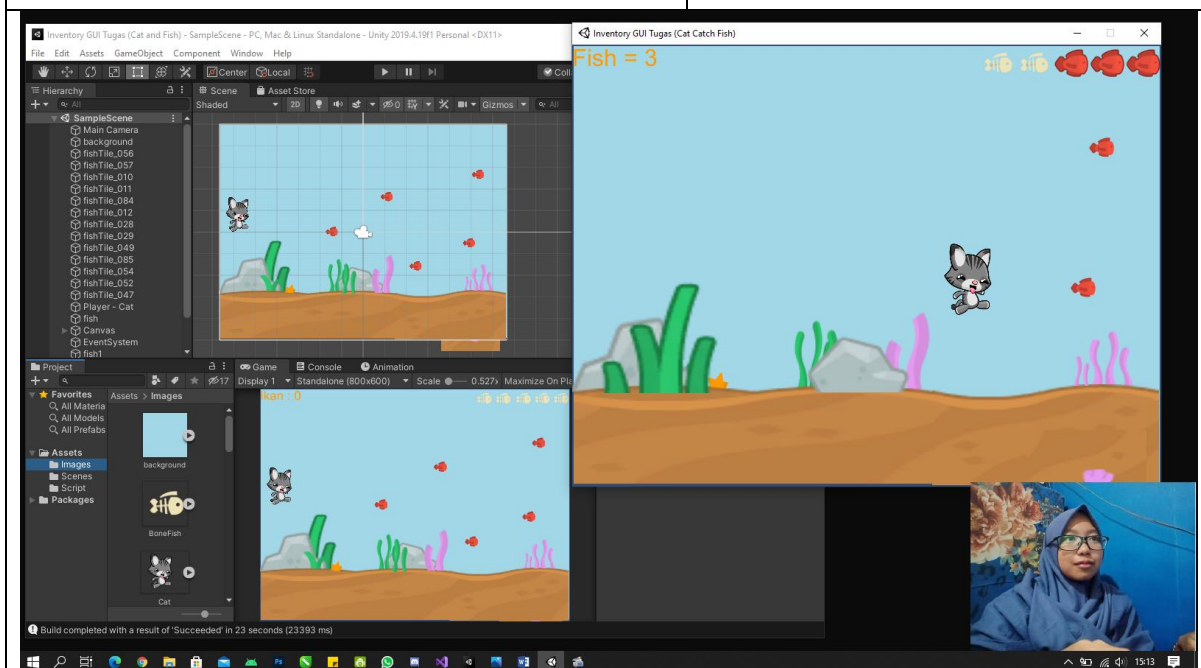
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class PlayerInventoryDisplay : MonoBehaviour
{
    public Image[] fishPlaceholders;
    public Sprite iconFishRed;
    public Sprite iconBoneFish;
    public void OnChangeFishTotal(int fishTotal)
    {
        for (int i = 0; i < fishPlaceholders.Length; ++i)
        {
            if (i < fishTotal)
                fishPlaceholders[i].sprite = iconFishRed;
            else
                fishPlaceholders[i].sprite = iconBoneFish;
        }
    }
}
```

KESIMPULAN

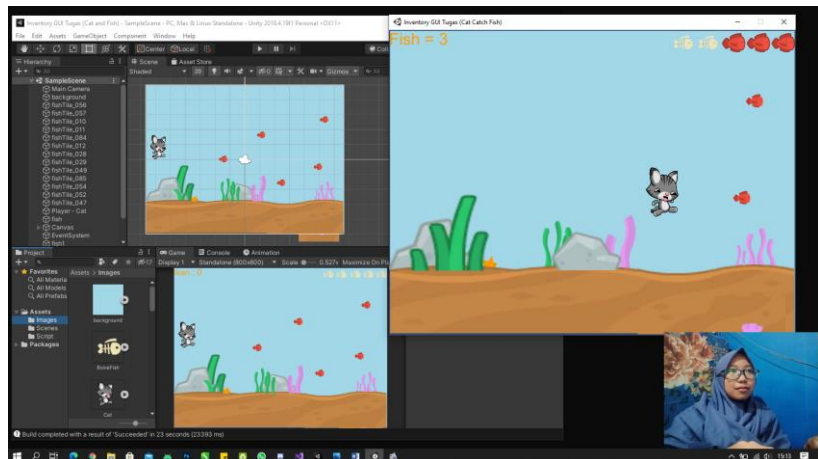
Pada pembelajaran kali ini kita belajar bagaimana pembuatan game untuk menampilkan pada player apakah karakter sudah mendapatkan item yang telah “diambil” atau “disentuh”, dan berapa banyak item yang mereka miliki. Dan cara membuat script agar player tersebut bisa bergerak menggunakan WASD ataupun tanda panah dan juga memberi trigger pada benda yang akan diambil atau disentuh.

SWAFOTO MAHASISWA+PROJECT



Format laporan:

NIM : 1841720004
 Nama : Bella Setyowati
 Kelas : TI-3H
 Swafoto :

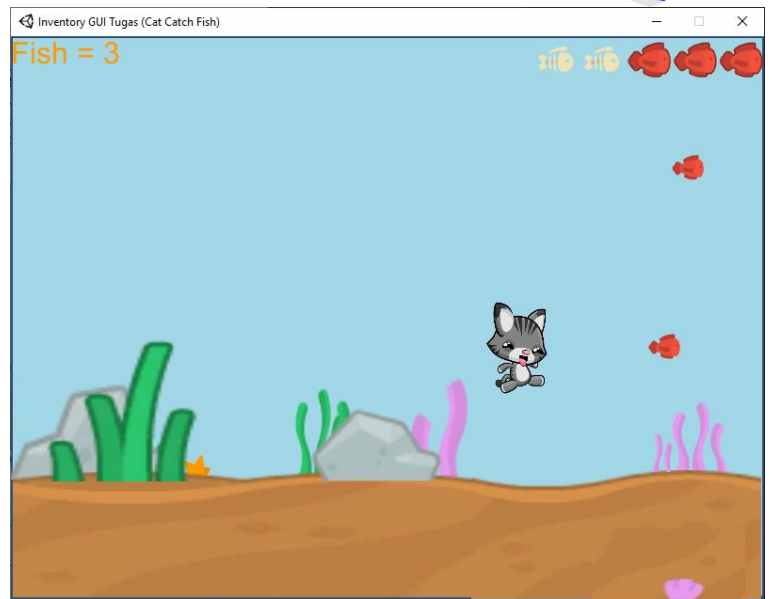


Deskripsi Game :

- Nama Game : Cat Catch Fish
- Alur Game (print screen dan penjelasan) : Kucing dijalankan menggunakan tombol WASD atau tanda panah ke arah ikan untuk mendapatkan ikannya. Ketika ikan ditangkap atau disentuh oleh kucing maka ikan tersebut hilang dan pada bar atas terdapat keterangan berapa banyak ikan yang ditangkap beserta gambarnya.



Gambar 1. Cat Catch Fish)



Gambar 2. Cat Catch Fish

c. Komponen materi yang : Image dan Text dipakai

d. (disertakan screenshoot) :
Asset yang dipakai (sertakan screenshoot, jika terdapat asset yang digunakan berasal dari internet atau sumber lain, cantumkan link)



Diambil dari [Cat and Dog - Free Sprites - Game Art 2D](#) dan [Kenney • Fish Pack](#)

Link Github: [https://github.com/b-bella99/Komputasi Multimedia](https://github.com/b-bella99/Komputasi_Multimedia)