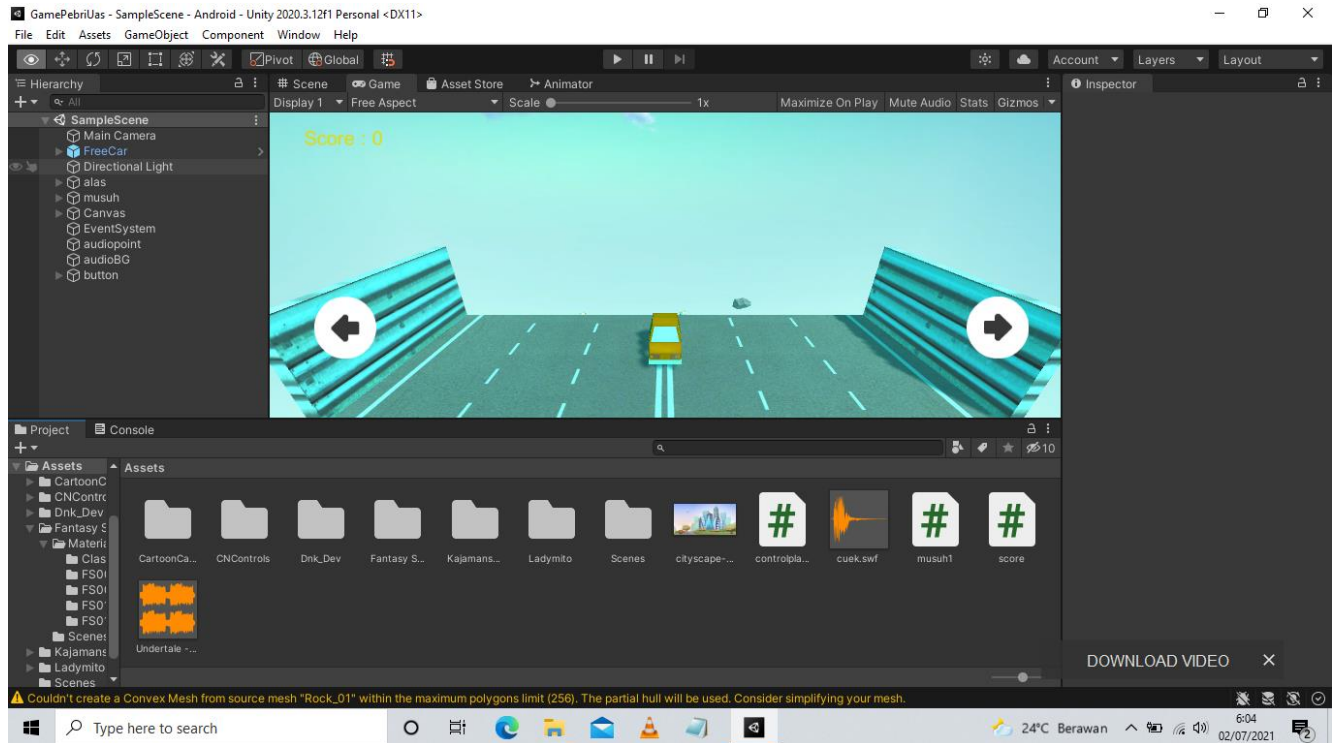


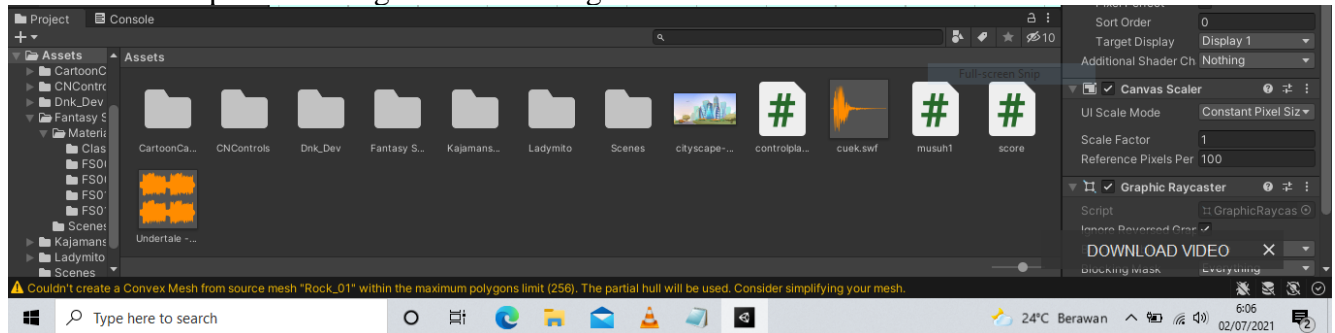
NAMA : Febri Aji Rizqi Aminudin

NIM : 18090093

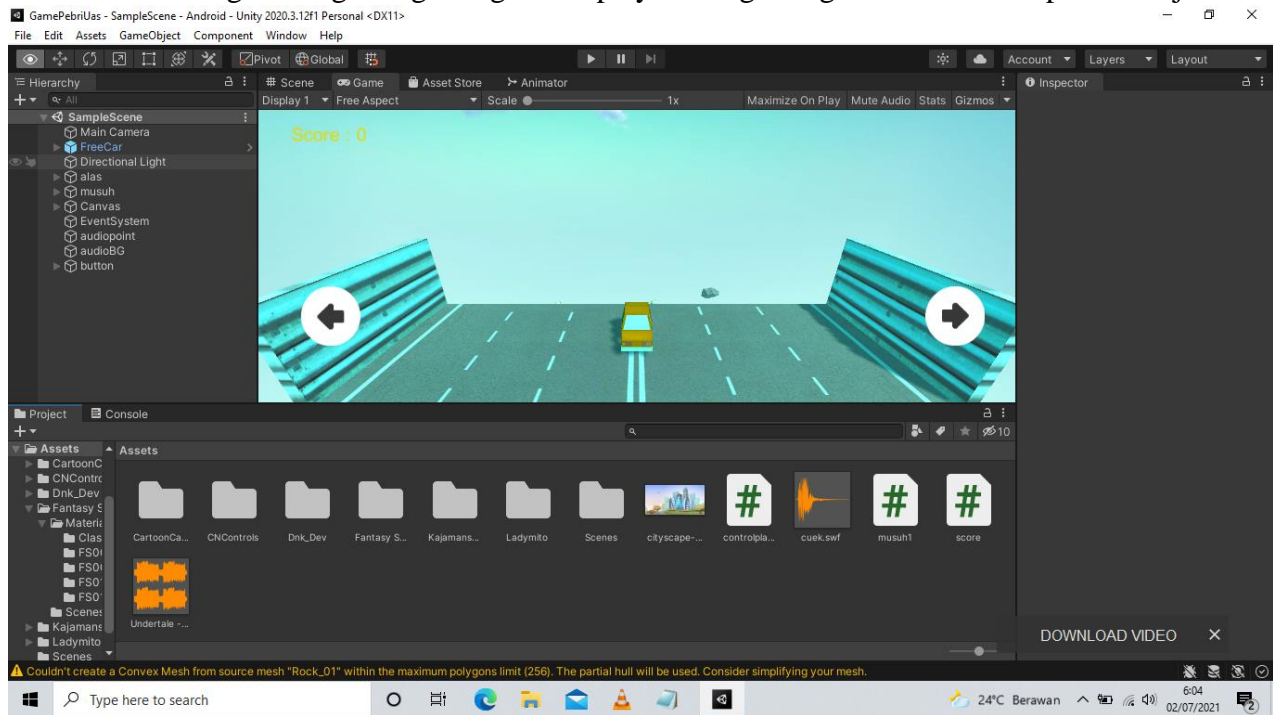
1. SCREEN SHOOT GAME



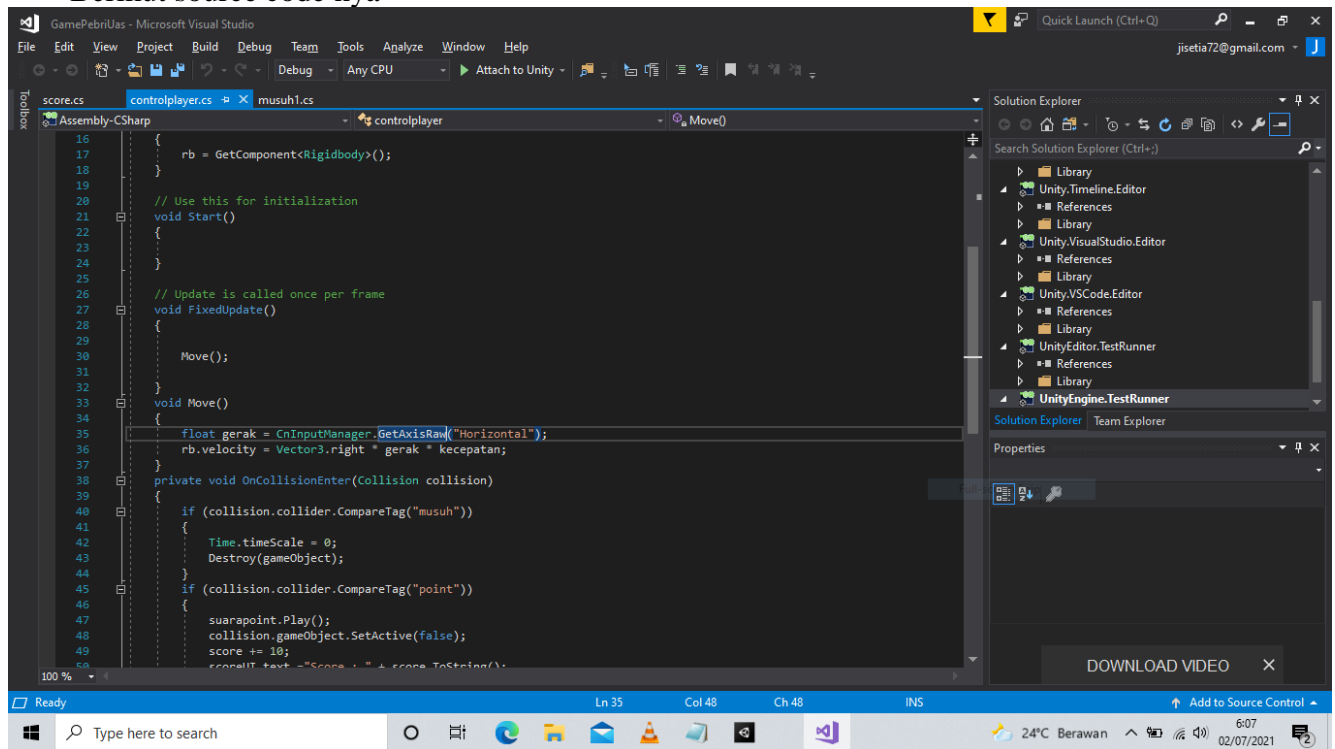
2. Beberapa asset sebagai bahan untuk game



3. Beberapa script untuk menjalankan player , ada koin dan lain lain
 - a. Koin agar menghilang mengenai si player menghilang dan menambah point menjadi 1



Berikut source code nya



b. Source code player

- Heart (nyawa mempunyai 1) jika mengenai ber tag “musuh” maka akan player mati,apabila player mengenai objek game ber tag “point” maka scor akan bertambah 10 terus menerus
- Gerak kanan kiri

```
koin.cs  gerak.cs
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5
6  public class gerak : MonoBehaviour
7  {
8      public bool Button_kiri, Button_kanan, Button_lompat; //Variabel untuk Button
9      Text info_Heart; // Variabel Heart
10     Text info_Coin; // Variabel untuk Koin
11     Text info_Amo; // Variabel untuk Amo
12     public int kecepatan; //kecepatan gerak
13     public int kekuatanlompat; //variabel kekuatan lompat
14     public bool balik;
15     public int pindah;
16     Rigidbody2D lompat; //lompat sebagai nama dari Rigidbody2D
17     //Variabel sensor tanah
18     public bool tanah;
19     public LayerMask targetlayer;
20     public Transform deteksitanah;
21     public float jangkauan;
22
23     public int Heart; // Variabel nyawa Player
24     public int Koin; //Variabel Koin
25     public int Amo; //Variabel Amo
26
27     // Start is called before the first frame update
28     //Animasi
29     Animator anim; //sebagai vaiabel Animator
30
31     Vector2 play; //variabel vector untuk posisi start
32     public bool play_again; //Variabel nilai play kembali
33
34     public GameObject UI_Win,UI_Lose; //variabel untuk menang dan kalah
35
36     void Start()
37     {
38         lompat=GetComponent<Rigidbody2D>(); //inisialisasi awal untuk lompat
39         anim=GetComponent<Animator>(); //Inisialisasi Componen Animasi
40         play=transform.position; //start sebagai object transform posisi
41         info_Heart = GameObject.Find("UI_Heart").GetComponent<Text>(); // Pendefin
```

