

TUGAS MINGGU KE-6

Mata Kuliah Pemrograman Game

Oleh:

Ferina Bayu Sukmadewi

NIM : 2041727009

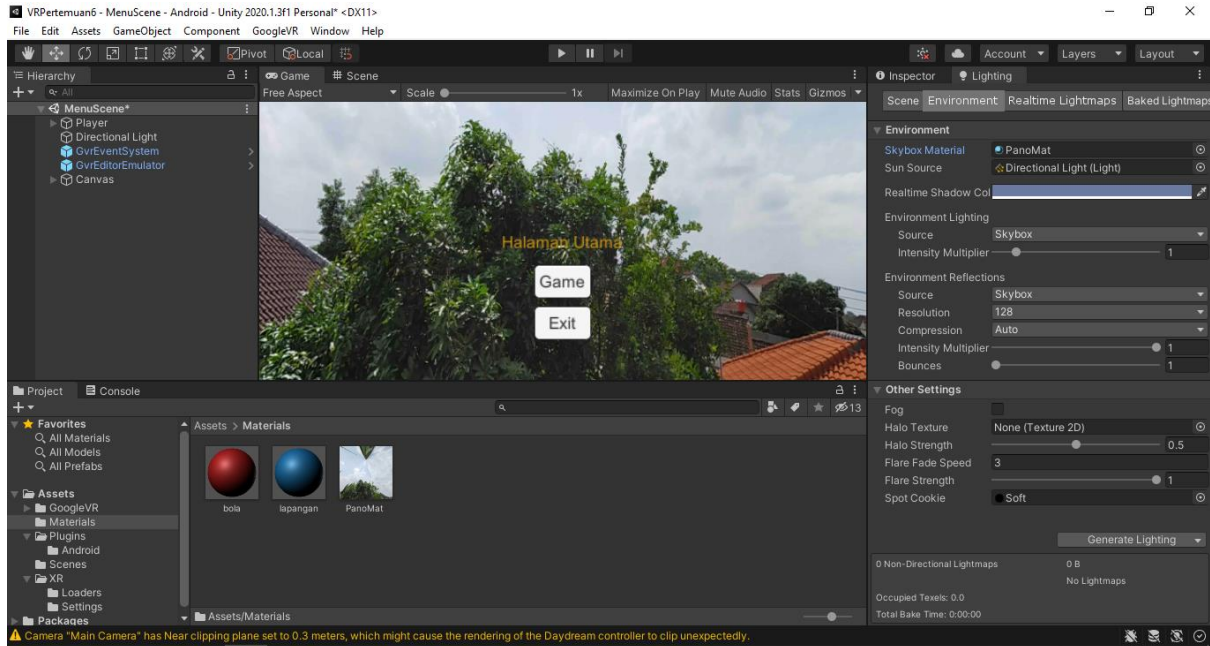
Kelas TI-4D



**D4 TEKNIK INFORMATIKA
TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
2020**

1. Tambahkan panorama pada halaman menu

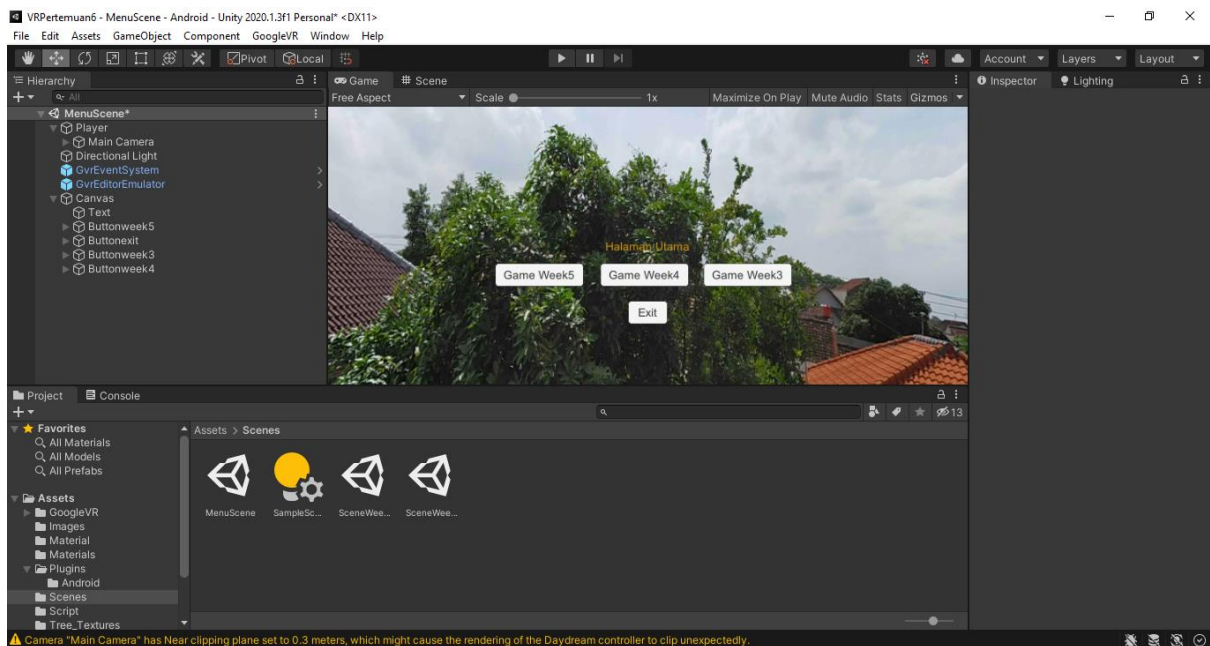
Hasil : ditambahkan panorama sekitar rumah, seperti gambar dibawah ini



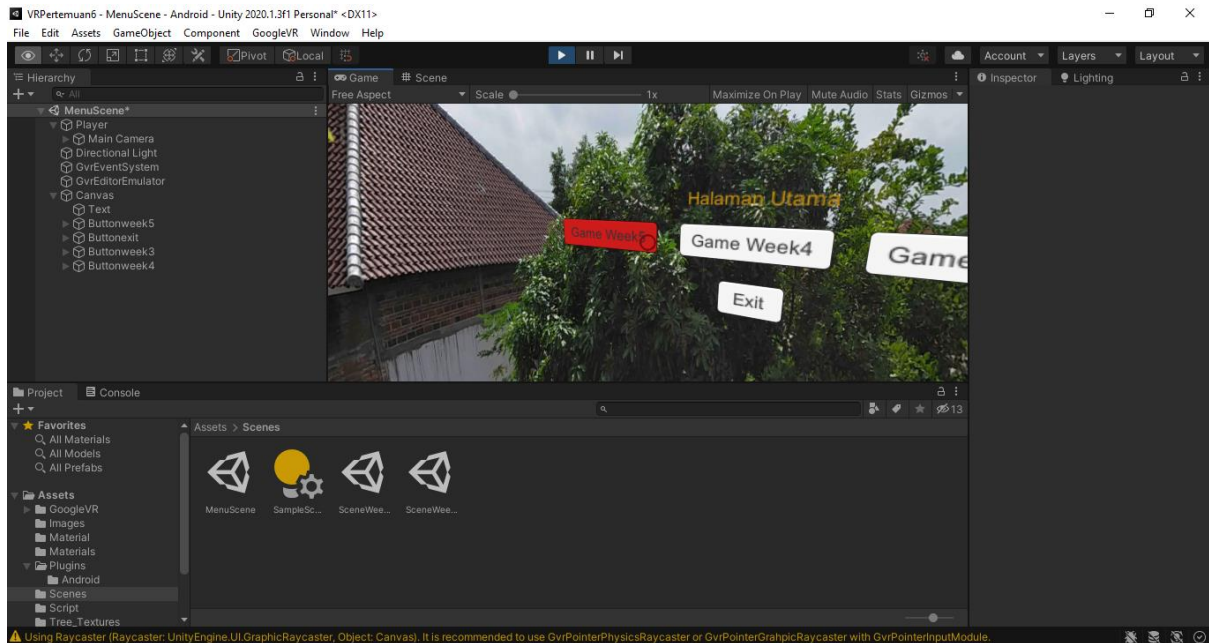
2. Ubah hasil klik tombol Game menjadi pindah ke halaman Menu Game yang berisi beberapa tombol dimana setiap tombol mengarahkan ke Game yang dibuat pada minggu ke-3, ke-4, dan ke-5.

Hasil :

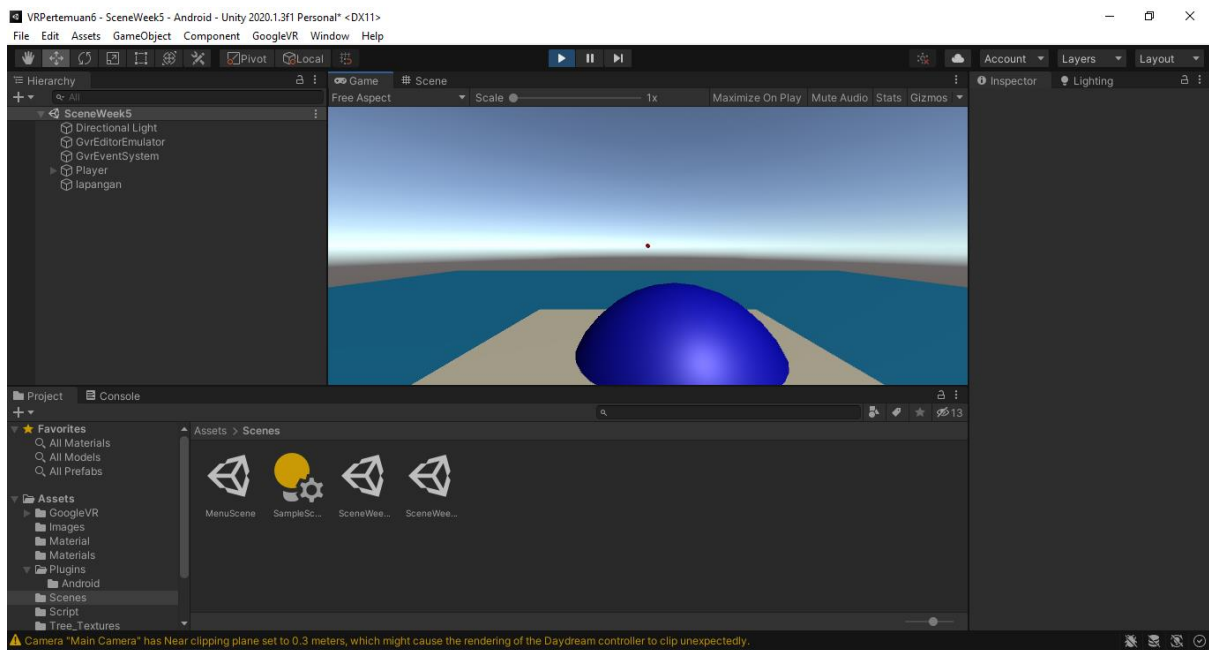
Telah ditambahkan tombol game untuk minggu ke-3, ke-4, dan ke-5 seperti screenshot dibawah ini



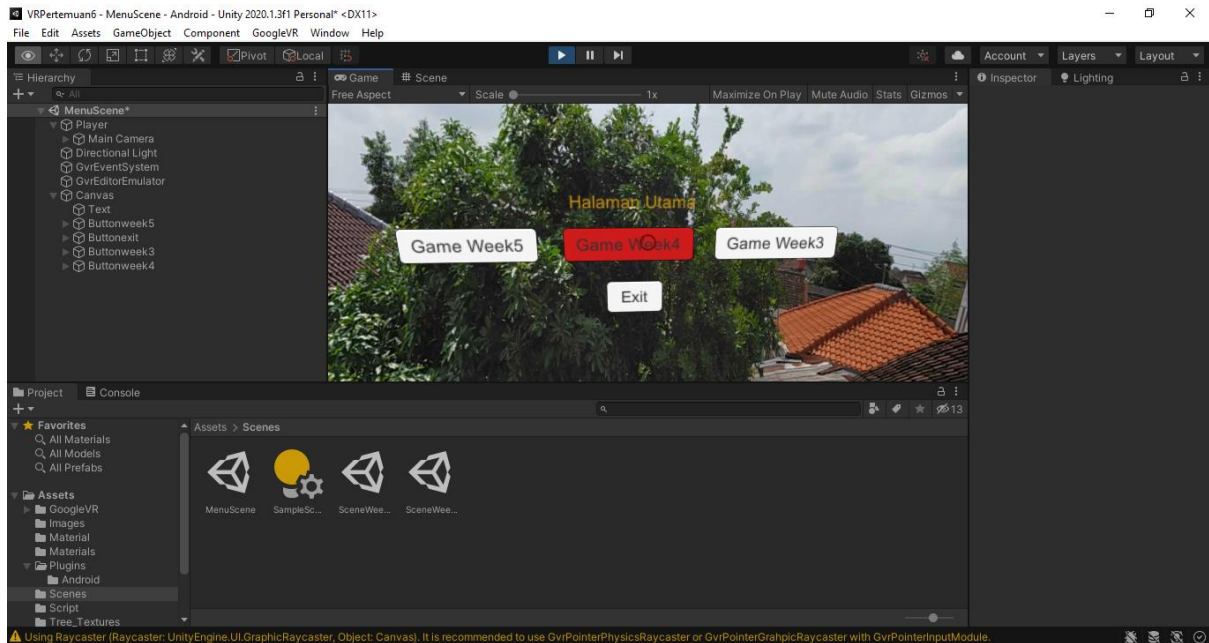
Jika diplay dan tombol Game Week5 disorot akan tampil seperti screenshot dibawah ini



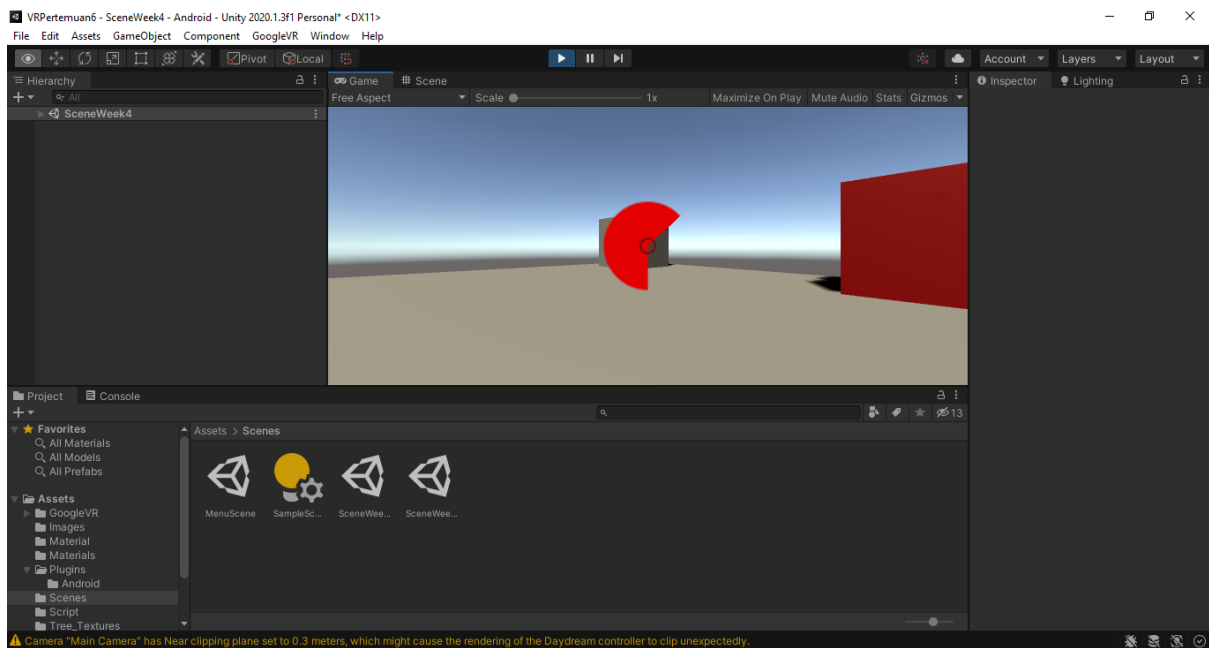
Jika diklik akan mengarahkan pada scene week5 seperti screenshot dibawah ini



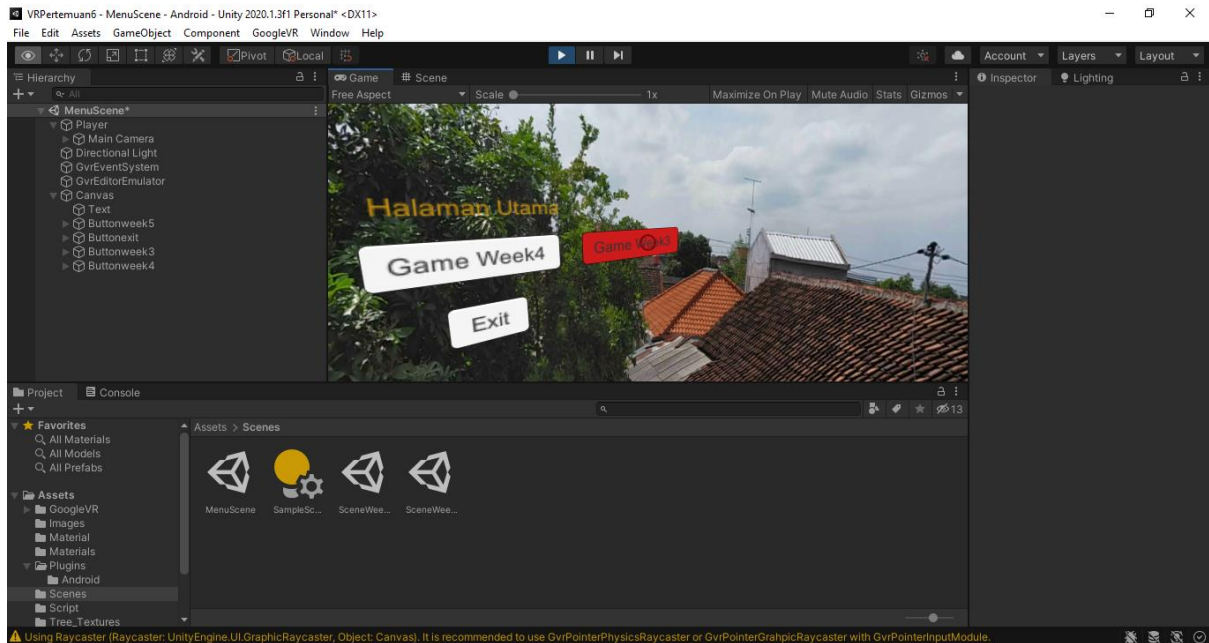
Jika diplay dan tombol Game Week4 disorot akan tampil seperti screenshot dibawah ini



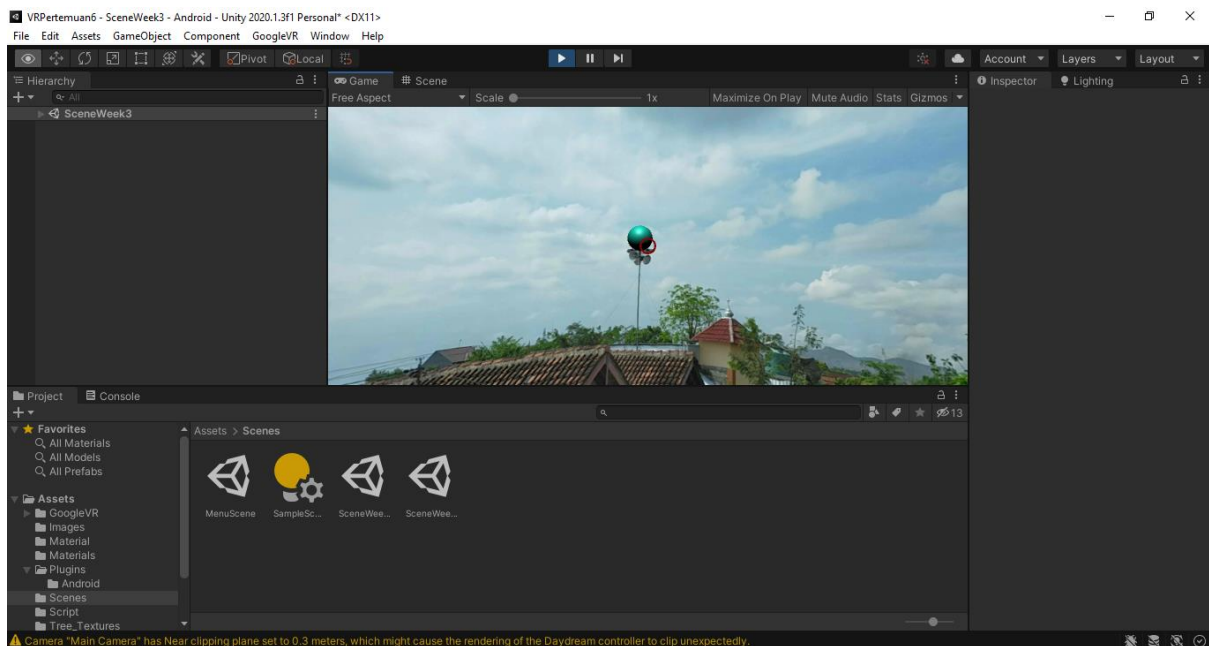
Jika diklik akan mengarahkan pada scene week4 seperti screenshot dibawah ini



Jika diplay dan tombol Game Week3 disorot akan tampil seperti screenshot dibawah ini



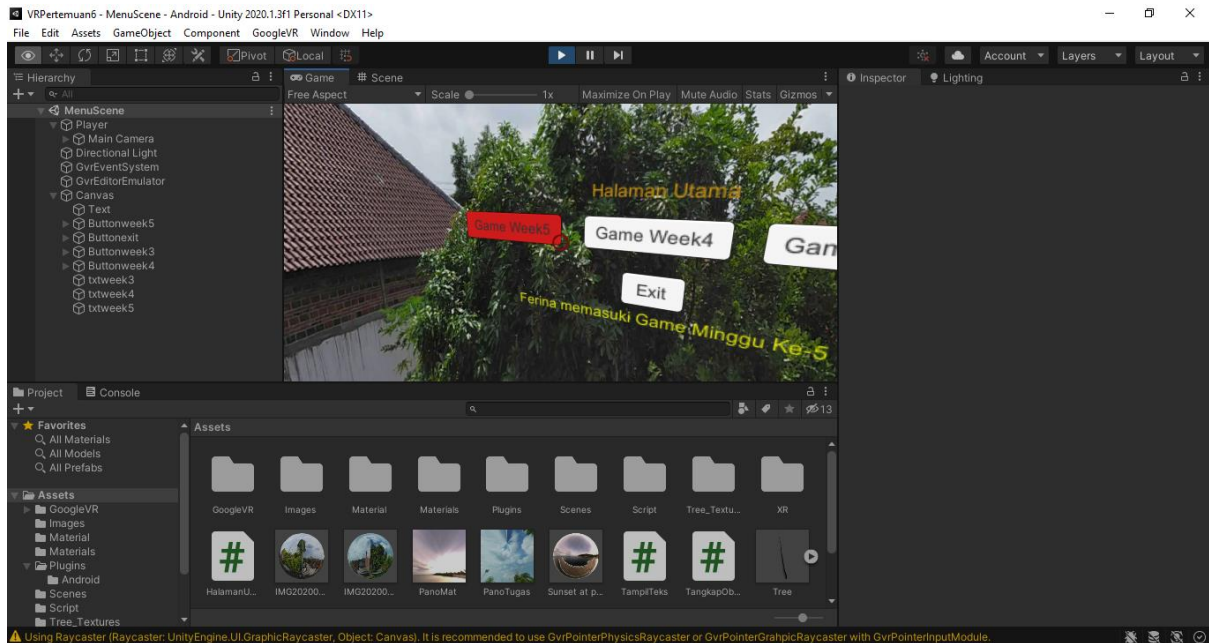
Jika diklik akan mengarahkan pada scene week3 seperti screenshot dibawah ini



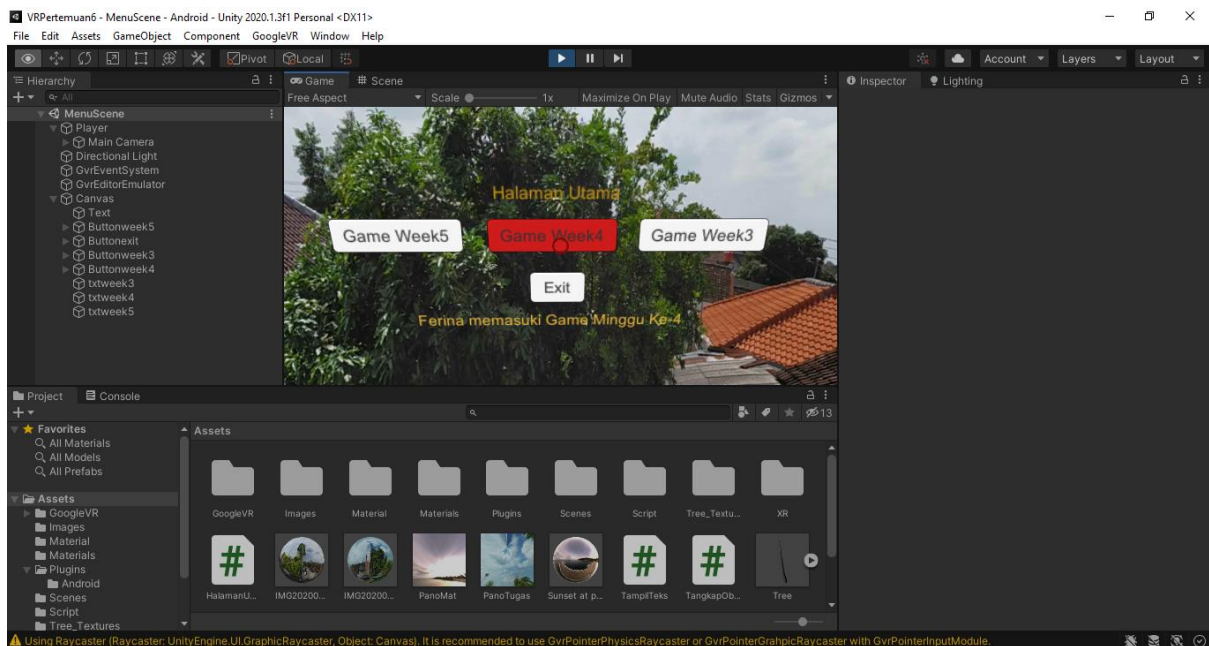
- Untuk setiap tombol yang di klik (kecuali tombol keluar), munculkan tulisan di layar Game (<<Nama Mahasiswa>> memasuki Game Minggu Ke - <<nomor minggu yang dimaksud>>, contoh: Nugraha memasuki Game Minggu Ke- 4).

Hasil :

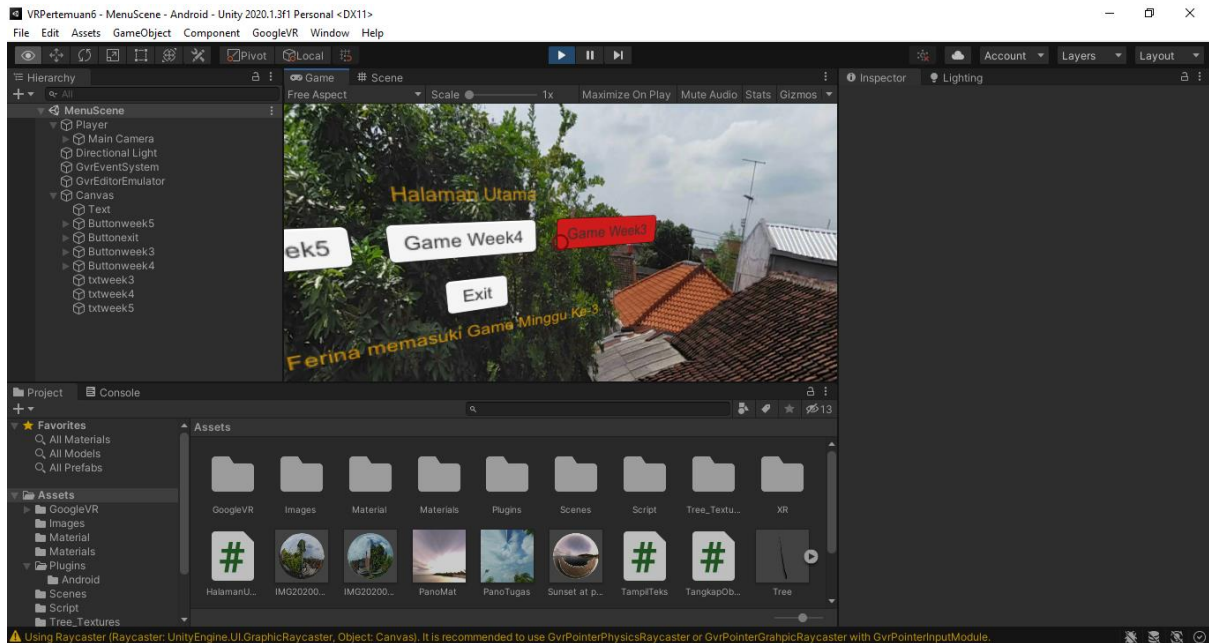
Ketika disorot tombol Game Week5 maka akan tampil teks “Ferina memasuki Game Minggu ke-5 seperti screenshot dibawah ini



Ketika disorot tombol Game Week4 maka akan tampil teks “Ferina memasuki Game Minggu ke-4 seperti screenshot dibawah ini



Ketika disorot tombol Game Week3 maka akan tampil teks “Ferina memasuki Game Minggu ke-3 seperti screenshot dibawah ini



Kode untuk menampilkan teks seperti dibawah ini

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

public class VRGaze : MonoBehaviour
{
    public Image imgGaze;
    public Text RedBox;
    public Text BlackBox;

    public float totalTime = 2;
    bool gvrStatus;
    float gvrTimer;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        RedBox.enabled = false;
        BlackBox.enabled = false;
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if(gvrStatus)
        {
            gvrTimer += Time.deltaTime;
            imgGaze.fillAmount = gvrTimer / totalTime;
        }

        if(gameObject.tag == "Red")
        {
            RedBox.enabled = true;
        }
        else if(gameObject.tag == "Black")
        {
            BlackBox.enabled = true;
        }
    }

    public void GvrOn()
    {
        gvrStatus = true;
    }
}
```

```

public void GvrOff()
{
    gvrStatus = false;
    gvrTimer = 0;
    imgGaze.fillAmount = 0;
}

public void mouseoverRedBoxOn()
{
    RedBox.enabled = true;
}

public void mouseoverRedBoxOff()
{
    RedBox.enabled = false;
}

public void mouseoverBlackBox()
{
    BlackBox.enabled = true;
}

public void mouseoverBlackBoxOff()
{
    BlackBox.enabled = false;
}
}

```

Kode halamanUtama seperti dibawah ini

```

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

public class HalamanUtama : MonoBehaviour
{
    public void PindahHalaman(string halaman)
    {
        SceneManager.LoadScene(halaman);
    }
    public void KeluarAplikasi()
    {
        Application.Quit();
    }
}

```