

**Nama : Sukma Nindi Listyarini**

**NIM : L200170147**

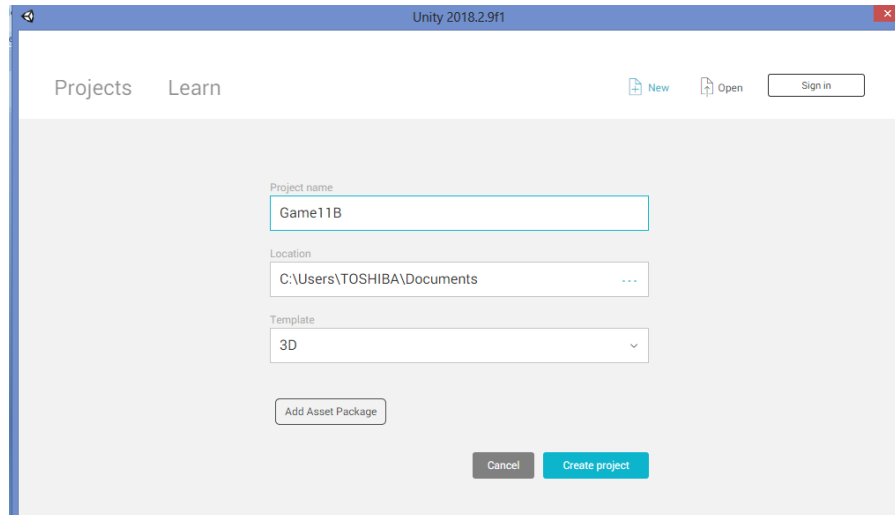
**KELAS : A**

---

## **LAPORAN PRAKTIKUM**

### **PEMPROGRAMAN GAME DAN ANIMASI – MODUL 11B**

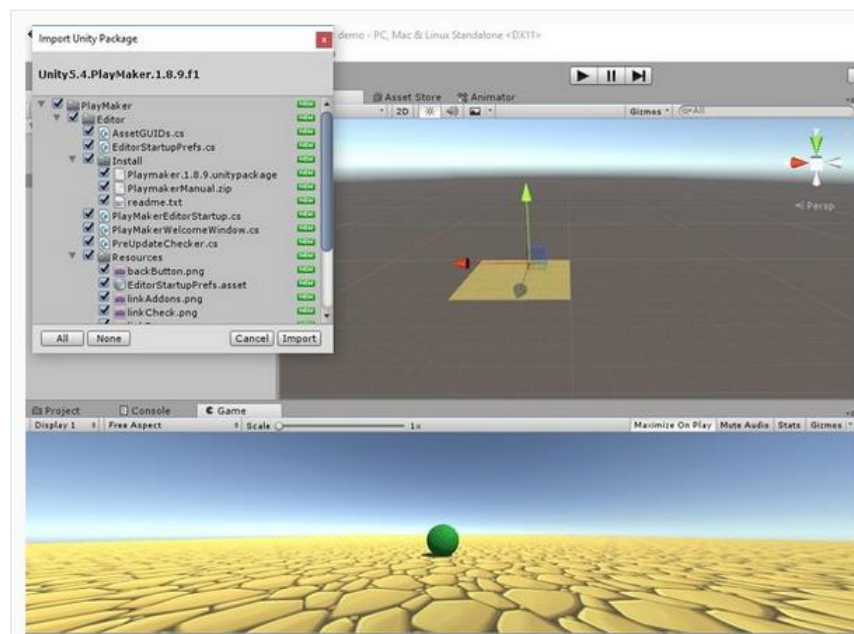
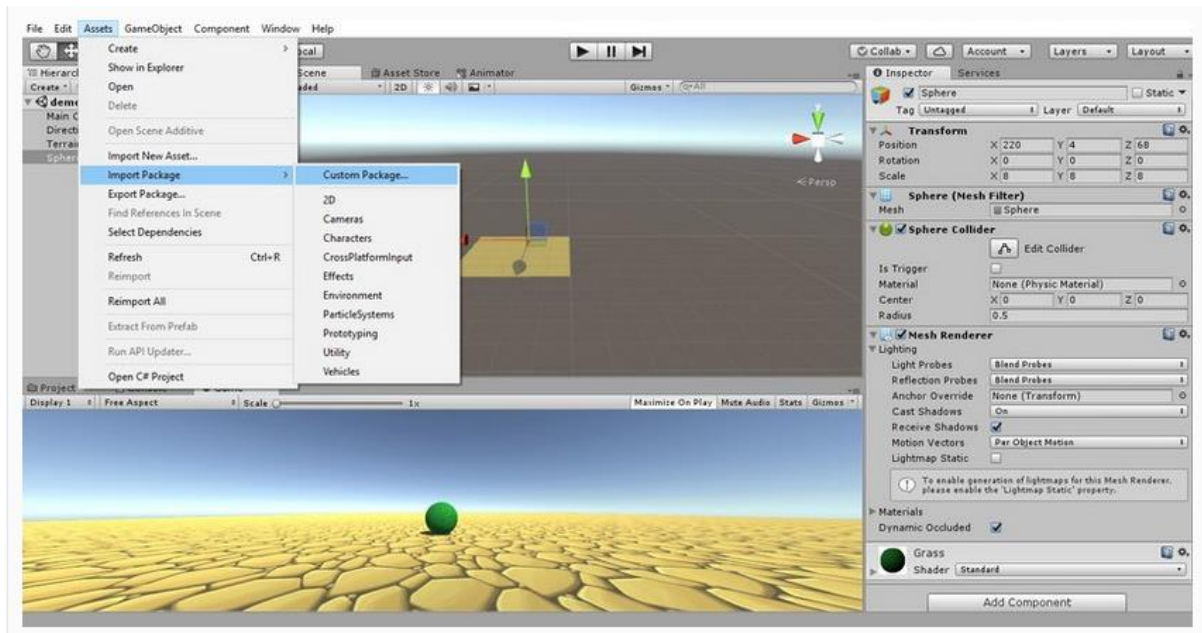
1. Membuka aplikasi unity → buat project baru



2. Mendownload asset Playmaker



### 3. Design game seperti berikut





## Tugas Modul 11

Peran fungsi utama pada PlayMaker :

1. FSM (Functional States Machine) = berfungsi untuk menambahkan berbagai macam fungsi seperti physic, animation, object ataupun scene dengan cara yang mudah.
2. State = mengeksekusi Actions dan events
3. Event = memicu transisi ke State yang lain
4. Variabel = nama container untuk value. Parameter aksi menerima variabel atau nilai hard coded