

## Jobsheet 11

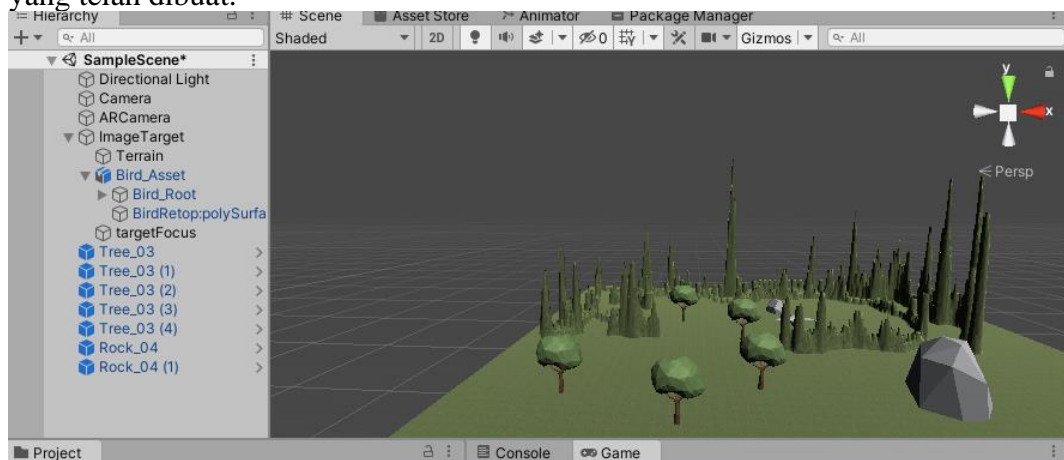
### DUCK HUNTER 2

#### 1. Kompetensi

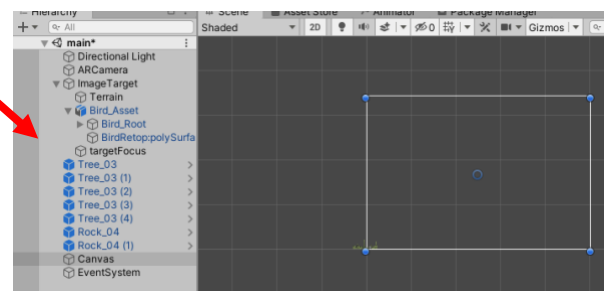
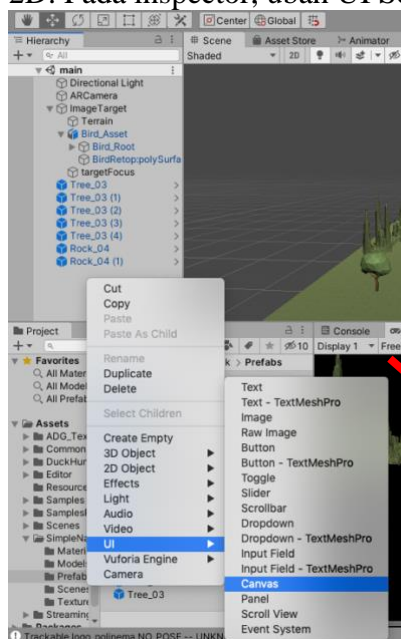
- 1) Mahasiswa mampu membuat target menjadi gerak
- 2) Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat gunung yang sedang erupsi
- 3) Mahasiswa mampu menerapkan intro yang muncul menunjukkan permainan apa yang akan dimainkan

#### 2. Percobaan

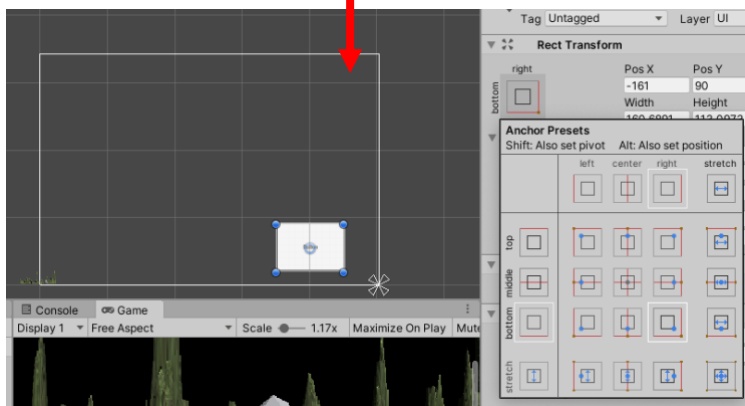
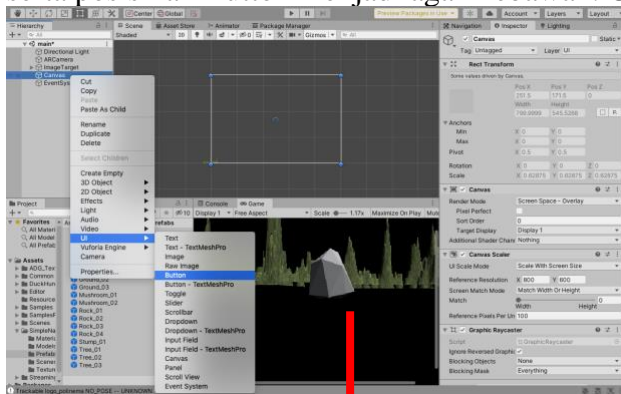
- 1) Pada jobsheet sebelumnya telah dibahas pemindahan burung dan fokus target. Pada langkah ini, tambahkan asset low poly yang dapat diambil dari <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-simple-nature-pack-162153> dan tambahkan beberapa komponen pohon, batu, dll di terrain yang telah dibuat.



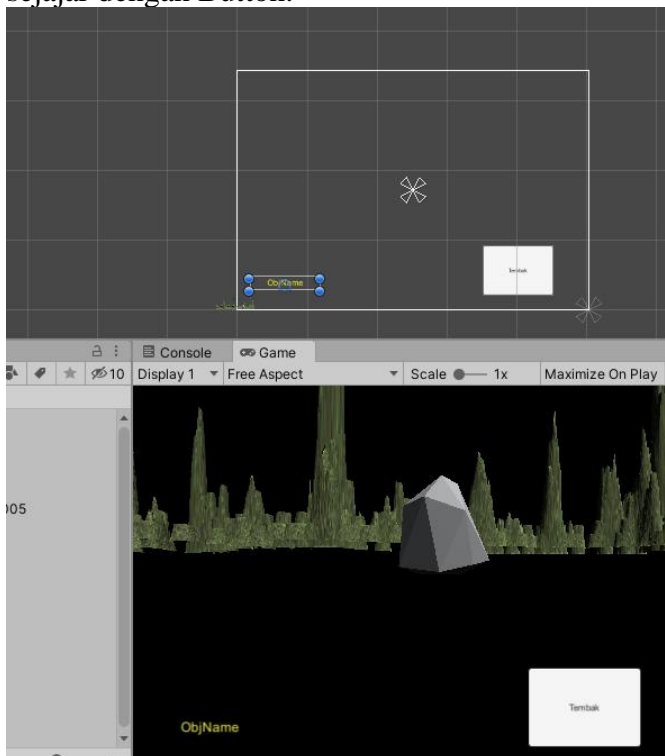
- 2) Buat object UI – Canvas. Double klik object canvas tersebut dan ubah view menjadi 2D. Pada inspector, ubah UI Scale Mode menjadi Scale with Screen Size.



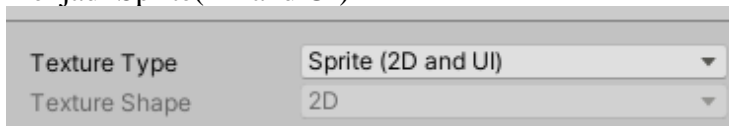
- 3) Tambahkan komponen UI – Button. Ubah Rect Transform menjadi Right Bottom serta posisikan Button menjadi agak kebawah. Ubah Teks Button menjadi Tembak



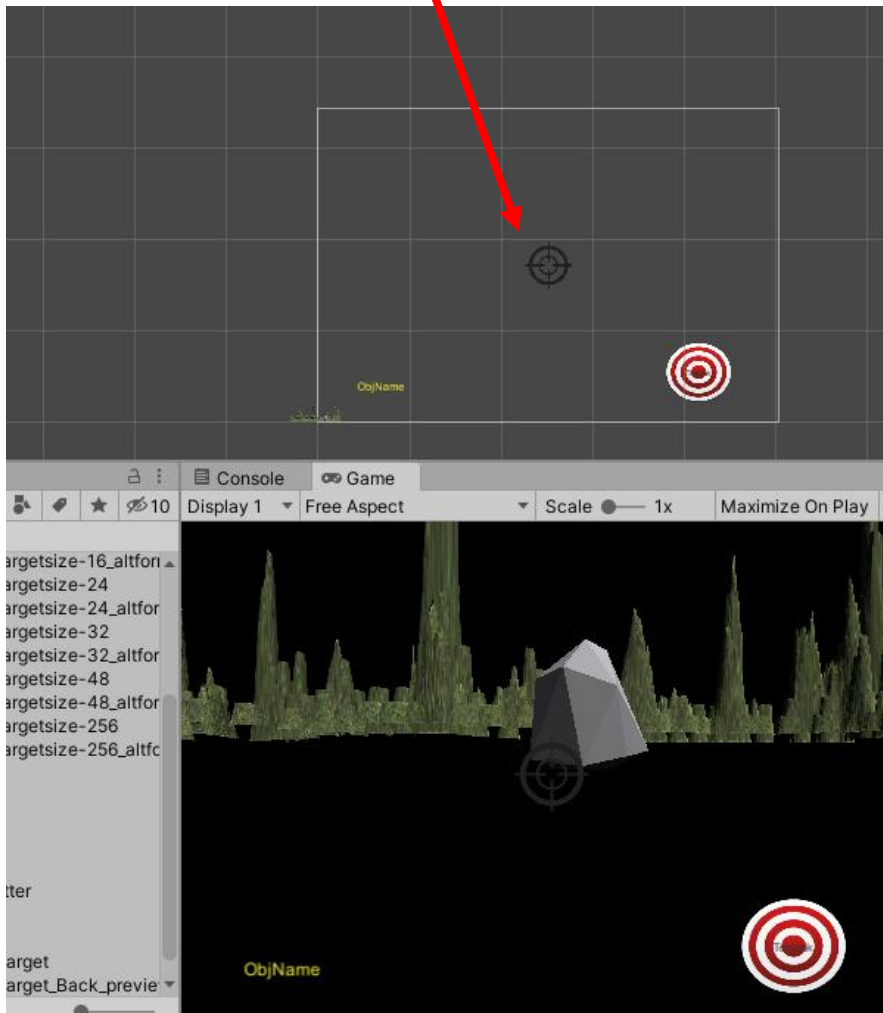
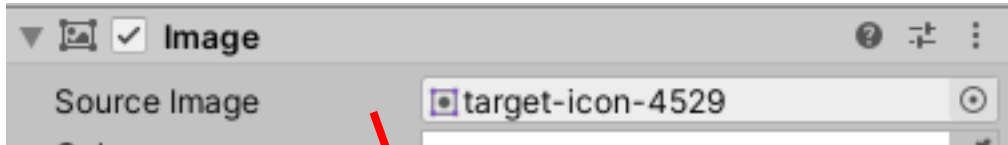
- 4) Buat Komponen UI – Text, ubah teks menjadi ObjName. Posisikan di Kiri Bawah sejajar dengan Button.



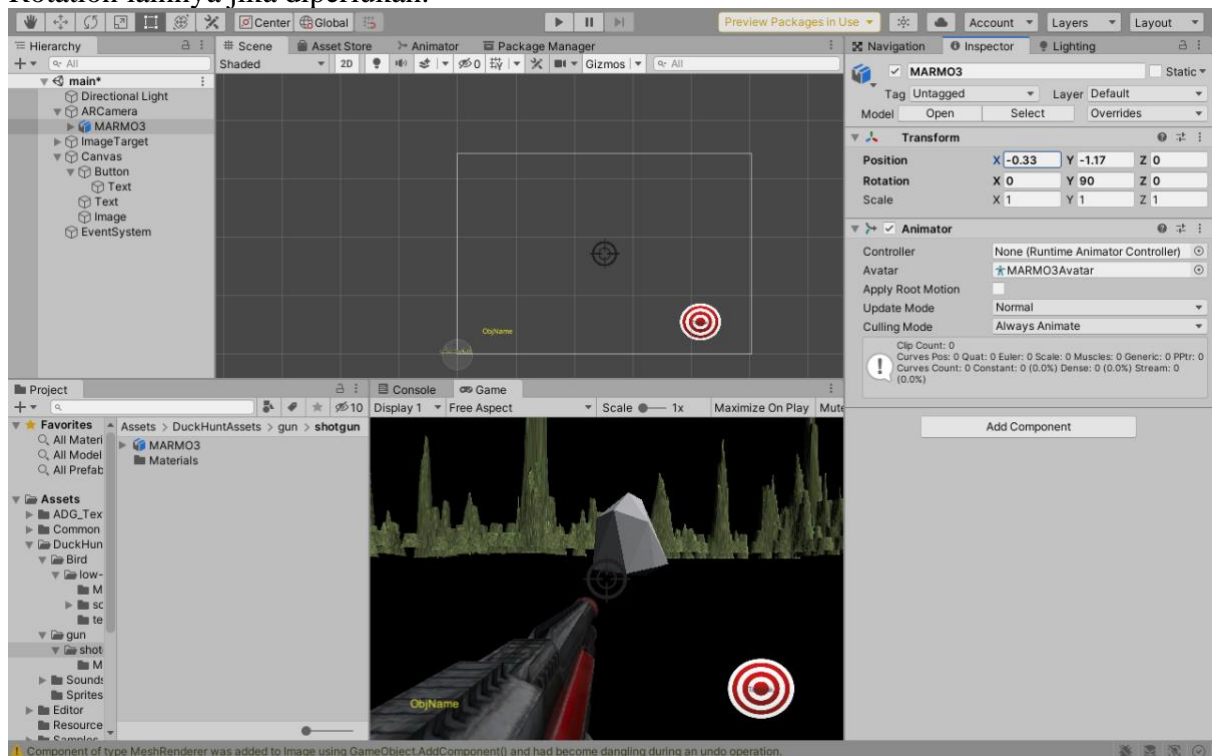
- 5) Di dalam Assets, cari target-icon-4529 dan target-icon-4536, ubah Texture Type menjadi Sprite(2D and UI)



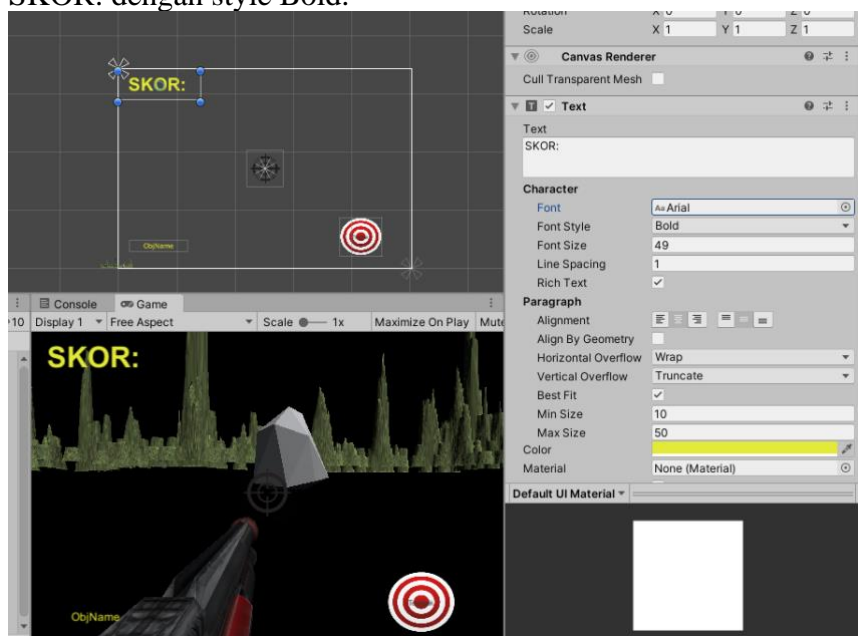
- 6) Tambahkan komponen UI – Image, posisikan di Center Center. Ubah Image – Source Image menjadi target-icon-4529. Ubah juga UI – Button menjadi target-icon-4536.



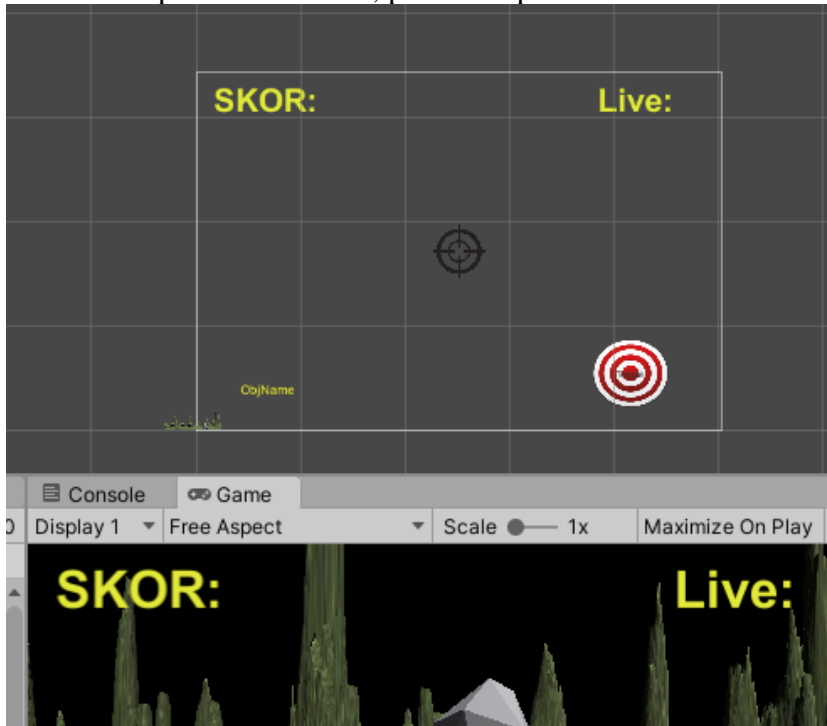
- 7) Cari MARMO3 di Assets, drag ke hirarki dan buat MARMO3 menjadi sub-object ARCAmra. Ubah Rotasi-Y dari MARMO3 menjadi 90 dan Position-X serta Position-Y sesuai sudut pandang senjata shotgun yang sesuai. Ubah Position dan Rotation lainnya jika diperlukan.



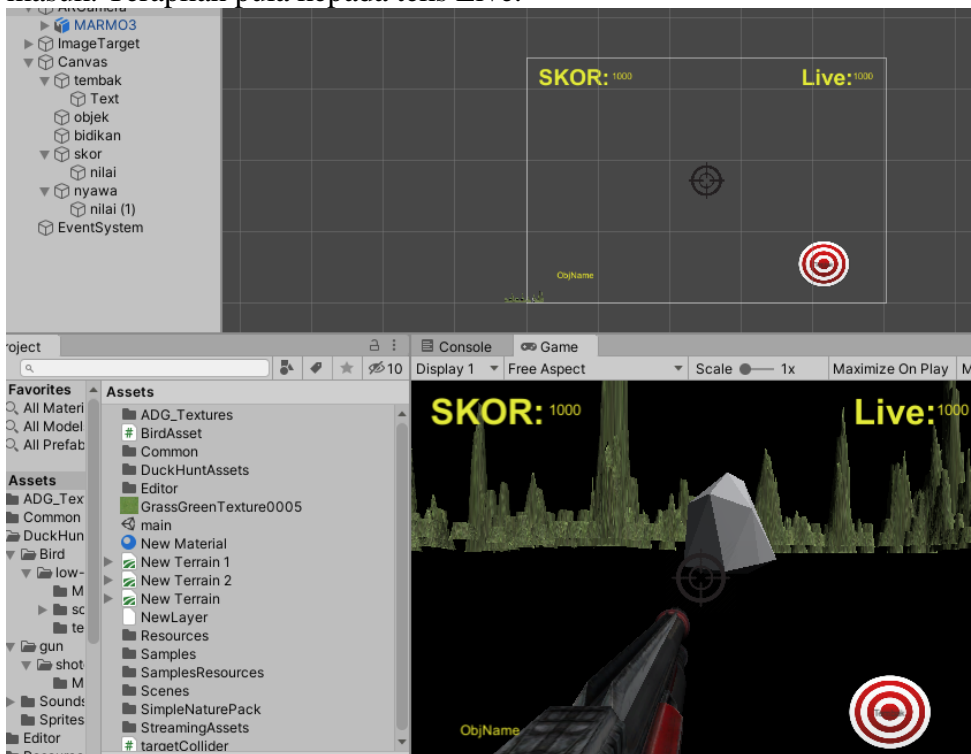
- 8) Tambahkan UI – Text, posisikan di Left-Corner, beri nama skor, ubah teks menjadi SKOR: dengan style Bold.



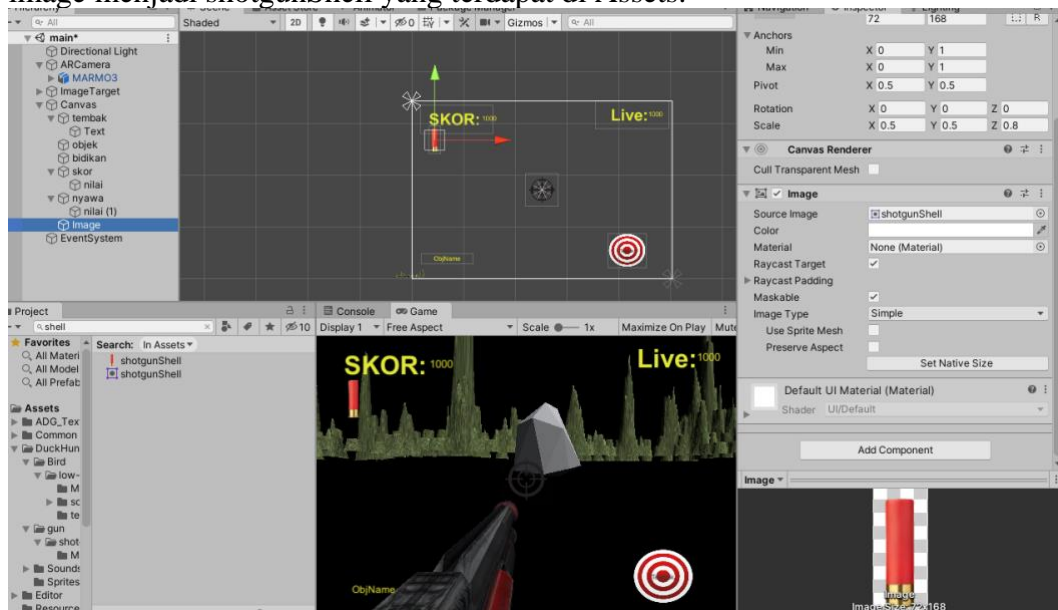
- 9) Lakukan duplikasi teks Skor, posisikan pada kanan atas. Ubah teks menjadi Live:



- 10) Buat sub-object baru dari teks Skor berupa UI – Text sebagai nilai dari skor yang masuk. Terapkan pula kepada teks Live.

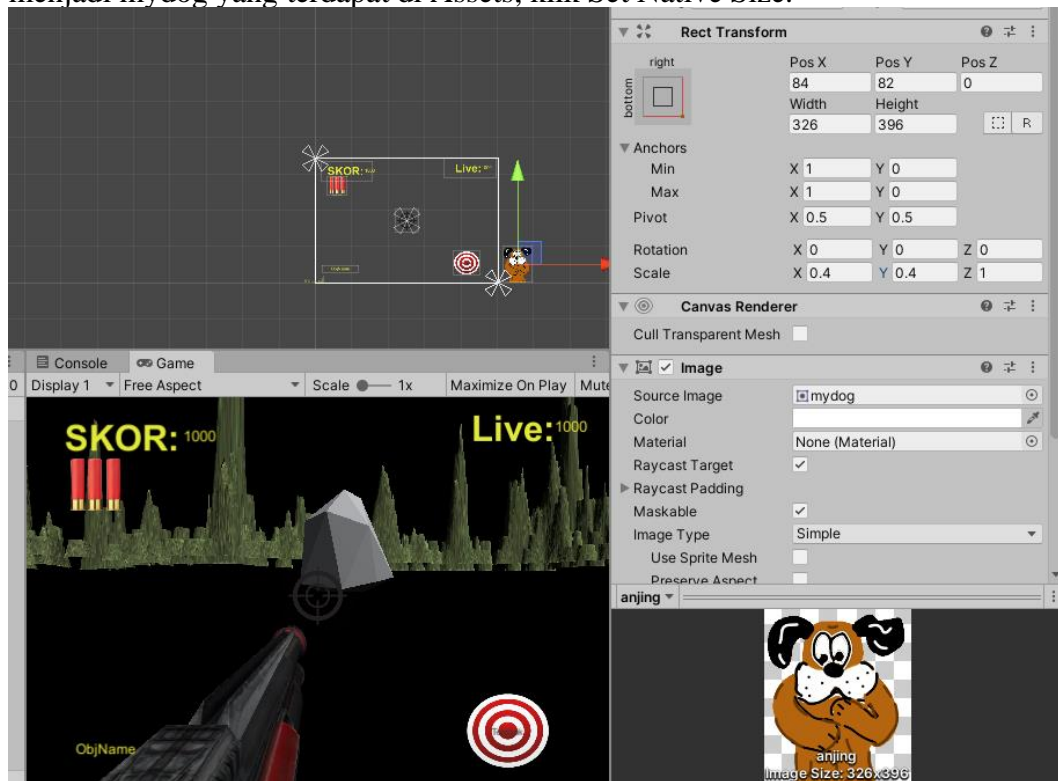


- 11) Tambah UI – Image. Posisikan Left Top, atur menjadi Set Native Size. Ubah Source image menjadi shotgunShell yang terdapat di Assets.



- 12) Gandakan peluru/shotgunShell menjadi 3 buah.

- 13) Buat UI – Image baru, beri nama anjing. posisikan right bottom. Ubah Source Image menjadi mydog yang terdapat di Assets, klik Set Native Size.



### 3. Kesimpulan

Pengembangan aplikasi VR Duck Hunter kedua ini berfokus pada penambahan object di dalam scene dan pembuatan GUI. Komponen GUI ditempatkan pada sudut pandang pengguna sehingga orientasi penggunaan tidak terpengaruh pada sudut kemiringan dan posisi dari marker.

#### 4. Tugas

- 1) Project yang dibuat masih di bawah terrain, ubah posisi dari ArCamera supaya tepat di atas terrain!
- 2) Sesuaikan proporsi komponen GUI sehingga terlihat lebih baik dan proporsional!