

Pertama

membahas tentang game yakni awal mula game itu muncul, Yang di mana game itu muncul pada tahun 1970 yakni game Pong lalu perkembangan game industri sudah berjalan an kurang lebih 50 Tahun Lamanya tidak video game pertama kali diperkenalkan Dan apa itu game? Game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan baik secara individu maupun kelompok dengan aturan tertentu yang bertujuan untuk mencari hiburan ataupun kesenangan. Pada akhir-akhir ini game juga dimanfaatkan sebagai sarana dalam pembelajaran.

Jenis-jenis game

Game dikelompokkan ke dalam beberapa jenis seperti berikut.

Non-Interactive Entertainments : Hanya sebuah hiburan dan pemain tidak dapat melakukan interaksi (mengubah apapun) di dalamnya. Contohnya seperti film, buku, dan komik.

Playthings : Sebuah permainan yang tidak memiliki tujuan dan aturan yang jelas. Hal ini biasanya disebut dengan toy (mainan).

Goal Oriented Playthings / Challenge : Sebuah permainan yang di dalamnya terdapat tantangan (challenge) yang sudah ditentukan. Permainan ini biasanya dimainkan sendiri dan cenderung disebut permainan puzzel. Contohnya seperti bermain rubik dan jigsaw.

Conflict (Competition) : Sebuah permainan yang dimainkan lebih dari satu orang. Masing-masing pemain tidak dapat melakukan gangguan atau kecurangan terhadap pemain lainnya. Contohnya seperti lomba lari dan balap karung.

Conflict (Game) : Sebuah permainan yang dimainkan lebih dari satu orang. Masing-masing pemain dapat melakukan interaksi (mengganggu) terhadap pemain lainnya. Permainan ini dapat dikatakan permainan yang lengkap atau ideal dikarenakan memenuhi segala kriteria dari game itu sendiri. Contohnya seperti Mobile Legends dan Valorant.

Keterampilan atau skill yang harus dimiliki dalam berkarir di industri game

Media belajar dalam mengembangkan skill

Peluang berkarir di industri game

Kedua

Pada hari kedua kita mulai belajar coding tentang algoritma demga contoh Mie dan mempelajari dasar algoritma dari cara bagaimana membuat algoritma diantaranya menentukan masalah, mencari informasi mengenai masalah, membuat solusi untuk masalah tersebut, hingga testing. Lalu belajar tentang data stuktur yang dimana operasi data stuktur memiliki access dan read value, search value, insert value, delete value. Dijelaskan juga Common data structure C# yakni Array / List, Hashmap / Hashtable / Dictionary, Queue, Stack, Linked List, Tree, Heap.

Ketiga

Pada hari ketiga kita mulai membahas git apa itu git dan macam git dimulai dari Git, Github, Gitlab, namun kita mempelajari hanya dua saja yakni Git dan Github, yang pertama ada Git, Git adalah source code management software, Git memiliki basic yang dapat menyimpan sejarah perubahan file yang

tersimpan di git dan dapat kita gunakan untuk develop kode berkolaborasi yang simple dan non linear maner atau bisa di gunakan untuk kolaborasi terhadap team project Bersama, dan mempelajari apa itu push, pull, commit push yakni Upload. Basicnya kita upload perubahan yang ada kedalam repo kita pull yakni sync atau download. Basicnya kita mendownload semua perubahan yang kita tidak punya di loca repo kita commit yakni save the change (menyimpan perubahan). Basicnya kita dapat mencommitment ke penyimpanan perubahan kita ke git yang kedua ada Github, Github merupakan Web atau servis terhadap host dan control project menggunakan Git source code atau repository (bisa disebut repo) dan history yang ingin di save dan di hosted di Github lalu kita mempelajari cara penggunaan github desktop dimulai dari mendownload Github desktop, membuat repo baru, menupload berubahan file ke repo baru kita, membuat 2 branch lalu mem merge branch atau file di github kita agar menjadi main branch ini digunakan pada saat mendeploy project agar file perubahan yang ada tidak bentrok satu sama lain.

Keempat

di hari keempat mempelajari Untiy dari awal, dimulai dari Pengenalan Unity, di mulai dari Camera, Scene, hierarchy, console, sript execution order

Camera

Konsep kamera di dalam unity sama seperti kamera di dunia nyata, kamera tugasnya untuk menangkap gambaran yang mengarah kepadanya, semua game objek yang tampil di game kita itu seperti 2d fps dll, sebenarnya itu kita melihat dari perspective dari kamera virtual tersebut. Didalam dunia 3d dalam unity terdapat sumbu x,y dan z yang bisa bisa digerakan dan posisinya akan berubah. Lalu kita mempelajari Jarak pandang terhadap player dengan camera, jarak pandnag jauh dekat benda dengan player hingga bisa di setting di kamera lalu kita mempelajari scene

Scene

adalah tempat untuk mengintip dunia gamenya, didalam scene kita dalam mengedit atau mengutak atik semua game objek yang ada dalam scene tersebut. Scene juga adalah tempat untuk menyimpan semua pieces kedalam game kita. contoh lainnya seperti halaman di word yang dimana kita bisa menaruh banyak paragraph, gambar, link, table dan banyak lainnya yang sedang kita buat di word, dan masih banyak contoh lainnya. Lalu kita mempelajari hirarki window

Hirarki Window

adalah tempat list semua objek dan hubungan antar semua objek. Yang bisa dilakukan disini adalah

1. crete, delete dan duplicate gameObject
2. set visibility & pickability of gameObject
3. bisa juga untuk menjadikan groun atau parent dari gameObject

Yang dimana ini merupakan asset game atau bentuk" asset game seperti player, media, barang", item", dan lain sebagainya, lalu kita mempelajari Console Window

Console Window

mirip seperti console didalam windows bedanya itu jika console dalam unity gunanya hanya untuk menampilkan pesan warning, error dan pesan lainnya dari editor, dan dalam console ini kita tidak bisa membuat suatu inputan tetapi hanya untuk menampilkan output saja, dan console ini hanya digunakan saat pengembangan game saja ketika gamenya udah jadi kita tidak membutuhkannya lagi.

toolbar console

1, clear

2, collapse

3. error pause

Kelima

dihari kelima kita mempelajari GameObject, Component, Canvas & UI dimulai dari GameObject & Component yang dimana dianalogikan atau di contohkan Burger 2 roti yang didalamnya ada topping", dan tiap tipe burger merupakan GameObject atau enemy sedangkan tipe topping atau isian dari burger merupakan skill yg dimiliki oleh player yang dimana ini merupakan component

setiap gameObject tidak didefinisikan oleh inheritens tetapi dari komposisi yang dimiliki,

Bisa disimpulkan dari gameobjek adalah class dari sekumpulan komponen" yang ada didalam gameObjek tersebut bisa diibaratkan burger adalah sebuah gameobjek yang memiliki banyak jenis yang dimana disetiap burger itu memiliki komposisi atau komponen yang berbeda seperti gameObjek burger double cheese yang memiliki komponen keju lebih banyak dibandingkan dengan gameObjek yang lain

Transform

didalam unity setiap objek harus memiliki yang namanya transform agar gameobjek itu memiliki posisi,rotasi dan scale yang ada dilama scene unity. setiap gameObject memiliki relasi parent dan child

Canvas & UI

ui adalah ui yang bisa di interact dan dilihat oleh user canvas adalah tempat untuk menyimpan semua ui yang kita buat. dapat diartikan jika didunia nyata bahwa kanvas itu seperti kertas yang kita butuhkan untuk tempat untuk membuat lukisan yang kita buat.

Inspector Window

melihat dan mengedit properti dan pengaturan untuk hampir semua hal di Editor Unity, termasuk GameObjects, komponen Unity, Aset, Material, dan pengaturan dan preferensi di Editor. Inspector window bisa dikatakan tempat untuk pengaturan segala hal yang ada untuk pembuatan game.

cukup sekian yang dapat saya sampaikan kurang lebihnya mohon maaf terima kasih

Dan ini merupakan LINK video Presentasi yg saya buat [LINK](#)