

Halo semuanya Kembali lagi bersama saya Ahmad Irfan Fauzi ya kali ini saya akan membahas rangkuman minggu kedua seleksi coding bootcamp Nah untuk minggu ini banyak sekali nih yang saya pelajari tak perlu lama-lama lagi Mari kita bahas satu persatu mungkin dari hari pertama kali ya oke

DAY1

Di pertemuan pertama pada minggu ini atau di hari ke-6 Kita mempelajari interaktif ui komponen yang dimana itu berisikan beberapa bagian pembahasan yang pertama ada Button atau tombol Yang kedua ada input Field atau disebut juga inputan yang ketiga ada Toggle yang keempat adalah slider yang kelima ada dropdown yang ke-6 ada scrollbar dan juga scrollview oke mari kita bahas satu persatu

Button / tombol

Button atau tombol button yang paling jelas ya bisa dipencet gitu kayak di real life gitu jadi klik kalau di software pakai Mouse atau pakai touch kalau di mobile dan kita bisa melakukan banyak hal nih jadi ketika kita mengklik karena ini bukan physical button tapi sesuatu yang muncul di monitor gitu secara visual tentunya kita butuh feedback bahwa ini udah kepencet atau belum atau ini lagi kepencet atau enggak kayak gitu-gitu. Lalu yang kedua ada Input Field

Input Field

sebetulnya input Field ini betul teks yang kita masukkan ketika misalkan login gitu ya dan password dan segala macam dan inputnya itu dijadikan string terus kita gunakan dalam game kita. Lalu yang ketiga Yang itu Toggle

Toggle

Toggle ini juga sebuah tombol yang muncul namun bedanya toggle dan Button Kalau Button itu cuman ketika diklik ganti lepas dia nilainya akan balik lagi Jadi cuman ada event bahwa ini Udah diklik sementara toggle itu punya state, state itu keadaan dia dalam keadaan kalau di sini pakai check box ya keadaan itu di ceklis atau tidak sama kayak Boolean boolean kalau kita lihat ini semua sama gitu ya Ada interaktif ada warna-warna juga untuk memperlihatkan Apakah apa ini sedang diklik atau enggak. Lalu yang ke-4 ada slider

Slider ini sama kayak Scroll bar ya, bedanya sih Ada ukuran dari barnya gitu Tapi kalau slider nggak ada ini dua-duanya bisa digeser-geser slider lihat di bawah value dia punya value ada minder max valuenya kalau di geser angkanya berubah jadinya nanti bisa ditangkap dengan cara comeback . Lalu yang kelima ada dropdown

dropdown

Apa itu drop Down ketika kita ingin memilih dengan pilihan ganda itu beberapa pilihan kita bisa memilih salah satunya dengan contoh kita dapat memilih kelas kelas 1, 2, 3, 4, ataupun 5. lalu selanjutnya kita akan mempelajari Scroll bar dan juga scrollview

Scroll bar

Scroll bar itu sama dengan slider sebenarnya yang ada di pinggiran sedikit berbeda dia itu sebuah panel dan di panel itu dalamnya ada kontennya ada banyak dan itu bisa kita Scroll entah itu pakai touch ke atas ke bawah gitu atau pakai Scroll bar yang muncul di sini bisa kita Munculkan bisa juga nggak sih tapi kita intinya membuat satu semuanya itu jadi di dalam satu konten dan bisa kita Scroll Oke selanjutnya kita memasuki hari kedua

DAY 2

Di pertemuan kedua pada minggu ini atau hari ketujuh kita mempelajari tentang audio di Unity nah dimana itu berisikan beberapa pembahasan dan langsung di berikan contoh langsung di Unity oleh kak mikha hal apa aja sih apa yang kita pelajari Yakni dua komponen penghasil suara Unity ada source komponen dan ada audio klip komponen lalu juga diajarkan audio mixing kita lanjut yang pertemuan pertama atau bab pembahasan pertama ya Nah ada nggak sih game tanpa musik tanpa suara gitu bahkan game Pong saja itu ada suaranya Walaupun gigi ompong tersebut cuman hanya bunyi bip ataupun suara seperti bola yang terpantul ke besi karena selain visual effect yang kita dapat kita juga perlu audio feedback yang di mana membuat yang kita sarasa real dan asik dan membuat gamenya jauh lebih hidup Nah ada pertemuan kedua ini kita benar-benar diajari di Unity tapi mungkin saya akan merangkum dengan singkat Di pertemuan kedua ini kita dipelajari dan diajarkan oleh kak mikha Cara membuat Back sound atau disebut juga dengan BGM cara memasukkan musik cara memixing dan juga bagaimana caranya membuat suara di dalam game itu mengikuti arah mata angin atau contoh di sebelah kanan player ada muncul

suara tembakan jadi yang didengar oleh kita itu seperti yang ada dalam game yang di mana Berarti suara tersebut akan muncul di sebelah kanan kita nah dan juga diajarkan jarak dari suara tersebut Contoh jarak player terhadap surat tersebut 100 m jadi suara-suara tersebut kurang jelas didengar oleh player namun jika jarak itu dekat dengan player maka suara tersebut akan terdengar sangat keras oleh player Mungkin itu saja yang dapat saya rangkum di pertama kedua kali ini karena terlalu banyak pembelajaran di Unity baik kita lanjut ke pertemuan ke-3

Day 3

di pertemuan ketiga pada minggu ini atau hari kedelapan kita mempelajari tentang Data sorting dan prefabs / PlayerPrefs & Prefabs yang dimana itu berisikan beberapa pembahasan dan langsung di berikan contoh di Unity secara langsung oleh kak mikha.

Data Didalam sebuah game, hampir dapat dipastikan akan ada semacam data yang harus kita simpan. Kadang kita perlu menyimpan setting / preferensi pemain, high score, progress pemain dan sebagainya. Unity memiliki fitur PlayerPrefs sebagai API sederhana untuk menyimpan data dalam format key dan value. dalam 1/2 topik kali ini kita akan mempelajari bagaimana menggunakan PlayerPrefs dalam menyimpan dan mengambil data.

Template; Didalam pengembangan sebuah game, kadang kita memerlukan object yang sama dalam jumlah banyak. seperti objek jalanan, enemy, dan lain sebagainya. Unity memiliki fitur Prefabs dimana kita bisa membuat dan mengkustomisasi sebuah gameobject, lalu disimpan dalam sebuah template bernama Prefab yang nantinya dapat kita gunakan ulang.

Yang pertama kita membahas Data sorting dan player preference untuk disini kita mempelajari gimana mendata sorting dari player preference contoh Kita dapat membuat health bar Yang di mana ini dapat digunakan sebagai data dari player preference membuat nama dari player Dan juga membuat high score, Dan dapat mereset dari keduanya di Unity secara langsung yang diajarkan oleh Kak mikha, dari contoh yang di atas itu merupakan player preference lalu untuk prefabs ini dapat dicontohkan dengan sebagai berikut

yang pertama kita dapat menspawn bot Atau enemy untuk player kita sendiri dengan contoh yang diberikan oleh Kak mikha yakni merupakan kita membuat sebuah spawner yakni orc dan juga spawn Goblin dengan contoh menggunakan kubus dan juga balok sebagai What atau Enemy yang dibuat di unity nya

langsung. Mungkin itu saja dari teman ketiga yang dapat saya simpulkan panjang panjang kurang Lebihnya mohon maaf Lalu kita lanjut ke materi selanjutnya namun di sini saya akan menggabungkan pertemuan ke-4 dan juga pertemuan ke-5 karena dalam pertemuan ini sudah mencakup 1 materi yang diajarkan lalu Apa sih yang materi yang diajarkan yakni pembuatan game 2D Rock Papper Scissor, atau disebut juga dengan gunting batu kertas

pertemuan ke-4 dan pertemuan ke-5

materi kali ini kita membuat sebuah game 2D Rock Papper Scissor, atau disebut juga dengan gunting batu kertas akan saya jelaskan satu-persatu

di pertemuan ke-4

Membuat dari awal dengan cara sebagai berikut

yang pertama kita dapat membuat Project baru lalu pilih itu 2D core yang biasa setelah masuk di dalam Project kita lebih dulu membuat kanvas UI karena ini juga tersangkut-paut pada materi sebelumnya tentang ui kanvas Lalu setelah membuat kanvas nya kita membuat bentuk dari gunting batu kertas dengan contoh batu itu menggunakannya image lingkaran, kertas dengan bentuk persegi, Dan untuk gunting itu menggunakan segi enam lalu di sini juga diajarkan Pembuatan player 1 dan 2 lalu membuat health bar jumlah dari health nya dan beberapa kodingan untuk gunting batu kertas yang tersebut Namun untuk pertemuan kali ini kita lebih Condong membahas ui Canvas dari game ini lalu kita lanjut ke pertemuan ke-5

di pertemuan ke-5

kita melanjutkan dari pertemuan ke-4 yang di mana pertemuan ke-4 itu kita sudah membuat desain dari gamenya Lalu untuk pertemuan ke-5 ini kita mulai membahas Algoritma dari gamenya contoh kita membuat yang di mana jika kita memilih batu lalu bot memilih kertas maka kertas adalah pemenang namun jika bot memilih gunting maka batu adalah pemenangnya lalu jika bot memilih batu juga maka hasil dari gamenya yakni seri, dan seterusnya seperti itu. lalu kita juga belajar jika kita menang maka darah dari bot itu akan berkurang namun jika kita kalah darah kita yang akan berkurang, Nah nah jika kita darahnya sudah berkurang Di next game jika kita menang maka darah kita akan bertambah kembali dan darah musuh atau bot itu akan berkurang. namun jika hasil pertandingan itu seri itu tidak mempengaruhi darah dari kedua belah pihak dan bisa melanjutkan gamenya hingga jangan itu sudah berakhir dengan syarat salah

satu dari player sudah tidak memiliki nyawa atau darah. kurang lebih seperti itu diajarkan oleh kak mikha pertemuan kali ini di pertemuan ke-4 dan juga ke-5 yang dimana sekarang kau menjadi satu karena pada pertemuan ini kita membahas satu materi dalam 2 hari sekaligus

Mungkin itu saja yang dapat saya sampaikan untuk rangkuman minggu kedua dari sesi coding bootcamp kali ini kurang lebihnya mohon maaf sekian terima kasih

Dan ini [LINK](#) untuk menonton videonya