Muhammad asroqih tidak dan butuh pakai karakter youtuber eh langsung hilang [Musik] Alif Rizki ya ini baru berapa orang nih 9 9 8 8 orang Muncul lagi nggak papa pakai karakter youtuber Iya Yang lain mana nih pasti siap-siap ya baru bangun tidur oke [Musik] Jadi kita mulai lagi hari ini itu topiknya bakal tentang UI Lebih detail ke beberapa komponen UI user interface yang bisa di interaksi tadi kita udah dikit ya sedikit tentang kanvas dan dan komponen yang ada di dalamnya gitu ya kanvas kanvas scanner dan semacamnya berkenaan dengan kamera juga munculnya di kamera di mana Itu di monitor Apakah di kamera atau reward Space Nah sekarang kita lebih ke komponen-komponennya tapi sebelum ke situ saya ingetin lagi mungkin kalau belum gitu ya kita sambil nunggu sampai 9.10 lah gitu ya sedikit kok tapi hari ini lumayan ya jam segini udah 63 orang itu beda banget kalau di hari Jumat pertama buka baru 30 atau 40 orang yah dikerjain ya Terus yang belum selesai post test yang sebelumnya hari Jumat kayaknya masih ada waktu kayaknya ya Aku nggak tahu dicek aja gitu ya jangan sampai kelewatan jadi langsung dikerjain juga ingetin juga bagusnya setelah kelas ini selesai langsung dikerjain aja terus tesnya gitu segera gitu langsung pas selesai banget ya paling cuma 10 menit karena pilihan ganda dan apa nggak rumit ya cuma pengetahuan basic sebetulnya tapi ya itu yang penting dikerjain langsung biar gak lupa oke sambil nunggu juga mungkin ada pertanyaan gitu soal materi sebelumnya atau ada kesulitan silahkan langsung chat langsung terus sendiri dikit Oh ya santrinya nanti ya kemarin [Musik] yang soal sintar sibuk nya Tic Tac Toe Pro Akhirnya saya buat aja videonya dan saya taruh di folder drive yang kemarin Share lagi di sini ini cuma sementara aja ya Dan ini cuma videonya aja kalau misalnya kalian butuh source ya nanti aku taruh di kitab tapi nggak hari ini biar kalian Coba langsung dari video dulu mungkin hari Rabu hari Kamis ya oke itu aja pengumumannya kita review dulu atau tanya jawab dulu ya apa pas buka skripting Unity di Unity tidak bisa otomatis search property yang tersedia Kok bisa saja properti yang tersedia itu biasanya nggak ke link secara sempurna antara Unity sama Visual Studio code kamu pakai Visual Studio code atau Visual Studio Community tapi dua-duanya syaratnya sama sih kamu harus install.net SDK .net rantai Framework itu harus sudah terinstall dulu dua-duanya terus pastiin di package di sini ya kemarin pake Manager ini soalnya kasihan juga kalau nggak jalan susah banget ngerjain sesuatu di si package ini harus beneran terinstal Visual Studio code checklist sudah terinstall ya di sini banyak versi-versi tapi ini yang currently Oh nggak bisa versi lama sekarang Jadi mesti install ini kalau udah di preference preference ya tadi ya references ya Diedit references di sini ada external tools di external tools ini harus dipilih Yang Visual Studio code Nah dengan milih ini aja harusnya udah jalan asalkan tadi ya sudah terinstall telepon time Sudah terinstall yang dua hal itu yang kita mau bikin ketika awal sistem sudah terinstal terus extension itu harus udah terinstall juga [Musik] itu di sininya sih Sharp aja sih kalau nggak salah extension nah yang ini yang dari Microsoft ntar sudah terinstall dan terinstall ketika kalian pertama kali buka dia akan berjalan nih ini nih Server is running ini Nah ini kan muncul ada 0 references dan segala macam itu berarti udah terkonek kalian bisa lihat locknya nah ini output dari Omni Sharp ini kalau ada problem di situ ada error kalau ada problem Ya tapi saya nggak ada problem ini kalau ada problem ada error dan itu mesti bisa dilihat errornya apa Nanti kita bisa cari barang-barang mungkin lewat BM ya jadi cari titik ini klik terus dilihat errornya apa ada satu cara lagi yang bisa dilakukan gitu ya satu cara lagi itu adalah si tadi buka preferences external tools Project files jadi generate ulang dibikin lagi yang dot CS proch itu file Project ada beberapa file termasuk asem di assembly ya itu ya sama Visual Studio SLN tuh singkatan dari solution Kalau nggak salah tapi dua ini dua five Project dan yang ini itu intinya adalah definisi-definisi setiap kelas yang kita buat dan dia bakal ngecek ini supaya yang tadi transform itu kedeteksi gitu ya game objek itu terdeteksi intinya ketika udah ke connect dan baik-baik saja gitu maksudnya tidak ada problem dia bakal ada ini reference ya Ini cuma menandakan bahwa misalkan berimage itu disebut 6 kali yaitu di sini 1 2 3 4 5 6 ini bisa diklik ya ketika diklik dia akan nunjukin ada di mana aja muncul ada di beberapa tempat seperti itu itu artinya Om udah jalan dan normal itu ya tanda api ini klik lihat errornya apa Nanti kita lihat bareng errornya apa sih Kenapa bisa nggak jalan oke review sedikit kita review Berarti yang kemarin ya Sebelum kita mulai itu kemarin itu kita nyobain ini gitu ya dan kita nyobain dua image sama teks nya di sini ada lagi namanya panel dulu ya panel itu sebetulnya adalah image tapi image itu di stretch jadi kayak kayak kertas gambar gitu yang atau kanvas Atau lainnya yang ini bakal jadi backgroundnya gitu di panel disebutnya panel ini cuma sebenarnya sama aja isinya cuma image dan gak ada hal lain bedanya ini di stretch dengan image yang ini yang ini kan Enggak ini kan kita atur-atur sendiri ya kalau panel itu di stretch terus ada juga yang lain adalah row image ini jarang digunakan tapi kalau image itu nerima apa sorusnya itu adalah Sprite Ini adalah gambar yang sudah diimport dan kalau row image yang rimbanya tekstur apapun itu filenya bisa masih JPG atau lain-lain misalnya kita kita bikin program atau bikin Game yang kita nerima gambar dari URL tertentu terus kita proses masukin ke dalam gamenya gitu jadi muncul gitu ya terus pakai row Image kita ngatur secara manual teksturnya dan segala macam ini kursus kita nggak akan langsung kita nggak pakai ini Jadi sebenarnya cuma dua ini dan dua ini udah cukup jelas ya saya review yang kanvas kanvas itu kemarin kita ada renderboard overlay overlay itu langsung dimonitor pokoknya posisinya langsung di monitor Bahkan dia nggak perlu kamera ya Kameranya ada di manapun atau nggak ada kamera sama sekali dia tetap ngerender ini kalau kameranya aku matiin itu di gamenya tetep ini ada warning sih ada warning kameranya nggak ada gitu ya Tapi ininya tetap muncul nih si gambarnya sementara ini kamera saya nyalain lagi kalau kanvasnya itu kamera dia butuh kamera untuk kamera kalau misalkan kita PR si kameranya kita matiin atau cuma error tapi di dalam gamenya harusnya sih cuma gelap ya dan tidak ada ui-nya karena UI nya itu di screen space kamera kalau yang wallspace itu beneran di dunia gamenya kita bisa taruh di atas karakter atau Enemy itu ya jadi username atau nampilin held bar terus kanvas ini harus balikin dulu ke overlay biar kita ngikutin screen dia harus ditaruh di overlaynya screen ya Nah kita bisa nge-scale dengan clock pixel size dia ukur aja pasti soalnya 1920 kali 1080 udah pasti aja segitu sementara ngikutin with atau height gitu ya Atau bisa juga expand atau sering ini silahkan dicoba lagi masing-masing terus bisa juga konsul size ini ngikutin TPI aja monitor tapi saran saya ini dipakai kalau kalian udah pasti game itu bakal muncul di ukuran monitor yang sama terus-menerus misalnya mesin arcade kita bikin game untuk mesin update yang monitornya udah jelas gitu nggak akan nggak akan kita mainnya di tempat lain ya Jadi yang paling sering dipakai yang oke itu kanvas image text reviewnya satu lagi deh satu pertanyaan lagi kalau misalkan ada soal ini Itu yang kemarin Coba kita lanjut kanvas image dan kamera ya Oke UI itu nggak banyak kok cuma ada ini aja Oh sama ketika kita bikin UI atau kanvas pertama kali dia akan memunculkan event system event system ini yang mendeteksi input kita gitu secara otomatis jadi kita nggak perlu kayak kemarin tuh di Apa fungsi update kita ngecek get key atau get key Down itu nggak perlu lagi nggak perlu lagi itu udah secara otomatis di sini kriteria terutama untuk yang interactable UI yang bisa di interaksi ini dipisah dengan garis nih untuk memisahkan antara yang ini cuma nampilin aja ini bisa di interaksi nya kita akan secara otomatis muncul ini untuk sekarang ini nggak perlu terlalu detail tapi ini yang umumnya ya untuk ke bergerak atas bawah kiri kanan jadi ketika kalian memilih menu tuh pakai stik gitu ya joystick itu kan kita nggak punya Mouse ya di misalkan di PlayStation gitu kita milih antara option menu kita pakai atas bawah atas bawah nah itu dapatnya dari sini langsung horizontalnya juga tombol submit udah dimasukin tombol circle gitu Kalau misalnya di PlayStation misalnya cancelnya itu X gitu ya cross gojek settings input Manager ini kayaknya aku udah jelasin juga Awas lo ya ini ada horizontal vertikal ada submit dan cancel tadi bisa bikin lagi sama gitu ya namanya dua-duanya submit ini submit tapi yang satu itu oke joystick button yang satu lagi itu pakai Space dan enter mau bikin tombol submit lagi pakai tombol yang lain gitu untuk submit ke tombol triggernya kristik bisa tinggal tambah aja tambah itu tinggal ini ini kan 18 jadi 19 set Kita tambah entar di bawahnya Muncul lagi dan ini tinggal ganti-ganti ya apa namanya itu ya ya pertanyaan kita lanjut ke yang interaktif biar kita mulai ya Ini mulai interaktif UI komponen topiknya itu ada berapa ini 6 Gitu ya lumayan banyak nih si berusaha untuk singkat-singkat aja kita bakal nyobain langsung di Unity editornya dan nyobain juga scripting beberapa hal yang bisa di skipping Oke sama itu button yang paling jelas ya bisa dipencet gitu kayak di real life gitu jadi klik kalau di software pakai Mouse atau pakai touch cari 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 itu dengan cara pakai apa warna colorteen tapi nggak cuma colorteen sih sebetulnya bisa pakai ganti sprite-nya juga jadi kita kasih contoh ya kita mulai kita bikin baru untuk nyobain itu yang masih kosong ini masih kosong bikin kita bikin kanvas Klik kanvasnya nanti akan muncul dua hal yaitu kanvas dan event system ke sistemnya Udah otomatis ya nggak perlu diapa-apain lagi dan kita cobain button ya taruh button di kanvas Oh ya setiap setiap UI ini harus ada di dalam sebuah kanvas ya Jangan lupa oke kita Cobain dulu button ini dan akan muncul button dengan tulisannya kita lihat dulu di hirarki ini bisa dibuka lagi gitu ya ternyata ada button di bawahnya sebagai sate ada teks button ini isinya itu image dan komponen button image seperti image biasa ada us bright yaitu image yang abu-abunya ini yang warna si buttonnya ini ini bisa diganti-ganti dengan yang lain gitu di sini nggak ada contohnya pakai apa ya begini ini kenapa lonjong karena ukurannya itu ya with sama head nggak sama tapi bisa dibuat diatur gitu Hype sama 60 ini juga jadi button tapi bulat gitu ya mungkin lagi segerakin lagi juga [Musik] tapi ini ini bakal aku kasih tahu nanti ketika di materi tentang aset ya lebih detailnya tapi intinya dia ngebuat si image ini dengan slide Itu bisa ukurannya berubah tapi gambarnya tetap bagus jadi ada tengahnya apa pinggirannya pinggir-pinggir dari ininya di slice kalau saya matiin gitu tengahnya bolong tuh intinya ini satu gambar satu gambar satu gambar satu gambar tengahnya satu gambar tapi dari satu gambar yang dipotong-potong oke masuk ke button ini kalau kita Play kita play ini kalau kita hover highlight cover dia akan sedikit abu-abu itu warna yang ini jadi sedikit abu-abu ya bukan 255 jadi 245 gitu Kalau di klik yang warna highlight sementara yang normal itu 255 jadi agak redup sedikit di redup sedikit ketika highlight kita di klik dia akan abu-abu banget di sini ketika selected di sini sama aja ini 2/5 nggak terlalu kelihatan Mungkin kita bisa ubah tentunya kalau udah selektif ini yang ketika itulah Kayak misalnya di PlayStation gitu ya kita milih mau start dulu mau option mau apa gitu atas bawah bawah atas bawah nah yang terpilih itu bisa diubah warnanya pakai selected nanti aku tunjukin itu tentang navigasi menu ketika kita ketika buttonnya kita matiin bisa dengan dua cara dengan interactable ya jadi abu-abu banget sesuai dengan warna ini dan ininya transferensinya setengahnya ya di sini ada tuh garis yang bawahnya itu kecil itu transferensi yang atas warna asli gitu ya jadi itu dua baris kan dua bar setiap color tuh atas warna asli kayak yang ini biru bawahnya yang putihnya itu yang putihnya itu sebetulnya si transparansinya Nah ini kan kelihatan tuh bisa tembus pandang di sini ada kalau multiplayernya bisa lebih pekat harusnya dengan si colornya yaitu visual feedback untuk player Apakah saya udah klik ini gitu kalau tanpa itu gitu ya tanpa tanpa ini misalkan ini dia sama-sama aja gitu putih gitu kita Saya klik karena ada select juga ya selectnya juga sama misalnya semua [Musik] jika di klik nggak kelihatan kita udah ngeklik Ya pengennya [Musik] cara lain bisa pakai Sprite Nah ada semua tapi kita ganti gambar jadi setiap ketika diklik misalkan gambarnya itu gambar tombol yang ke atas itu yang panjang ketika diklik Jadi pendek bisa pakai ini bisa ganti juga bisa itu seperti animasi juga ternyata ya ini ada nama-nama transisi animasinya gitu tapi ini nanti harus bikin animation controller dan itu nanti ya kita belum masuk materi animasi supaya warnanya dan di sini ada navigasi ini nanti saya tunjukin gitu ya bisa mungkin sekarang Sebentar lah ini Oke misalkan ada beberapa button gitu saya bisa atas bawah atas bawah kiri kanan tapi di event systemnya harus yang selected harus masukin nih yang terpilih pertama kali ini ini harus diturunin satu-satu ya tiga aja kok kita jangan banyak-banyak ke bawah di bawah nah Ketika saya klik ini kan saya pencet visual Ice ya di sini ada tuh muncul tanda panah Aduh kecil banget anaknya Tapi ini ya ke bawah dan ke atas dia nunjukin Kalau awalnya di sini ketika pencet bawah dia bakal ke sini ke sini tuh ketika selected mungkin aku ubah warna selected nya jadi merah misalkan gitu never selective button dan ketika di play aku pencet bawah nih ya kiri kanan gak ada di sini kelihatan ketika pencet navigasi Visual tapi kita bisa bikin jadi apa explisit jadi ketika kita pencet atas dia pilih kemana lagi pilih mana selectable ya UI ini UI yang bisa di select itu turunan dari kelas selectable jadi kita bisa nentuin misalkan dari yang pertama kita mau pindah langsung ke bawah ketika pencet karena gitu Misalkan ya Dari sini ya ini masuk ke sini kita pencet kanan gitu ada kanan kanan itu masuk ke sini jadi ini kalau saya atas lagi kalau saya pencet kanan ini saya pencet kanan ya Kanan dia langsung ke bawah gitu ini navigasi cukup simpel ya memudahkan kita gitu nggak mikirin codingan lagi gitu untuk navigasi gini kiri kanan kiri kanan tinggal kalian strategi aja dari Button ini kalau user pencet kanan dia bakal kemana Kemana Pencet Yang submit tadi tombol submit ini udah disetting sebagai enter dan Space bisa kayak Klik di situ ya ini saya pencet enter oke itu cara menceknya dan udah kelihatan tuh bisa interaksi ya tapi tapi untuk diem gimana Kak gitu kita bisa nyambung ini sama game kita Nah di sini ada callback itu dia sebuah event yang menerima fungsi lain gitu kita bisa menambahkan gitu ya di sini add list tambahin bisa Apapun di sini objek mungkin lebih gampang misalkan Ketika saya klik button yang atas Saya pengen matiin button yang bawah saya taruh di sini dan di button 2 ini semua komponen beserta ini ini komponen-komponennya ya Ada game objek dan transform image button karena button 2 memiliki semua komponen ini dan setiap komponen sebuah function yang diekspos di komponen tersebut akan muncul Nah di sini yang mungkin yang paling simpel adalah game objek dan kita pengen matiin gitu ya pengen matiin berarti set aktif nih set aktifnya Kita masukin ini zat aktif dan ada toggle gitu ya kita mau input suruh atau false misalkan jadi false terjadi mati game object ya ini bakal jadi ilang langsung ya si buttonnya bakal mengkilap Ketika saya klik nah yang ini jadi hilang jadi seperti itu Oke kalau ini kan yang sudah ada sebuah ya yang sudah ada di button 2 gitu komponen-komponen ini gimana kalau kita mau misalkan attack atau apa gitu fungsi-fungsi khusus gitu custom Ya kita harus bikin script ini saya hapus dulu saya bikin Script [Musik] dulu scriptnya bisa di mana aja tapi ini di button ini sendiri ya biar gampang buka Mungkin kalian juga ya mau coba silahkan Silahkan buka script baru dan bikin nama button test di sini kita bikin function yang bisa dimasukin ke slot tadi pertama syaratnya itu harus publik dan sisanya bebas terserah ya kita coba pengen misalkan print kayak misalkan attack Ya attack tapi di sini kita cuma efeknya itu kecilnya attack nya itu hanya untuk Coba saja Oke ini Mungkin biar lebih gampang saya taruh di sebelah kanan ini sebelah kiri [Musik] Mengganggu ya Oke ini akan Attack [Musik] pertama tambah masukin ke sini button ya ini script ini functionnya pilih Ya udah bikin tadi attack Nah nanti akan muncul di sini kalau kita publik kita muncul kalau misalnya private ya [Musik] jika dibuka itu dicari button test udah nggak ada itu nya jadi memang harus harus public cara menggunakannya ya kita buka display terus saya klik muncul ya tadi caranya mungkin jangan dikoleks beberapa kali ini nggak cuma satu gitu ya misalkan kita dan yang ini Oh bukan ini bukan attack tapi print gitu ya Misalnya print dan disini ada inputnya ada parameternya itu saya tambahin lagi tidak hanya attack tapi print juga [Musik] saya tambah at to the list nanti muncul dia minta objek lagi mana akan masukkan ke sini terus buka functionnya gitu ya ini Yang print nah ini sudah ada ya akan kelihatan tuh buka kurung artinya dia menerima input sering ini juga banyak yang lain dan kita bisa masukkin message kita ini adalah message karena di dalamnya Kita masukin dua function untuk di satu tombol ini ketika kita klik dua-duanya bakal dijalanin dan sesuai urutannya juga kita klik yang akan jalanin Attack dan akan ngeprint ini adalah message hari ini gak terbatas ya bisa tambahin lagi tambahin lagi sebanyaknya kita sesuai kebutuhan nah sebetulnya callback di dalam Unity itu itu disebutnya dia menggunakan sebuah kelas namanya Unity event misalkan kita bisa nih tombol ini tuh di tengah-tengah dalam game Mau diubah fungsinya kita tadinya untuk attack-nya udah berjalan tapi Artinya kita nggak nggak masukin itu di awal tapi melalui script ya misalkan kita masukin melalui Script kita nerima dulu button karena main button aja Oke karton ini harus ditambahkan listener jadi pendengarnya gitu yang mendengarkan ada event bahwa ada peristiwa ini tombol telah diklik tolong jalanin fungsi yang mau kamu jalanin tapi kita harus daftarin dulu dan itu kita lakukan di awal game mulai mungkin ya untuk di sini gitu tapi nanti bisa di tengah-tengah juga yang tadi saya sebut ganti fungsinya jadi yang lain atau gimana kita [Musik] [Musik] harus pakai begini wah lupa nih guys kan Banten ya error karena belum ada karena dia nggak ada di Unity engine tapi adanya dimiliki engine.ui titik untuk nambahin langsung secara otomatis karena button tadi tidak ada di name Space ini ya Dia adanya dengan Space yang ini dia nyari-nyari definisinya kok nggak ada nih setelah kita tambahkan dia menemukan Oke udah ketemu dan di sini nah ini konfliknya ya mendengarkan peristiwa ini Udah diklik dan itu bisa nambahin namanya Unity action tapi bisa juga Eh pakai lamda gini terus kita actionnya apa kita Attack ya kita bikin function baru yang memanggil function ini gitu kita memanggil function nya nggak bisa langsung di explisit Aku mau ubah fungsi ini jadi United action nggak bisa juga ya Misalnya kita bikin besoknya kita bikin action baru dengan cara seperti ini [Musik] bisa juga ini dibuat jadi United action gitu ya Wah dia nggak nerima harus bikin lagi ini sedikit repot menurut saya langsung aja gini aja untuk saat ini ya seperti ini coba pakai delay ini agak Advance sebetulnya tapi nggak papa kita cobain kita ini kayak gini ya supaya kelihatan ya kayak bikin fungsi baru itu kebetulan ini nggak ada inputnya apa tapi itu ya tapi dia harus menerima mysage Kita masukin di dalam script karena kita mengubah wajah dalam script yang bekerja di editor lagi ini adalah Oke kita udah nambahin 2 fungsi ke dalam ketika onclick itu [Musik] jangan lupa buttonnya harus dimasukin dulu ke sini ya kita akan masukin mengekspos ini Nah di sini jadi ya nerima Button sekarang jadi kayak dibalik yang ini yang kita masukin ke ya terus kita Play ketika diklik nah muncul ya tag ini adalah message Padahal di sini kosong ini kosongnya jadi itu bedanya ketika kita pakai nambahin listenernya itu bukan melalui Inspector di unit editor yang Drag and drop tapi pakai coding di sini nggak akan muncul tapi sebenarnya ini udah terdaftar di dalamnya itu yang perlu Diingat dan untuk setiap ini sebetulnya ketika di distroi ketika udah selesai digunain si objek ini udah nggak ada itu harus [Musik] ketika optiknya dihilangkan kita harus remove dulu [Musik] Klik di sini mungkin clear nggak ada ya kalau nggak dia akan merestore terus dan ada di memori itu penjelasannya sedikit Advance tapi untuk sekarang intinya ketika kalian nambahin ini di script jangan lupa untuk dihilangin juga di remove lagi gitu dari Script intinya gitu supaya ketika ini destroy dia ikut ke destroy dari memori jadi nggak ada memory tapi tentunya kalau gamenya sendiri Kita quit gitu Ya udah ke destroy semua dari memori udah hilang sih tapi ketika game itu berjalan gitu kalau ada objek yang sebenarnya dia udah obyeknya udah nggak ada nih sebaiknya itu juga di remove [Musik] top yang script kemungkinan besar kita di ketika ngerjain game Nanti nggak akan mengerjakan pakai etlister dan begini gitu itu sudah Advance mungkin ya Saya nggak tahu nanti kita lihat lah tapi yang di Inspector itu pasti gitu jadi ya Ini good to know aja untuk saat ini itu kalian sekedar atau Oh bisa nih lewat script nambahin fungsi baru untuk ketika diklik tapi untuk saat ini kita pakai ini dari Unity editor Iya itu tentang button udah semua nih [Musik] ada pertanyaan dulu mungkin kalau nggak ada Aku mau nunjukin satu hal lagi yang baru ya kita bisa nyusun Aku kan tadi bikin bikin ini list object yang ada di visual ui-nya itu secara manual ya posisinya gitu yang kedua aku bikin secara manual gitu Mungkin kalian bisa input dengan angka yang cantik gitu ya dan persistent gitu angkanya sama terus tapi kan repot tuh ada cara yang lebih baik itu menggunakan vertical layout group atau horizontal layout Group di sini aku masukin di parent ya misalkan di kanvas nih untuk ini aku masukin vertikal grup vertikal layout grup nanti otomatis dia akan menyusun objectnya semua apapun itu itu disusun secara otomatis dan templatenya defaultnya kita lihat di vertikalnya kita untuk pertama kali terpilihnya itu overlap ya kiri atas pengen di tengah pilih aja middle center nanti ke tengah ini terlalu jauh ya terlalu jauh karena [Musik] vertical layout grup itu akan melihat besarnya kanvas besarnya dia dirinya sendiri dirinya sendiri dan ini nggak terlalu bagus karena kanvas pasti akan besar ini ya mungkin aku taruh lagi di sini aku tulis sebagai vertikal tambahin yang tadi vertical layout grup dan ininya adalah middle center yang di kanvas aku hilangin Terus Parah button ini aku taruh ke bawah vertikal Nanti dia jadi tersusun ya ini akan tersusun sesuai dengan posisi dan besarnya vertikal objek yang ada vertikal lewat group mungkin untuk di sini aku ini preset aja jadi Tengah gitu 000 100 100 dan ketika layout grup akan menyesuaikan yang aku bilang tadi dengan besarnya ya besarnya dari si parent akan ikut posisinya sesuai dengan besarnya vertikal ini karena besarnya itu cuma 100 kali 100 jadi dia berusaha menempatkan pas di dalamnya sementara kalau kita tinggiin si posisi itu ngikutin ya kalau aku tambah baru buttonnya cara duplikat itu bisa dengan kontrol date control tambah baru dia akan menyesuaikan lagi secara otomatis terus bayangkan kalian punya inventory gitu yang dengan itemnya bergantung dengan jumlahnya gitu tersusun atau menu yang kadang menunya ada beberapa menu yang kadang ada kadang dimunculin kadang nggak gitu ya itu bisa pakai ini termasuk ketika misalkan ya ketika kita haid gitu misalnya kita nggak munculin jadi kan cuma 3 aja nih yang ini kan ada 4 aku high jadi cuma 3 dia secara otomatis menyusun ulang [Musik] sesuai dengan tingginya sifatnya ini ada spacing itu jarak ini kok ditambahin jadi tambah dikurangi jadi ini negatif jadi malah mendekat kita kalau nol dia ngebagi sama rata sama rata tuh ini perbandingannya ini satu yang ini 2 ya ke bawah sama dengan sampai tengah tuh sama dengan ini ini satu ini dua dua satu yang ujungnya cuma setengahnya dari yang ini dibagi secara rata seperti itu oke itu nunjukin aja karena kita mau lanjut ke yang lain ada pertanyaan tidak ada kok tidak ada kita lanjut ke [Musik] ini kalian sambil nyoba mungkin mau coba-coba ini scriptnya kelihatan terus ya sebelah kanan jadi nggak perlu takut ketinggalan kalian masih bisa ngetik sampai hari aku ngejelasin di sebelah kiri seperti itu kalau udah kita tambahin lagi ke yang baru gitu ya Satu lagi sebelum istirahat mungkin yang simpel adalah toggle ini juga tombol muncul nih ini otomatis ke Niatnya aku kecilin aja biar cantik [Musik] bedanya button sama atau gitu Tapi kalau button itu cuma ketika diklik ganti lepas dia nilainya akan balik lagi jadi cuma cuma ada event bahwa ini Udah diklik sementara kalau 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 Bull bullyan kalau kita lihat ini semua sama gitu ya Ada interaktif ada warna-warna juga untuk memperlihatkan Apakah apa ini sedang diklik atau enggak navigasi juga sama pokoknya ini semua sama kecuali ya di sini Nah di sini ada variabel namanya is on ya ini terceklis kalau saya cek dia akan cek juga variabel ini ya yang step tadi informasi apakah ini sudah dalam keadaan tercek atau enggak ini kalau saya play kita perhatiin yang ininya ya dan kita perhatiin ketika kita klik variabel itu seperti apa Apakah berubah atau enggak aku klik ubah kan jadi klik lagi cek nah terus ya data sih bedanya dan ada grafisnya grafisnya cek Mark jadi kalau kita buka di hirarki Sebenarnya dia dari terdiri dari beberapa game objek mirip dengan yang tadi ya dengan button tapi button cuma ada teks ya Oh ya ini saya belum nunjukin teks ini adalah teks yang tertulis di sini ini button itu bisa diubah kalau nggak kalian nggak putus juga ini bisa di destroy atau dicek aja di sini juga sama di sini sebetulnya adalah kumpulan dari beberapa game objek kita lihat di sini ada background background ini kalau diubah warnanya biar kelihatan Nah ya itu yang backgroundnya ya sebetulnya adalah si yang kotak putih ini dan ini adalah image biasa terus ada check Jadi kalau background itu karena tidak berubah-ubah ya statenya tetap terus dia cuma image biasa check Mark juga image biasa sebenarnya gitu ya ini cek Mark pilih gambarnya apa cek Mark mau diganti misalkan jadi kita lihat ya Cross itu tapi ini warnanya ya warnanya kita ubah jadi hitam nah kelihatan ya cross kalau kita Klik di sini klik ya tapi gue toggle di sini menerima grafik cek mode kebetulan ini udah secara otomatis ketika kita bikin togel ketika kita klik ya kita lihat di bagian image Oke dia ternyata nggak berubah ya Tapi secara otomatis oleh togel dia itu dihilangkan nggak kelihatan jadi sembunyiin jadi harus ditaruh ya di sini kalau misalnya kalian bikin yang apa yang custom bisa juga tombol table yang begini nih ini terdiri dari dua gambar gitu Sebetulnya pakai dua Sprite dan itu diatur di sini kita selector tuh pakai apa Iya tinggal gitu aja Sebetulnya seperti itu ya itu untuk kabel kalau kita lihat bawahnya lagi bedanya itu ada Ada collback juga Tapi kobeknya itu on value change dan di sini ada buka kurung tutup kurung kemudian ya ini menerima objek juga sama itu mungkin saya bikin dulu bikin dulu ya Progo test dia menerima callback yang fungsinya pakai input bullyan juga harus sama nggak sama juga bisa sih cuma tidak ini ya tidak sesuai dengan yang dibutuhin dengan itu kita pengen lihat secara otomatis dapetin nilainya kan sama persis kita bikin pabrik dan ini void dan kita bikin misalkan [Musik] apa ya misalkan aku bikin ketika valuenya true kita print Iya gitu misalkan dan else nya tidak gitu ya jadi dalam satu fungsi ini bisa dua kejadian gitu bergantung sama input polanya adalah menerima patternya fungsi komik ini menerima parameter Yulian sesuai dengan yang dibutuhkan oleh togel sekarang kita kita tambahin masukin terus pilih dari double test di sini kita bisa milih Static tapi bisa juga milih yang Dynamic kalau Dynamic itu akan mendapatkan input bullyan dari si togel ini itu sesuai dengan East on nilainya si bully kita overage sini atau kita cuma nerima itu ada event terus bikin kayak biasa kayak yang buatan on Click tadi kalau misalnya kita pilih ini ya print print Sebenarnya dia nerima Bulian tapi secara udah secara otomatis si Bulian ini She is on akan masuk ke sini dan nulis di sini dan itu dipanggilnya fungsi ini dieksekusi ketika ada perubahan kon value change ketika ada perubahan value dari ini jadi ketika kita klik nah dia akan manggil dan akan menginput nilai terakhir di sini false ya masukin false false dan ngeprint tidak kalau saya klik lagi nilainya Berubah kan jadi masuk ke sini masuk ke dalam fungsi yang telah dibuat dan akan ngeprint ya karena nilainya tuh seperti itu Jadi ini untuk yang Dynamic tapi kalau kita bikinnya dia akan sama kayak yang tadi kayak yang button button Click dia nerima input dari luar selain dari yang is on kita secara manual kita input kita pengen inputnya Apa ini Misalnya kalau saya klik Saya klik nih padahal ini false ya karena inputnya itu diambilnya dari yang sini bukan dari yang is on lagi ini inputnya Terus akhirnya ngeprint ya Terus kalau saya klik lagi sama karena inputnya true lagi gitu ya gak berubah jadi dia cuma nerima aja artinya ini bisa menerima selain yang parameternya full tapi jadinya pilih yang Static misalkan kayak saya buat lagi kita nggak nerima ulah kita kalau di sini print biasa gitu print tanpa input bahkan oke nah Ini kita ganti dengan print yang biasa tanpa input berbeda dengan yang ini tapi dengan yang ini ya nggak nerima juga tapi karena memang Print ini nggak terima itu jadi berubah kayak on clicknya button tadi Seperti biasa kalau kita klik ya dia akan ngeprint ataupun yang ada di sini seperti itu fungsi yang lain juga bisa Misalkan ada yang pakai string gitu ya fungsi yang lain ya ini kita belum belajar ini sih misalnya begini Itu bisa jadi ininya di ignore dia menjalankan ini aja dan inputnya kita input manual karena dia nerima string [Musik] begitu oke itu tentang togel ada satu lagi soal tokoh ada caranya supaya kita ketika memiliki beberapa toko ada tiga misalkan ketiga kita pengen ketika diklik salah satu yang lain Langsung cek gitu ya langsung aja kita harus bikin ini jadi satu grup dulu jadi satu grup caranya aku harus bikin game objek baru yang di sininya adalah ada memiliki togel group itu intinya dia adalah definisi tombol groupnya ini bisa di mana aja sih sebetulnya tapi kita di game objek baru ya Dan aku pilih semua untuk ngedit sekaligus gitu ya tiga-tiganya Google ini aku masukin ke toko group nih masukin Nah karena aku milih semua secara otomatis tiga-tiganya udah terisi dengan toko group jadi aku ngedit secara sekaligus hal seperti ini ketika di play ketika diklik secara otomatis yang lain akan cek gitu ya cuma salah satu aja sementara kalau nggak pakai ini logo grupnya aku bikin Non lagi Iya kayak bukan berada di dalam satu grup ketika aku cek dia nggak peduli dengan yang lain oke terus selain dengan cara dengan cara nambahin ini dan bikin function bisa nggak dengan cara lain yang aku cuma pengen tau status si togel ini gimana sekarang gitu ya misalkan Kalian ada game ojek yang lain yang pengen ngetrase Apakah toggle ide dalam keadaan kecek atau nggak ini saya hapus aja ya mungkin satu aja [Musik] misalkan Google status ya atau toko status lah Kita pindah ya semoga kalian udah nyatet yang tadi sebelah kanan Kita pindah ke script baru script ini akan melihat status dari sebuah toggle terseru kita bikin logo Oke belum ada jadi harus punya toko grup Oh oke sebentar guys logonya ini togel yang pakai teks Max Pro aku tidak melihat tadi togel ya di sini bisa [Musik] kita cuma ngecek isinya aja ya yang mungkin cek aja setiap update ini contoh aja ini jelek tapi nggak pengen tahu Google status [Musik] sama dengan logo ini menerima toggle masukin togel masuk ke sini ya kita Play kita play itu ya ini dalam keadaan tercek ntar jadi kita bisa mengambil juga tuh status dari togel sedang kecek sedang kepencet atau nggak mungkin di Project game kalian membutuhkan itu ada game objek lain yang butuh statusnya atau gue lagi lagi kepencet atau enggak lagi On atau Off tentang togel Cari pertanyaan Kenapa tidak ketika togel itu dijadiin chart dari objek toko group boleh bisa boleh bebas sih cuma karena ini aku udah pakai vertikal ini gitu nanti jadi sedikit ngaco si urutan itunya apa urutan urutan togel ini ya aku tunjukin aja mungkin 3 gitu ya logo grup ini [Musik] [Musik] aku taruh jadi aku harus atur lagi nih sementara di sini ini kalau begini dia ada button di bawahnya tuh ada toko group yaitu di sini sedikit membingungkan jadinya tapi bisa mau dibuat juga begitu di sini pakai vertikal grup lagi di repot group itu jadi parent-nya gitu kalau mau simpul mungkin mungkin ini aja logo grupnya aku taruh di parent-nya di vertikal ini terus aku masukin di sini dengan yang vertikal yang memiliki Google Group [Musik] jadi ini keterangannya ini adalah tombol group yang ada di game objek bernama vertikal kayak gitu aja lebih simpel gitu ya tapi aku pengen nunjukin juga bisa juga loh di game objek lain yang akan berantas gimana situasi kalian bikin Gamenya aja secara desainnya yang mana yang paling Make sense bisa dibuat Googlenya dibuat seperti select all cek jadi ada satu Google yang dia akan cerita [Musik] bikin dua yang lainnya masukin aja terus dari Google yang ini masing-masing ada is on kan is on-nya kita ubah secara langsung pakai dynamicnya jadi nerima input dari toko select all Dia akan mengubah status Eh dia juga nah ketika di eh bentar ini Toga Grupnya masih nyala tidak bisa anda bisa aku matiin dulu [Musik] oke ini logika main-main di logikanya aja ya itu tinggal logikanya aja ketika ini Yes yang lain Jadi yes atau no atau gimana itu silahkan kalian bikin sendiri gitu ya tergantung kebutuhan ini [Musik] Kapas Baru bikin lagi nggak papa bagus jadi gini untuk UI itu ketika ada salah satu berubah ya Salah satu cara berubah satu kanvas itu akan merender ulang semuanya itu yang perlu diingat satu kanvas itu Jadi kalau ada satu komponen yang berubah di fungsi update misalnya setiap frame Berubah itu akan mengubah satu Canvas semua di render ulang setiap update artinya nggak efisien ketika kita kisah misalkan gitu ya oke yang ini gambar ini misalkan ada sebuah gambar panel gitu cuma gambar aja nggak kabur berubah pisah aja kanvasnya di kanvas yang berbeda kapas yang berbeda sementara yang berubah-ubah di Sebuah kanvas biasanya paling sering itu skor ya Ada tekstur kadang itu lebih efisien untuk dipisah ke yang kapas berbeda jadi ada dua kanvasnya kanvas yang lain adalah gambar-gambar yang nggak akan berubah-ubah gitu atau lebih jarang berubah sementara yang skor dia Tiap berapa detik berubah lagi berubah lagi gitu bisa seperti itu dipisah ini yang pernah saya baca di Unity versi lama ada problem performance seperti itu makanya kita bisa bikin kanvas yang terpisah-pisah tapi saya nggak tahu saat ini apakah itu sebutlah itu milet ya Harusnya sih satu yang berubah satu aja lah gitu ya harusnya pengennya kayak gitu Apakah di United versi baru sudah diperbaiki atau belum Saya nggak tahu tapi justru dari pertanyaannya Justru dengan memisahkan kanvas bisa jadi malah lebih efisien dan lebih fleksibel juga Oke lanjut kok daya functionnya nggak kebaca daya udah di publik ininya dibuat publik ke contohnya tadi Tunggu tes itu kalau dibuat pabrik kebaca ya di dalam ini dari sini ya mungkin nanti Bisa DM saya juga di screenshot ketika gimana cuma ada mono Script Oke mungkin ini bisa lewat DM nanti atau di akhir ya Kita cari problemnya apa bisa nggak kebaca ya oke [Musik] Mas tadi perihal properti tidak tersukses ternyata ada file dan warning Eh ada file dan warning dari nanti bisa lewat itu ya soalnya itu perlu waktunya itu Kita istirahat dulu sampai 10.35 ya sekitar 1035 ini silahkan ini mungkin saya buka semua biar kalau kalian ada yang pengen ngetik gitu [Musik] oke iya Screen ini aku buka terus kok Selama istirahat 15 menit ya hampir ini sekitar 15 menit oke Kita istirahat dulu Bye bye sampai jumpa lagi [Musik] kata orang baru bertiga 1/4 56 kita balik lagi materi selanjutnya itu tadi agak ke langkah 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 gunain dalam game kita mungkin kita bikin username hampir sama semua gitu semuanya sampai ke navigation itu sama ya dan di sini mungkin Bedanya nggak ada selector ya nggak ada karena memang colornya nggak berubah gitu tapi bisa select ya kita atas bawah atas bawah terus kita input gitu Kalau misalnya main di game console begini tapi Bedanya colornya nggak berubah [Musik] ya tiba-tiba kursornya aja ada nempel ke situ dan bisa diinput terus Nah di sini bedanya ada banyak callbacknya dan inputnya juga bisa kita atur seperti apa mungkin kita langsung aja lihat di sini ya [Musik] biar rapi cuma Google Aku tambahin input Field di input field ini ada beberapa objek yaitu pertama di info fill-nya dia ada image itu backgroundnya Lalu ada teks ya Kosong kalau ini diisi jadi Isinya apa itu input yang kita input kan nanti area [Musik] ini ada semacam itu misalkan di sini yang yang muncul duluan ya di sini entertax kan enter teks kita bisa mancungin misalkan isi apa masukan username itu jadi itu ada di responder cara teks ini nanti yang berubah-rubah sesuai input kita dan dia nyambung juga ke input yang ini tapi ya kita mau lihat di sini sekarang [Musik] kita mau lihat adalah komponen inputnya yang ini gitu ya Terus yang ini ini bukan teks biasa tapi ada input field text Max Pro sementara yang di sini itu teks biasa gitu ya di sini selain ada teksnya sendiri apa gitu dan Ini nyambung sama teks yang ini terkoneksi yang seperti saya bilang tadi gitu ya ini kalau kita ubah harusnya di sini juga Mana Berubah juga gitu jadi sama gitu ya jadi cuma kayak Roxy atau apa gitu bahasanya bener Ya intinya dia menangkap yang ini mengendalikan teks yang dalam sini Lalu ada settings ini semua yang penting itu adalah konten Nah ini dia ini yang penting ada dua ini konten type sama Line type singer Line itu mungkin sambil kita play biar kelihatan kalau standard itu kita bisa masukin apapun itu ya ini LINE dia akan bergeser pokoknya satu baris kanan sementara kok standar kita multi lain butiran submit ya ini akan ke bawah tapi ini sebenarnya satu satu baris ya cuma ditampilkannya beberapa baris ke bawah gitu Jadi mungkin ini ketika kalau misalkan kita gedein jelas kalian bisa bikin ini besar gitu dan pengen kebaca semua bedanya kalau misalnya nggak ini nggak dibuat besar eh nggak dibuat multiline dia akan tetap di atas [Musik] banget Oke kita balikin lagi ke 30 kita ulangi Ya intinya single line itu dia ke samping visualnya aja tapi multilain itu ke bawah gitu ya bedanya lagi ada satu lagi ini bisa kalau kita pencet enter dia nambah lain baru bisa dilihat di sini sebetulnya dia beberapa baris jadi input enternya bisa terdeteksi juga Oke dan kita bisa batasin kalau nol itu tanpa batas oke [Musik] itu berkenan dengan barisnya sekarang dengan kontennya kalian pernah tuh kalau misalnya masukin input password tiba-tiba langsung ditutup dengan tanda bintang gitu ya karena itu secara khusus dari aplikasinya yang secara otomatis Oh ini adalah password dan ini nggak boleh kelihatan di Unity juga bisa dan gak cuma password ada banyak gitu ya maka auto correct itu langsung ke autocorrect integer itu cuma bisa terima input angkat gitu kalau aku pakai ini aja nggak bisa tapi kalau angkat bisa kita entar kalau huruf dia nggak akan mau ya terus [Musik] itu bisa pakai desimal pakai titik itu ini dan angka tapi nggak bisa simbol-simbolnya [Musik] oke [Musik] tentunya bisa kita bisa ya bikin email pakai simbol nah yang penting adalah password password perhatikan yang perhatikan juga yang ini ketika aku ketik akan jadi bintang semua akan jadi bintang semua tapi teksnya sebetulnya bisa terbaca ya bisa terbaca bedanya dengan Pin adalah ini saya hapus lagi Kalau pin itu sama itu nggak bisa angka sama kayak kalau kalian ngeset Android kalian dengan security nya pakai PIN dia cuma angka aja Iya tapi bisa juga custom selain yang udah template ini bisa juga custom custom itu si tadi tetep lainnya mau pilih Seperti apa Terus input typenya itu password atau bukan gitu ya kalau password itu dibintangi gitu dan keyboard type-nya itu apakah angka doang atau nomor telepon atau apa macam-macam aku juga belum pernah nyoba semuanya gitu tapi Silahkan dicoba penasaran terus validation karakternya harus apa nih inputnya nih Apakah pijit angka aja gitu atau alfanumerik dari Alfa numerik tuh alfanya alfabet numeriknya angka gitu ya tanpa simbol dari regular expection ya ini agak Advance sih sebetulnya ya bisa naro segala macam input simbol dan segala macam dengan ekspresi regular expression ini ini mungkin bisa kalian Googling sendiri reggae itu apa semacam Sintak khusus untuk string agnostik dari language di semua bahasa bisa menggunakan khusus ya ini sedikit [Musik] validator dia akan menerima input validator dan provider ini mungkin kita tambah lagi validator nggak ada ya di sini nggak ada ya mungkin aku harus nambahin itu baru tempe Oh nggak ada juga ya kayaknya harus dari [Musik] ngambil apa library lagi tapi ini Advance jadi kita Yang simple aja ya nah tentunya gunanya masukin ini kita pengen dapet nih inputnya ya yang teksnya udah di input inputnya apa gitu dan ada beberapa cobek ada feel change and edit select sama deselect [Musik] ini bisa yang paling paling itu mungkin yang very change ketika kita ketika kita input sesuatu langsung teksnya diambil teksnya sama dengan apa mungkin kita coba aja kita tes baru kita bikin aja ya 44 [Musik] samain aja namanya biar gampang cuma [Musik] 4 satu lagi adalah semuanya sama dapetin [Musik] [Musik] mungkin di sini untuk memperjelas lagi di sini Aku tambahin tambah seperti ini mungkin nanti bisa banyak semua [Musik] [Musik] satu lagi oke [Musik] clear waduh aku ngeditnya pas lagi begini ya udah nggak papa deh ketika select masuk on selected masih kosong ya langsung muncul blinking kursor buat ketik itu udah masuk ke select itu yang ini lu ketika aku ketik ke setiap kali Ngetik setiap ada perubahan satu huruf aja dia akan menjalankan on value [Musik] Ketika aku keluar dari UNS keluar begini dia akan menjalankan yang di select dan ya input teks yang terakhir itu apa kalau aku enter itu ketika di enter itu akan masuk ke an edit ya enter itu dia ada perubahan apapun ketika select itu pertama kali diklik dan yang jelek itu ketika kita nggak ngeklik tapi nggak di enter jadi belum bisa inputnya kalau on edit itu ketika di submit enter dan Ini fungsinya untuk apa misalkan kalian bikin variabel username siapa atau password untuk login pakai fungsi-fungsi ini di dalam sini gitu ya ini kayaknya cukup simple mungkin ada pertanyaan cuma ada 4 hal ini aja gitu beda-beda sesuai kebutuhan tapi tentunya yang paling sering dibutuhkan adalah ini juga Sama kok bisa di deketin dan di sini ada fungsi mau nerima gitu ya contohnya dari teksnya apa Kalian mau ngeprint atau mau ngambil gitu jadi game objek lain mau pengen tahu di situ saat ini yang tertulisnya apa tapi mungkin ini jarang dipakai lebih banyak dipakainya itu adalah yang begini ya karena biasanya input skill cuma dipakai sekali habis itu kita pindahin atau gimana Nggak nggak dilihat-lihat lagi jadi yang kita butuhin input saat mungkin mungkin dibutuhin itu ketika pertama kali masukin udah ada tulisan duluan usernamenya apa gitu Jadi kita masukin username ke sana username pertama kali [Musik] [Musik] kita Oh nggak bisa ternyata beda ya karena ini yang teks Max Pro tempe jadi ini ada sejarahnya unit itu punya teks input field button semuanya itu bawaan dan Teks nexpro itu adalah aset dari package Manager yang extension yang terpisah gitu dan bukan punya identik dan ternyata teks Space Pro ini bagus banget bisa lebih jelas lagi apa juga gitu bisa ganti font dan segala macam dan seringnya dibutuhkan akhirnya untuk Unity versi baru ini jadiin template awal itu default sementara yang lama yang lama itu ada di yang lama itu Klik Kanan [Musik] adalah TM pro dan untuk membedakan dengan yang Legacy pakai TMP di depannya ya jangan lupa ini iya oke tadi kan mau nyobain ya jadi username Nah ya username auto resize auto resize berdasarkan untuk film jadi lebih gede gitu aku belum nemu kalau yang dan pengennya itu belum ada atau mungkin aku yang belum tahu tapi biasanya kita langsung pakai script lagi jadi kita secara manual pakai script haidnya ditambah Kenapa nggak ada otoritas ya coba cari tidak ada guys sayangnya gitu tidak ada ini bukan ya jadi manual ya saat ini ya kalau kalian tahu menemukan caranya gitu dari apa bawaan dari teks Max Pro ini bisa di share barang-barang dan CSS Wah tuh beda lagi tuh si SS ya Kalau nggak salah itu ada asetnya khusus untuk UI tapi ui-nya enggak pakai sistem rectangular Transformers aku lupa nama headsetnya apa tapi bisa saya cuma bukan bawaan dari Unity aku lupa seperti apa sih tapi yang aku dengar kalau orang-orang yang udah terbiasa dengan CSS dari web developer pindah ke Unity dan pakai aset itu lebih gampang untuk bikin ui-nya gitu lebih cepat buat mereka tapi Unity udah punya sistemnya sendiri dan yang kita pelajari yang dari unitynya lagi kalau tidak ada infusnya Cukup jelas karena waktunya terbatas ini tinggal tentang integral udah Slider Slider ini sama kayak Scroll bar ya bentuknya seperti ini kenapa oh sorry ya biar cantik dan lebar ada bedanya sih Ada ukuran dari barnya gitu Tapi kalau slider nggak ada ini dua-duanya bisa digeser-geser aku buka slider lihat di bawah value dia punya value ada minder nmax valuenya kalau aku geser angkanya berubah jadinya nanti bisa ditangkap dengan cara comeback lagi Oke Sama aja atau bisa langsung Ya diambil seperti ini gitu nanti kita mungkin cobain Kalau cepet ya aku mau memperlihatkan karena ini waktunya terbatas agak sedikit kurang waktu ya ini Scroll Ball ada value dan bisa diubah jadi hole number itu misalkan ini 100 karena bilangan bulat jadi pastinya lebih dari satu ya kalau gini jadi angkanya pas terus gitu yang mungkin biar lebih kelihatan 5 gitu dia akan langsung loncat ya apa bilangan bulat ya [Musik] dan dia cuma punya satu ons value Chains ketika nilainya berubah dia akan manggil misalkan dan mau ngubah status gitu ya nambahin Dia pengen ngubah apa yang bisa dibawa damage attack atau apa gitu lah Ya pokoknya ada start yang bisa diubah parameternya kayak volume gamenya gitu mau digedein kecilin lebih tepatnya nanti kalau ini bisa bisa [Musik] atas bawah secara itu live gitu Ini kebalikannya angkanya malah mundur gitu ya sama [Musik] slider tuh cuma visualisasinya aja sama aja size dan Bedanya nggak ada minimum maksimum value ya Ya udah otomatis 0-1 itu bedanya kalau size ini adalah size nya tapi hasilnya juga tetap sama gitu ya jadi berkurang ya [Musik] dia langsung ke bagi itu sama kayak hole numbernya kalau di slider gitu cuma ada 3 pilihan juga nerima Float sama ya single itu Float ya itu slider dari Scroll bar takutnya enggak sempat mungkin aku pindah dulu ke dropdown drop Down drop down ini ketika kita ingin memilih kita dengan pilihan ganda gitu beberapa pilihan kita memilih salah satu ya saya demokan saja langsung [Musik] sebentar Kenapa dia di atas nggak di sini ya aku matiin dulu vertikal ya di bawah vertikal nah ini bener kok tadi aja langsung dulu jadi kita punya beberapa option kita pilihan dan kita memilih salah satu klik milih b Nanti munculnya option B Oxy bedanya di sini valuenya adalah posisi posisi dan itu kita melihat ini ada posisi ke nol satu ini kedua kayak ngambil di dari array gitu Ini yang mana yang nilai yang diambil [Musik] bisa dilihat disini semua [Musik] ini nanti ya Nanti aku jelasin soal ini tapi ada value-nya 0 ini Kalau aku pilih ke Russian B dia akan jadi satu valuenya jadi valuenya ini berupa integer ya pilihan yang dipilih dan pilihannya oleh apa layer ya Nah kita bisa nulis pilihannya tulisan teksnya yang dimunculkan apa misalnya kita ubah pakai bahasa Indonesia pilihan satu 2 pilihan 3 ya bisa berubah langsung bisa juga pakai gambar tapi ini kompleks ini agak lama karena kita harus bikin dulu gambarnya dan pakai yang ini caption image dan ini ini nanti kalau ada waktu ya di akhir aja mungkin ya untuk yang caption-caption ini tapi bisa-bisa nanti di sebelahnya atau di kirinya atau di kanannya pilihannya adalah gambar gitu ya beserta teks juga bisa atau tanpa teks juga bisa [Musik] mungkin yang perlu aku jelasin Bagaimana drop down itu bekerja ya kita lihat di sini dropdown itu punya beberapa game objek pertama ada label label itu yang mana Kalau misalnya aku hilangin itu label yang yang kita pilih ya pilihan yang kita pilih dia jadiin label jadi teks terus masukin ke sini oleh komponen image yang sebelah sini Kok kita matiin gak keliatan gitu ya mungkin kalian gak pengen ada image arrow gitu ya silahkan lalu kalau kita klik dia akan secara otomatis membuat game objek list kita Klik langsung ada pilihan 3 kita tiba-tiba ada ini nih ada drop Down ketika rantai ya dan di dalamnya ada Scroll bar ini kalau misalnya pilihannya banyak dia akan nyala skor Bali bisa di scroll dan ada viewportnya adalah ini [Musik] ada background image-nya gitu background image port itu adalah yang depan gitu terus ada konten nah ini yang penting konten dia akan menjadi semua pilihan yang ada dan ini dibuatnya dari mana Dari template semua ini adalah templatenya dan ini item dari item template ini ya kalau misalnya aku ganti itu di templatenya misalkan cek Mark nya gitu ya cek partnya itu pakai ini kan check market begini aku ganti jadi yang aku cari ya pakai silang gitu silang ini X itu ya atau gambar lain bebas mau apa gitu pada logo ini gitu misalkan ini putih ya jangan yang putih yang hitam lagi dia tanda ceknya itu diubah ganti intinya semua hal yang kita ubah di item ini itu bakal berpengaruh ke yang di generate yang di create oleh dropdown-nya ya seperti itu oke untuk yang ini nerimanya rimanya inputnya [Musik] itu dan ini adalah picture [Musik] oke satu ya option cek 2 Oke ini inputnya angka aja gitu gimana caranya kita pengen dapetin ini paksa kalian ini agak kompleks gitu ya tapi kalau Saran saya sih lebih baik kalian bikin Enum sendiri yang itu nol itu sama dengan apa satu itu sama dengan apa [Musik] gitu ya Saran saya sih itu lebih-lebih kalau memang kalian pengen banget dapetin ini apa gitu terpaksa ngambil dari dari TMP [Musik] [Musik] item teks item text yang terpilih ya ini jadinya harus merever dari drop Down yang harus kita masukin nih [Musik] masukin [Musik] Oke kita clear tadi lagi Nyala Oke begini Oke ini tempe doteks Sorry harusnya ini ada teks lagi itu tadi kelasnya kelas tempe dan teks ya kita mau dapetin teksnya [Musik] Oh ternyata dia malah yang pertama ya [Musik] cara yang dapat terpilih misalnya ini adalah list jadi kita ambil valuenya berapa itu ya jangan lupa indexing dia dari indexnya dari optionnya ada apa aja terus dari option ini kita dapat ada image dan text ya ini caranya oke langsung ya teks sebenarnya sesuai dengan itu jadi caranya seperti itu kita ambil dulu array dari options dari semua pilihan itu terus kita masukin injeksi pakai value yang kita peroleh dari [Musik] ada pertanyaan soal Top Down sudah kita ke yang terakhir Oke Sama aja bukan Scroll 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 mungkin kita buat Apakah kita buat di bawahnya sini ya boleh di bawahnya ini jadi dalam vertikal ada itu lagi kalau kita lihat dia terdiri dari tiga bagian itu ada viewportnya Lalu ada horizontal Scroll dan vertical Scroll bar dan kalau kita lihat di sini itu punya punya ini ya [Musik] rapih imutnya juga ini [Musik] jadi kelas aslinya itu bukan Scroll view tapi Scroll dan di sini ada horizontal vertikal gitu Apakah bisa di Scroll secara horizontal atau secara vertikal atau dua-duanya kita pilih dua-duanya dan di sini ada viewport nya masukin vertikalnya masukin gitu ya Jadi kalau kalian buat secara manual gitu bikin dulu scrap Masukkin semua tapi atau kalau misalnya udah Scorpio templatenya aja langsung bikin semua Dia akan membuat Scroll rack beserta childnya ada Scroll Ball Scorpio horizontal vertikal dan V4 Oke dan nanti skor right ini akan mengendalikan Pivot mengendalikan horizontal dan mengendalikan vertical scrollbar otomatis sekarang mungkin saya masukin aja di sini ada konten UI gampang teks gitu ya Coba kita lihat di sini Oh dia kita buat sebentar kita buat rapih dengan cara di kontennya bikin lagi vertikal kalau grup Nah langsung otomatis rapih ya ini otomatis tersusun dengan rapi Nah kita Banyakin aja gitu [Musik] [Musik] pengen nunjukin biar jelas ada di mana kita Nah sudah semua oke inget viewport sendiri punya ukuran Freeport itu ukuran yang terlihat ya walaupun kontennya itu sampai ke bawah tapi yang terlihat cuma yang Freeport kita punya 0-4 kan tapi yang keliat Katanya cuma 0-2 karena viewportnya cuma sampai sini ya kalau kita gedein tentunya soalnya nggak bisa ya harus digedein langsung dari kelihatan semua ya ini tapi kalau nggak ada yang bener begini ya Oke ini kalau kita Play karena dia cuma vertikalnya aja yang kelebihan gitu ya sementara horizontalnya nggak yang muncul scrollbarnya coba yang ketika dan ini bisa kita geser-geser ini juga bisa gitu pakai touch gitu ya Klik di sini kita geser-geser kita pakai HP gitu Ini bisa kalian setting dengan mungkin aku nggak pengen ada kelihatan tuh Scroll barnya ya [Musik] tidak ada oke vertical masih ada ya mungkin karena udah diplay coba akan tidak ada Oh sorry si ininya gitu ya seperti itu jadi karena di awal ini kan sedang ini harusnya di awal kita hilangin juga gitu supaya kalau nggak mau pengen kelihatan seperti itu atau simple lebih simpelnya juga mungkin Oh ya kita nggak akan bisa ini ya nggak akan bisa matiin manual ya karena dikendaliin ini kayak horizontal kan masih dikendalikan oleh vertikal udah aku buat jadi non dan ini udah lepas dari skotlet baru bisa kita matiin itu jadi di Scroll right ini harus dibuat non dulu baru bisa dikendalikan yang ini horizontal masih ada nih di sini nggak akan bisa dimatiin karena ada yang dikontrolnya oleh ini tadi udah matiin Nah sekarang ini jadi nggak bisa ya vertikal Terus kalau mau horizontal gimana horizontal itu disaat ada kontennya yang gede gitu melebihi ke kanan ya misalkan yang satu itu gedein tapi si kontennya juga jadi gede gitu kontennya ya katanya ini kita copy aja biar cepet dia ada tulisan next new text gua ke kanan tapi nggak kelihatan karena viewportnya cuma sampai sini gitu ya support cuma sampai sini sementara konten udah melebihi gitu ya ini kalau kita play sekarang horizontal ini bakal muncul nih karena kita bikin auto muncul kalau misalnya ada yang kelebihan [Musik] itu karena kita lihat lagi karena ukuran new text masih kecil harus dikekananin supaya teksnya ikut ke kanan sekarang ya yang tadi masih ke bawah karena atau bisa dibuat jadi overflow ya langsung otomatis ke bawah untuk teks kita disable otomatis ke kanan teks 2 nya itu panjang ke kanan teks 2 di teks 2 di teks 2 kepotong karena kontennya masih kecil kontennya harus manual kita gedein ini kalau kita perhatikan ini aku gedein dulu ya [Musik] geser kanan seperti ini ini kalau aku geser kelihatan apa yang kegeser si kontennya dia kayak menggeser game objek aja secara otomatis menarik ya seperti itu kayaknya kalau di klik kalau Lebaran kita tadi milihnya itu adalah Elastic tapi bisa juga yang lempeng Dia nggak akan bisa ditarik lagi kalau udah mentok sementara kalau elastik itu Udah mentok nih bisa seterusnya tanpa batas Katanya nggak enak [Musik] jadi ini untuk ketika kalian bikin menu yang bisa di Scroll di dalam game ya itu di kontennya bisa naruh apapun gitu [Musik] di atas [Musik] Oke mungkin ada pertanyaan di viewport ini nggak ada ya ada convery change yaitu dia vektor 2 vektor 2 ini adalah posisi sini gitu ya Ada perubahan posisi mungkin ini adalah posisi konten kita lihat kereta ya Vector 2 conversation nya dari konten kebayang ya di sini ya sebenarnya di balik layar Apa yang dilakukan oleh announce pun di game yang kayak event-event gitu kan biasanya panjang gitu cerita terus kita scroll terus [Musik] dua cara bikin timer Countdown setelah button di klik timer itu beda lagi ya Biasanya kita kalau di Unity biasanya pakai corutin yang timer yang terpisah dari gameplaynya gitu Tapi ketika bikin game aku ajarin tentang seperti itu atau timer di update tapi sebetulnya jelek kemarin aku ngasih tahu timer pakai timer di HP itu biar Street forward ya Biasanya kita bikin timer itu dikerutin jadi ketika diklik timer di nyala setelah timer beres apalagi yang dilakuin kita belum masuk ke situ aku juga bingung itu masukinnya bahkan game pertama pun Project pertama kayaknya kita nggak pakai korutan tapi bisa aku jelasin sedikit ketika ada waktu nanti ya tentang ko rutin ketika kita bikin game Project nanti ya game pertama itu gamenya itu tentang apa janken Phone atau Hompimpa dan pakai itu di UI semuanya nanti ketika kita Project dan ada waktu saya ajarin tentang apa rutin Gimana cara bikin timer yang bagus dan yang bener tuh ya sekarang kita tentang punya jodoh semua internet Gimana ada pertanyaan ini nggak muncul-muncul katanya yang tidak muncul masukin scriptnya pangsitnya nggak ada yang muncul seperti ini terus di sininya nggak ada itu Kalau di klik ini ini ini tuh ada ada game ojek button button itu adalah semua komponen yang ada di sini ada game objeknya ada image Dari aset bukan dari invectornya jadi makanya nggak muncul dari atas ya jadi di sini ada on Click gitu ya Ini fungsinya untuk menangkap pendengar Siapa yang mau mendengarkan peristiwa on Click ini itu ada peristiwa klik siapa aja yang mau dengar kita bisa masukin di sini di sini itu inputnya sebetulnya semua objek ya objek tulisannya dan kelihatan semua yang muncul adalah game objek yang ada di sini sebetulnya ketika ketika saya masukin button test itu sama dengan Kita masukin yang button ini ke sini itu lalu milih fungsi dari Button test [Musik] ya ini button test komponen batu tes yang ada di objek yang namanya button yaitu di sini Jadi intinya di sini itu nangkep semua objek lalu dia akan mengecek semua di dalam objek ini punya fungsi apa aja sih gitu yang bikin publik gitu ya di sini kita buka aku buka ini ya kelihatan Nah di sini aku udah bikin beberapa yang public itu Attack dan print dan ketika diklik dan pilih button test dia akan muncul Attack dan print tentunya di sini ada beberapa ini tuh beberapa fungsi dan properties yang public cuma nggak kelihatan di sini tapi ini milik parent-nya dari Button test dan parent-nya itu adalah mono before jadi ini yang muncul tuh yang banyak ini string tag string name Itu punyanya monobihier yang di dalamnya dibuat public juga tapi yang kita bikin custom adalah Attack dan print dan dia muncul sesuai urutan apa ini ya huruf ya alfabet ya di atas itu properties yang di bawah ini itu adalah aku tunjukin di sini ada apa nih misalkan name ya tadi di sini ada di transform Oh ya ada itu karena base classnya adalah dan NEM ini adalah properti properti yang memiliki getter dan setter itu juga bisa jadi nggak cuma function Nggak cuma terima function tapi nerima sektor di sini Oke mungkin ada pertanyaan lagi pertanyaan lagi ini kita tinggal sekitar 4 menitan ya Aku mau cek dulu catatanku takutnya ada yang ketinggalan Oke ini jangan lupa Normal itu yang biasa ya ketika Belum diklik sama sekali itu yang defaultnya kalau misalkan hijau itu dia Belum diklik tapi ketika setelah di klik dia berubah mungkin jadi gini laptop jadi biru ketika di press ini aku klik aku tahan dia merah lepas lagi dia udah selected terakhir select ketika aku UN select aku klik di tempat lain dia balik lagi ke normal highlight itu ketika di hover disable itu ketika di disable itu intelektualnya Dimatiin ya disable dan Nggak bisa diklik [Musik] ada pertanyaan soal ini warna ini hampir semuanya ada ya dan tombol yang sama tentunya kecuali scroll [Musik] slider udah terus sudah atau sudah [Musik] [Musik] Oke materinya udah semua tapi ada ada beberapa yang belum seperti demoin tadi ya slider dan Scroll bar ini sama kita bikin aja bedanya dia adalah Float menerimanya [Musik] tidak terima dari yang lain [Musik] kita bisa bikin di awal berapa gitu kan ini 0 sampai 1 ya 0, [Musik] jadi kita bisa akses langsung dari valuenya bisa juga melalui callback nya [Musik] kita pengen yang Dynamic ya jangan lupa ini secara otomatis menerima Dari video ini masuk ke sini lalu aku juga pengen bikin nilai awalnya berubah jadi 0,25 kita nggak nol nanti aku lupa ini harusnya murah ulangi lagi Oke kita ulangi lagi terus di sini slider masukin oke nah ketika di play akan menjalankan valuenya kita ubah jadi 0,25 Tuh Di Sini kita lihat slidernya dia di posisi 0,25 setelah itu pilihnya 0,25 lalu ketika kita ubah-ubah dia akan menjalankan virus change dan di print nilainya terakhir berapa ya bisa juga gitu ya saya juga mungkin ada kalian penasaran bisa nggak sih nggak pakai ini itu tapi kita langsung dari pakai update itu kita cek aja terus gitu bisa tapi ini bedanya ini akan dijalankan setiap frame sementara ini ketika ada perubahan aja ketika kita butuh Oh ini ada perubahan baru di-upgrade sementara ini nggak ada perubahan pun tetap kita ambil gitu ya jadi kenapa callback itu lebih efisien kita nggak ngecek setiap frame tapi ketika kita butuhin aja ini juga bisa demo sedikit tentang slider Scroll bar juga sama sama persis gitu ya Ada value juga seperti ini bedanya namanya scrollbar ya jadi gitu guys di sini udah mulai ini kita mulai ada Pengajian dari masjidnya Jadi mungkin sampai di sini saja Kita tadi pertanyaan-pertanyaan yang belum kejawab mungkin bisa lewat DM aja ke saya atau nanti mungkin ditanyakan komentarnya yang ada program-program pertama tadi yang Omni sharp-nya belum jalan tuh di VSCO ya sebutan itu intellicence intellicence belum jalan yang kita ngetik terus dia ngasih foto koreknya apa kita pilihan intelegensinya penting buat dibahas bisa sama saya atau bisa sama mentornya ya guys jadi begitu makasih banyak sekarang ini udah selesai ntar materi Besok itu tentang nanti aku cek lagi materi besok jangan lupa kerjain protesnya langsung di siang ini ya jangan lupa biar nggak kelupaan biar nggak perlu nunggu juga untuk besok gitu oh salah besok itu masih tentang audio ya kita ngerti yang santai belum banyak konten-koding oke makasih banyak sampai di sini [Musik] Oke terima kasih banyak buat kamika buat hari ini kak makasih banyak banget sekiranya Maulid gua nggak papa Kak Apa ada beberapa pengumuman buat peserta tentang tugas dan lain-lain oke bye buat teman-teman peserta jangan dulu live ya Oke Langsung aja