teman-teman kita balik lagi ke kelas development di minggu ini hari ketiga hari rabu ya sekarang jam 9 pas dan sudah ada 50 orang mungkin kita buka camp dulu ya buka kameranya dulu ini baru ada dua orang dan 2 fitur 3 orang dan 3 fitur ada herdin Noval Ahmad Fajar Felix iwanto Aduh ini yang namanya cantik Kalbe Rani khansanya susah juga ya elwimawan Michael wajah-wajahnya langganan yang paling rajin nih yang paling pagi ini ya ya baru sekitar berapa dari 54 orang oke ya calon-calon nanti off the moon oke jadi yang paling rajin-rajin nih sakit ya oke ya teman-teman yang lain mungkin juga jaga kesehatan ya cukup makan cukup tidur 9 lewat 2 dengan angkat kembali Silahkan dikerjakan pretestnya gitu kalau yang belum itu sekarang gitu ya kita mulai nanti mungkin jam 9 lewat 10 paling cepet gitu Jadi saya kasih waktu lah 8 menit kita sambil kita ngobrol [Musik] dengan materi yang sebelumnya gitu mungkin ada problem atau enggak Kalau tidak aku mau review juga sih tetap kita review ya gimana gimana mungkin ada mulai dari problem dulu gitu udah tutup Kak jam 9 apa ya Oke review lagi aja berarti ya soal audio ya kemarin itu [Musik] kita share bukan ke samping kan Iya audio Bagaimana kemarin ini gitu oke ini ada satu lagi deh Kemarin saya bikin audio test gitu tidak ada audio klik play test audio Souls kita nyobain semua apinya di sini seingat saya nah ini ya kemarin kita sudah nyobain semua seperti di sini ya itu bisa diatur semua gitu bisa diatur semua setiap ini dan tentunya yang slider yang begini Itu dalam bentuk Float itu langsung dan yang checklist seperti ini cek box itu bullyan ini dijalankan ketika sebelum start terus tentunya musiknya juga harus potongannya pas ya musiknya supaya musiknya nggak pas jadinya musiknya nanti tiba-tiba patah gitu langsung mulai ke awal lagi Jadi kalau kalian nanti pakai background musik yang pengen looping gitu nyala terus Kalian cari Google musiknya memang yang orang udah buat dia musik Loop gitu tapi kalau memang kalian audio artis gitu ya bisa bikin sendiri ya itu lebih oke lagi terus ada priority tentuin kalau saling ketutupan mana yang lebih suaranya lebih apa diprioritaskan gitu ya itu nilai smaller itu lebih punya Yang lebih Yang lebih oke gitu lebih dahulu kan ubah frekuensi psikosteropan kiri kanan spasial ini ngubah dari body biasa gitu ya posisi Nggak ngaruh ini jadi full posisi ngaruh terus ini ada soal River nanti kalau misalnya hari ini masih ada waktu aku bisa nunjukin terus ada 20 level Jadi kalau misalnya Bendanya sumber suara itu bergerak gitu ya terhadap relatif terhadap audio listener jadi bergerak bergantung sama kecepatannya nanti ada 20 efek ini hampir sama kayak peach tapi peachnya bergantung sama beberapa cepat kecepatan si audio source itu bergerak gitu ya sumber suara Sprite tadi kemarin Nah ini yang mungkin agak susah gitu ya untuk dijelasin tapi kalau nol itu biasa itu kalau di sini 180 itu ke seolah-olah nggak ada pengaruhnya itu posisi kiri kanan tapi kalau spread malah jadi kebalikannya jadi kebalikan yang tadinya mengarah ke kiri jadi ngarah ke kanan ini dan itu bergantung berpengaruh terhadap posisi gitu ya kalau ini posisinya ada di kanan kamera gitu jus suaranya di sebelah kiri gitu Jadi kalau ini sprite-nya 360 sebenarnya ini rule off gitu ya volumenya bergantung dari jarak dan bisa kita lihat di sini ini adalah jaraknya gitu di sini kita set Markus misalnya 10 lah 10 di sini jarak minimum mulai dari sini ini jarak maksimum gitu dan ini logaritmik jadi apa ini yang lebih realistis karena di dunia nyata memang logaritma pengaruh distance itu ya tapi kita bisa ubah jadi linear kita bisa custom gitu tinggal awalnya kayak sinusoid gini ya Tapi bisa dibikin jadi aneh gitu ya jadi di jarak tertentu dia itu tiba-tiba tinggi lagi volumenya jarak sini ya bisa aja ada kebebasan untuk itu dan di sini cuma ada maksimum distance kita atur sendiri seperti jarak sini 0 jarak ini tiba-tiba naik ada di sini langsung volumenya 0 ketika terlalu dekat bisa oke Ya itu tentang audio source udah tentang itu aja ya jangan lupa ini audio source itu kayak musik player gitu ya ini yang mengeluarkan suara tapi kontennya sendiri itu adalah Klik langsung menuju ke filenya kita bisa dengar dengan cara playlist ini ada autoplaynya musik ini sound effect suaranya klik atau suara apa gitu ya tergantung dari game kalian [Musik] kedua suara ini bisa klik-klip ke sini di download dari itu salah satu ya salah satu sumbernya kemarin dari aksesornya Unity ini yang gratis gitu kalian bisa bikin sendiri bisa musik apapun ditaruh di Sini MP3 masukin silahkan itu bisa sama aja itu masukinnya dia otomatis import ya kalau ini diklik inspectornya akan nunjukkin ini ya port settings jadi secara otomatis Unity akan mengkompres pilih aja yang Force ini udah difoto kepilih seperti ini nanti dia akan mengecilkan gitu Jadi kalau kalian di projectnya 11 MB sebenarnya di gamenya nanti akan kecil 4,1 MB jadi download untuk download Gamenya jadi lebih Vision ya storage-nya ketika gamenya dimulai di play dia akan dekompres lagi [Musik] akan dikompres sebenarnya di memori dibalikin lagi ke 11,7 MB dan baru bisa disetel bunyi ya Jadi ini cuma ketika dalam keadaan terkompres terus ya Jangan lupa ada audio listener audio listener ini yang aktif hanya boleh satu di sini tapi bisa banyak tetapi Yang aktifnya cuma satu nanti bisa pakai enable lewat script atau yang manual lewat ini ya cuma boleh punya satu terus terakhir kemarin kita bikin mixer supaya bisa ngatur volume gitu dari banyak objek itu tinggal objek itu audio source ya audio search itu tinggal outputnya dia daftar ke mixer yang mana nih itu Ya kita bikin dua grup ada tiga sebetulnya ada Master terus ada childnya BGM dan semua sfx daftarkan ke sini semua background musik dari tahun ke sini Jadi ketika kita ngecilin volume dari sini semua sound effect bakal mengecil suaranya Jadi kalian nggak perlu satu persatu lagi ngecilin volume di sini gitu ya Ada banyak gitu ada suara langkah ada suara pistol suara macam-macam gitu ya Ada banyak yang letaknya beda-beda gitu Jadi kalian butuh di game ojek yang berbeda pastinya karena letaknya beda-beda gitu ada suara Enemy gitu [Musik] ketika pengen ngecilin volume nggak mungkin satu-satu makanya pakai mixer ini caranya kemarin kita harus Expose dulu gitu ya hal apa gitu yang mau diatur tinggal klik kanan nanti di sini ini karena udah terekspos ya kalau itu nanti ekspose terus namain ini dalam bentuk string namanya misalnya BGM volume dan Disini [Musik] harus sama persis gitu ya istrinya huruf besar kita memang cepat ketika untuk mengingat aja sini ada [Musik] bentuk sering ini nilainya berapa ini nama nama parameternya apa dalam bentuk Iya jadi karena ini karena pengen fleksibel dia pakai methodnya seperti ini gitu ya Mirip sama kayak Reflection jadi kita cuma nyari namanya nanti dia di memori nyari variabel itu ada di sebelah mana berdasarkan string dari namanya gitu ya aslinya mungkin di memorinya nggak bukan stringnya tapi kita sebagai programmer gitu ya kita aturnya lewat ini pakai string di karena kita pengen mixer ini fleksibel parameternya apa aja jadi kita nggak coding secara hardcorting kalau misalnya bikin kelas gitu ya terus di sini bikin ini apa ya pokoknya bikin plot volume PGM gitu satu persatu gitu ya tapi ini hardcoding jadinya apa di compile ketika awal gitu dan nggak bisa ditambah dikurangi nanti sementara ini lebih fleksibel tapi jadinya mesti dengan cara seperti ini set plot set integer suka Mau dapetin get Float get integer hari ini kita bakal belajar yang serupa juga gitu ya player preference itu dengan fitur yang sama nanti bakal dijelaskan Oke lanjut ke sini ini karena desibel audio dan mixer itu dalam satuannya aku atur dari 0 sampai 80 aja di sini kita mesti ubah jadi dari linear tapi kalau nggak dihafal aja log 10 dari linear ya Jadi kalau misalnya 0,00001 log 10 nya itu adalah negatif 4 negatif 4 dikali 20 = -80 minimumnya ya Jadi kalau kita masukin angka paling kecil gitu ya sama dengan itu sementara kalau 1 dialog 10 nya adalah 0 ya kan 10 ^ 0 itu sama dengan 1 ya habis itu dikali 20 jadi 0 jadi di sini jadi memang linier ini mengubah dari minus 80 ke 0 dengan terus udah itu soal audio gitu ya nanti kalau di akhir hari ini ada waktu kita ngobrolin juga sih Oke kita ke materi hari ini ada pertanyaan chatnya pertanyaan ini aja ya habis itu kita mulai kalau folder Project United di rename atau aman aja folder Project ya kalau yang folder asset jangan diubah namanya aku juga nggak tahu ini bisa diubah gitu tidak bisa ya yang folder lain boleh boleh semua yang di bawah aset ya semua di bawah aset gitu ya ini bebas sih menurut kita main apa gitu kumpulan Sins kalau ini script kumpulan ini janjian aja sama timnya gitu mau script tapi inget kalau script dia bakal compile ulang ya mengubah letak dari scriptnya ada di mana itu dia bakal compile itu ada catatannya semua ini jadi merah gini ya dia nyari di posisi yang sama ternyata nggak ada nih file ini file ini karena adanya udah ada di sini itu sebenarnya ada di sini saya gitu ya posisi-posisi file semua scriptnya itu ada daftarnya dan ini ada di kumpulan script itu udah diubah foldernya jadi ketika mengcopy file assembly ini diubah juga untuk ke sebagai apa petunjuk buat compiler tolong compiler compile daftar file-file ini nih yang ada posisinya di sini nah ini oleh Unity file ini diubah lagi diubah lagi setiap kalian melakukan perubahan jadi jawabannya aman tapi ya ada proses soal apa kalau soal penamaan yang baik seperti apa itu nggak ada ininya sepertinya gitu ya cuma ada kebiasaan gitu script bahasa Inggris karena menandakan bahwa itu banyak oke folder utama my test Project oke oh maksudnya five Project itu yang utamanya Kalau nggak salah aman-aman aja yang penting itu [Musik] ada kalau Project nama Project ada di tempat lain seingat saya dikit aja aduh lupa ya Di mana ya saya di tempat lain di luar dari materi kita lihat lagi di akhir waktu ya Oke kita masuk materi aja udah jam 9.16 920 hari ini materinya nggak begitu banyak sebetulnya sama player preference gitu ya ini salah satu cara untuk menyimpan data yang mudah tapi sebetulnya banyak cara lain yang lebih bagus lebih baik dengan atensi yang lebih baik ya ini simple penjelasan juga Sebentar gitu 15 menit 15 menit nanti kita langsung nyobain ini di atas touring ya betul Kita kan nyimpen data pasti di sebuah sesuatu gitu ya suatu benda kalau game ini ya di komputer kita di hardisk atau di memori kalau untuk sementara gitu ya nah player preference itu biasanya dipakai untuk setting reference yang nggak banyak berubah gitu ya nggak banyak berubah kita di player gitu ya udah reference volumenya sekian gitu selama bermain game dan besoknya dan sampai dia namatin mungkin volumenya sekian terus jadi nggak nggak banyak berubah gitu ya kualitas grafik juga kecuali kalau kita ganti komputer atau ganti headset [Musik] tujuannya itu makanya dinamain player preference dan ini disimpan di dalam hardisk jadi ketika kita mulai game dia akan baca lagi dari hardisk settingannya jadi ketika kita keluar masuk dari game kita gamenya ditutup terus dibuka lagi gitu datanya nggak berubah gitu volumenya aku udah 150% pas buka game lagi masih 50% gitu beda dengan yang kemarin kita nyobain misalnya kemarin itu player help gitu ya atau damage atau apa gitu angkanya kita ubah-ubah dalam game matiin gamenya nyalain lagi mulai lagi dari angka yang pertama Ya starting starting valuenya gitu ya tapi kalau di sini kita bisa simpan di hardisk dan jadinya namanya itu persistent karena udah ditutup masih persis oke ya yuk hari ini setelah itu cuma segitu pendek nanti juga tentang private juga adalah semacam blueprint untuk mengcopy hal yang sama kita butuh Enemy gitu ada 100 endemik kita cuma butuh satu revive gitu ya terus kita Instax kita copy jadi banyak Intinya intinya kayak blueprint gitu cetakan cetakan untuk mencetak game objek yang banyak dan itupun nah cuma satu slide gitu ya jadi kita langsung aja ini hari ini bakal ngejelasin tentang dua hal itu jadi nyimpan data gitu ya nyimpen data ini dan satu lagi menyimpan [Musik] dengan cara Klik Kanan terus create terus [Musik] kita namain player [Musik] oke kita langsung nyobain apinya ini nanti aku butuh bikin namanya data manager kita atau Manager bebas namanya apa tapi ini aku bakal contohin nanti untuk kalau kita pakai untuk data player data gameplay ya gitu kayak darahnya berapa dia posisi di mana itu bisa nggak bisa aja gitu ya aku bakal contohinnya itu karena lebih menarik dibandingkan untuk yang setting-settings data manager oke untuk bikin Tinggal klik news nanti dia otomatis namanya sesuai yang kita search ini kalian sambil nyobain langsung juga kan ya silahkan dibuat Sin baru bikin ini Oke kita buka eh kok ditutup sih oke [Musik] mengganggu player preference itu dia sifatnya statik dan global jadi kita bisa panggil dari manapun tanpa harus bikin Create new class gitu karena dia statik sifatnya Global aku bisa panggil langsung ini udah langsung meriver ke objeknya dan ketika di titik ya Ada banyak nih fpi-nya gitu ya untuk mengolah data gitu save dan load mungkin kita mulai dari get Float atau set dulu kita mau langsung [Musik] untuk percobaan aja gitu ya misalkan kita menyimpan data player Yang simple aja gitu mungkin health itu apa Float itu health integer itu mungkin layer money seribu [Musik] oke seperti ini terus kita set lagi string mungkin username jadi setiap set Itu ya itu dia akan menerima Q value gitu Mirip sama kayak dictionary ya apa nilainya apa gitu [Musik] udah pasti sering jadi kita ketika Set waktu kita mau ambil variabel dengan namanya playhead terus kita masukin berapa ini sama tijur dan sering cuma punya tiga ini ya Float integer dan sering kita sederhana dan tidak bisa masukin objek semuanya value ya [Musik] ada kekurangannya Iya ini Kita masukin terus mungkin kita Perlihatkan dengan Kita juga bisa baca gitu ya itu nulis ke dalam Play fresh ini baca-baca itu dengan get seperti ini tinggal manggil aja gitu ya nama nama kini aja karena dia cuma baca kan nggak nulisnya tapi bisa juga kalau nggak ketemu ini nggak ada nih kita belum punya player help gitu ya kita bisa masukin default valuenya berapa gitu di sini ada nih ya string key full value terus value in the privat kalau ada ambil nilainya kita udah nyimpen 100 ya tapi kalau nggak ada dia bakalan langsung dibuat apa kalau nggak ketemu gitu nggak ada nih variabel clear health itu secara otomatis akan dibuat ini nggak akan ngeluarin error kalau nggak ada ya akan dibuat dan dimasukin nilai default value yang kita tentukan yaitu ini 10 ya ini buat untuk nunjukin yang kecil juga player awalnya miskin dulu belum punya duit terus ya kita bisa Coba langsung Coba langsung jadi Harusnya sih akan memunculkan 100.000 dan player x P ini ya nah saya stop Ya ini saya hapus nih cek komen outnya jadi cuma baca aja cuma baca aja karena data itu konsisten harusnya keluarnya yang sebelumnya ya kalau nggak ketemu dia akan menuliskan 10 nol player tapi kalau ketemu akan mengeluarkan nilai yang 10 nah ini ketemu artinya ya karena nilai sebelumnya nih yang udah kita save duluan nih yang tadi ya sementara yang sekarang kan nggak Dipanggil lagi nih cuma Membaca saja tapi tidak memanggil untuk menulis dari layer press ini tidak serta-merta langsung Setiap kali kita set itu kita nge-save di hardisk gitu ya akan nge save ketika application quick Ting [Musik] tapi itu yang pernah saya baca gitu ya jadi ketika kita tutup Gamenya itu sebelum gamenya quit dia bakal nge-save terus Kak kalau mati lampu gimana kalau mati lampu nggak ke save gitu tiba-tiba mati set gamenya nggak sempet nge-save ke hardisk dan akhirnya hilang karena itu ada caranya untuk nge-save yaitu pakai layer ini udah otomatis pasti di save hardisk gitu ya jadi kalau kita pakai ini ini belum Tapi cuma di memori aja tapi belum dimasukin ke hardisk sementara kalau versi save sehingga bisa ngedemokan kalau Apa itu nggak ke save karena secara otomatis ketika playmodnya dihentikan gitu dia otomatis atau matiin lampu gitu ya [Musik] gimana caranya di tes Manager gitu tapi nanti repot lagi ngebuka ini Mungkin beberapa menit ya dan ngebuka Unity editor jadi ya aku ngasih info aja nanti di akhir aja mungkin aku tunjukin kalau itu nggak ke save loh karena belum kita pakai soalnya Nah jadi kita bisa secara manual nih mungkin sama kayak ketika beres beres otak-atik settings di game gitu ya resolusi visualnya volume musik dan segala macam kan pilihannya save atau Balikin ke default itu belum disimpan ke udah kita utak-atik itu belum kesimpulan ke harddisk ketika kita klik save di balik layar untuk codingannya Dia memanggil fungsi save ini selain save ada juga delete gitu ya delete delete sendiri bisa Dell out atau deliv key kalau Delete all itu semua Mungkin ini kayak semua aja ya aku contohin ya ini semua nih jadi aku dilihat semua dan aku nggak masukin lagi ya Yang sebelumnya udah tersave 100.000x tapi ketika ku Delete all Dia jadi kosong lagi dan ketika manggil ini akan membuat baru dengan nilai default yang masing-masing Nah ini kan karena udah di delete terus kita memanggil perfect eh tolong cari variabel yang namanya player help Oh nggak ketemu gitu nggak ada karena udah delete Ya udah ketemu dia udah pakai nilai default aja berapa kita udah masukin nih Itu 10 kalau ini Nggak ditulis ya dia akan memasukkan nilai default masing-masing tipe data gitu ya slot itu nilai default-nya 0 integer juga nol gitu string itu otomatis nilai default dari tipe data sword integer dan string sekali lagi 00 dan ini ini sebenarnya ada string tapi nggak ada huruf apapun gitu kosong itu kalau di codingkan tuh mungkin belum pernah ya cuma ada quotenya aja gitu tengahnya itu tapi sering tetap sering gitu oke biar ketika kalian nyobain gitu di komputer kalian sendiri ada nilainya gitu ya nggak lupa kalau bahwa itu bisa masukin lebih fokus oke ini tetap aku masukin di level gitu ya ini ada ada dua lagi yaitu delete sama Heski ya pertama aku bisa nunjukin Apakah mungkin di awal dulu ya Apakah player prive punya terus help punya nggak gitu ya di sini harus sama persis Lalu setelah dibuat terus tuh dicek lagi punya nggak gitu ya harusnya di sini false dia ngecek ada nggak variabel Soalnya kita udah Delete all ya terus di sini dibuatlah terus kita cek lagi ya di sini cek lagi dan print double clock karena true ada itu untuk ngecek Apakah udah punya tersebut ya terus kita juga bisa delete mau nunjukin kalau kita bisa Hapus Salah satu [Musik] jadi kita hapus ini [Musik] bahwa bahwa yang hilang cuma yang health gitu ya Yang lain masih ada mungkin ini supaya enak bacanya seperti ini ya [Musik] setelah di delete harusnya ini jadi false Oke coba ini bisa dikit supaya bisa diketik kebaca lah ya oke [Musik] yang ada ini ya dan player name true karena yang ini udah dihapus ini masih ada lalu di bawahnya karena yang ini udah dihapus dia akan ngambil nilai 10 bukan 100 lagi yang ini masih ada ya kan sesuai dengan 1000 dan X gitu Ini 10 gitu ya dia ngambil dari default yang ini ngambil nilai yang udah di save di sini 1000 Udah nih semua fpinya udah sepertinya Ya sudah saya cek lagi ke all sudah semua [Musik] mungkin cek di FPI yang di dokumentasi aja [Musik] sudah semua ya cuma ada itu aja Oke Masih Ada Waktu mungkin di sampai sini ada pertanyaan dulu pertanyaannya oke ini cepetan ya yang hilang yang mana bagaimana cuma ada satu scriptnya di sini ada yang ketinggalan ngetik ini silahkan ini buka terus ya misalkan diketik jadi Ya silahkan diketik terus Kalian play sambil saya jawab pertanyaan mungkin ya oke [Musik] yang atau yang ketinggalan yang di bagian yang mana ya mungkin baca ini aja ya nggak kebaca tadi langsung hilang Oke nanti yang selanjutnya mungkin akan saya lebih lambat lagi gitu ya Oke tadi kondisinya kan mati lampu Bagaimana dengan keluar aplikasi karena tertekan power button nah ini aku aku juga kurang tahu behavior dari operating systemnya ya mungkin di Windows sama itu juga beda gitu mungkin tekan power button dia kan akan mencoba untuk quit semua aplikasi kan operating system tuh nah aku nggak tahu Apakah operasi sistem itu akan first guide atau ngirim sinyal kulit yang normal ke aplikasi tersebut untuk ini aku nggak tahu [Musik] mungkin dicobain aja gitu tapi ya menurut aku sih kita sebagai programmer lebih baik memastikan aja gitu ada auto save ketika misalnya masuk ke level baru masuk ruangan baru ada auto save Nah itu gunanya jadi udah yakin di situ pasti ke save gitu ya soal nanti mati lampu tertekan udah nggak peduli lagi gitu Pokoknya kita programmer gitu dan developer menjamin bahwa autos ketika auto save itu berjalan Kalau sisanya ya HP juga sama habis baterai mungkin ya sama dengan mati lampu tapi yang sering mati lampu sih ya oke makanya Mas Apakah kita bisa melihat seluruh data apa yang telah disimpan pada preference oke oke udah lama ya itu tidak bisa dari kodingan nggak bisa kalau langsung ya tapi ada aset dari yang lain dari luar Unity gitu ya extension yang saya Yang Pernah saya dengar bisa gitu bisa ngecek apa aja Ada apa aja di situ tapi kalau dari bawaan Unity itu nggak bisa aku sendiri belum pernah layer [Musik] editor aku belum pernah coba tapi kelihatannya bisa kalau pakai extension tambahan ya jadi kita bisa melihat tuh [Musik] nanti kita cobain di akhir ya kita lanjut dulu Intinya bisa tapi harus ada tambahan oke aman tidak untuk menyimpan Cookie atau token tidak aman itu fungsi utamanya gitu awal dibuatnya tujuannya itu untuk konfigurasi preference dari player aja untuk settingan game gitu awalnya itu tapi memang kalau game-gamenya yang tidak sensitif ya ya apa tidak kita tidak terlalu peduli dia mau curang atau enggak gitu bisa nyimpen hal lain soalnya ini kan refresh Itu disimpan di hardisk ya di harddisk di sini ada lokasinya gitu di Windows ada di sini nih Linux ada di sini dan itu player bisa curang gitu aku edit-edit gitu tadinya health udah tinggal 10 gitu jadi 100 lagi Sementara multiplayer gitu yang ada player gitu ya Kita kan nggak pengen player bisa ngedit-ngedit tidak aman sebaiknya yang begitu-begitu ditaruh di server Gitu pelaut itu semua stats dari player ketika sesi itu health damage dan segala macam status diri kalian tapi di multiplayer yang kita nanti Project nanti kita nggak naruh di server juga sih gitu ya kalau kalian yang nanti ya kalau yang di server tuh lebih compact karena harus bikin [Musik] untuk yang di kelas ini nggak sampai ke situ tapi kalau Vape intinya itu tidak aman ya harus diingat Kenapa sintaksnya nggak berurut di konsol konsol maksudnya konsol ini sintaks tidak berurut tidak berurut yang dimaksud bagaimana ya harusnya berurut sih sesuai urutan debat blog yang mengeluarkan itu yang cuma ada di bak locknya itu ya mungkin mungkin kamu ketuker sama dengan yang ini disangkanya ngeprint juga padahal ini kan nggak pakai lagi ya satu persatu oke ke atas atau di komputer kamu ya nggak perlu deh kenapa ya ya ini SQ SQ player help false yang ini bawah SQ player health true karena udah dibuat ya Terus lanjut ini skip ini Yang ngeprint lagi ini yang sesuai ini kan yang ada tulisan ininya player help titik dua false 1 2 3 1 2 3 lalu ini juga kuning yang ini [Musik] saya sih berurut Kenapa nggak berurut jadi komputer sendiri Oh masukinnya pakai [Musik] kalau di update muncul berkali-kali sih urutan ternyata oh oke oke setelah urutan ya ini ya ini untuk nunjukin aja kita mendemokan pengaruh masing-masing Ya tapi ini silahkan diketik dan silahkan kalian main-mainin ubah-ubah untuk memahami memahami behaviornya gitu karakter Oh kalau diginiin ternyata gini hasilnya gitu ya [Musik] menggunakan parameter dari kelas lain misal membuat class berisi input field nanti kelas tersebut di Instance dan dipanggil ke dalam Jadi kalau sendiri itu dia cuma bisa ngeset Nggak bisa nggak bisa nge-save class Ya bisa aja ngeset slot integer dan Strike ini value ya bagus itu sekalian aja aku demoin mungkin ini sekitar 20 menit dan sekarang 953 Nah kita punya data manager misalkan ya Ini aku Kalau yang belum sempet ngetik ini silahkan di screenshot screenshot dulu ini gak enak Oke silahkan di screenshot karena aku mau edit yang lain oke satu dua tiga [Musik] ada microphone yang nyala mungkin bisa dicek masing-masing microphone-nya Nah aku pengen bikin 3 kelas gitu pertama data manager ini yang ngatur saving and loading kedua nanti ada untuk menyimpan data tadi ya punya nama tadi punya apa cash gitu ya uang berapa skor dan segala macam disimpan di sebuah struktur data gitu di sebuah kelas ada player yang di Instance itu bener-bener playernya nah sekarang kita ini dulu sedikit dua hal gitu kita bisa save data itu dan bisa ini Detailnya nanti ya belakangan ya tugas-tugas masing-masing kelas itu apa aja gitu ya pertama bisa save data dan bisa load data untuk layer untuk data manager terus datanya data Apa kita bikin sekarang ini masih kosong dulu ya nanti detailnya itu dulu mungkin di akhir ya Soalnya waktunya mungkin kurang cukup kalau nggak cukup nanti ketika di Project mungkin nanti di akhir Project kita bakal bikin menu script Jadi sekarang kita mau bikin struktur data untuk data-data player jadi player [Musik] eh salah klik deh [Musik] mungkin bisa buka dari sini juga [Musik] data masih kosong kita hapus kita hapus juga melebihi kita nggak butuh ini nempel ke game objek gitu ya ini nggak bakal nempel ke game ojek dan di sini tadi ada apa aja aku ini untuk untuk ini aja ya simpelnya dibikin simple jadi dibikin publik semua ada name terus ada yang slot itu terus punya pabrik lagi tadi apa cash terus aku juga mungkin bakal nyimpen posisi dia di mana Oke silahkan 4 ini ya silakan ini ini aku gedein dulu aku mau bikin Satu lagi Eh sorry terus kita butuh player yang nempel di game objek bikin ya Oke player terus kita bikin ya jadi bikin bisa bisa dengan cara Klik Kanan di sini terus create sisa tapi aku kadang lebih sering di sini terus komponen gitu ya klik terus di sini ketik nama yang baru itu apa itu player ini karena belum ada itu kalau ada bisa langsung klik tapi karena nggak ada kita bikin newsg dan otomatis nama yang kita klik tadi yang dicari jadi calon nama new Script dan otomatis dia nambah dan ini script ini tiba-tiba dibuatlah gitu ya tiba-tiba dibuat melalui Inspector tapi dia di folder asset kalau ini Saya klik nih dia akan nunjukin posisinya di mana di klik posisinya ada di dalam root folder asset Oke untuk ngedit bisa dengan cara Klik di sini bisa juga di sini ini double klik atau di sini double klik Ya sama aja ini juga [Musik] kalau Klik sekali dia nunjukin ada di mana Kalau double klik dia akan Buka Facebook Oke kita punya player dan turunan dari mode karena kita pengen nempel ini di game objek yang turunan ini dan player punya layer data kita bikin publik terus kita kasih nama data misalnya ini masih nol Ya masih 0 karena masih 0 kita harus bikin datanya caranya bikin baru data sama dengan New gitu kita buat di Start aja jadi ketika mulai bikin data baru new player data nah ini secara otomatis sekarang data ini tidak nol lagi tapi punya layer data yang sampingkan gitu ketika Create new seperti ini gitu dengan kontraktor yang kosong itu bakal bikin semua ini dalamnya itu dengan nilai defaultnya ini vektor 3000 karena itu kita harus masukin nih data baru tapi karena ini kita pengen ngambil data yang udah di save dengan [Musik] data manager ya jadinya butuh bayar data buat data berarti ya berarti nggak gini tidak seperti ini tapi kita bikinnya data manager ini masih belum bisa diakses karena di sini dia publik tapi belum Static harus dibuat Static Artinya kita nggak ngambil ini dari Instance data manager kita ini statik yang global bisa dipanggil kapan aja dan pembuat Oke dan di sini kali ini masih void ya harusnya kita ubah dia akan mengembalikan player data di sini ada return mungkin aku geser lagi yang ini [Musik] agak panjang nih semoga sempat ya setengah jam nah kebaca semua ya Oke kebaca semua jadi kita pengen bikin kita pengen ngambil data dari Seven nih itu ketika mulai gamenya start itu datanya sama dengan data manager load data ambil data di sini ambilnya dari mana dari player price itu ya dari player prive dan ada semua data ini Jadi ini aku copy aja copy disini biar cepet [Musik] tapi kita harus bikin dapat juga terbaru di sini caranya jadi kita butuh Data sementara gitu kita buat Data sementara player Data sementara nanti kita return sementara itu jadi di sini saya buat data sama dengan New player data jadi dibuatnya di sini sekarang di sini terus setiap ini gitu ya posisi ambil dari player kalau posisi karena dia tiga putus 3 ya berarti kita harus bikin dulu xyz X nah ini untuk nunjukin aja bahwa kita nggak bisa langsung ngambil data tipe data vektor 3 karena yang didukung cuma Float integer string pada akhirnya ya setiap komponen yang harus dibuat satu persatu Oke ini copy aja kita tiga kali biar cepet terus kita ubah satu-satu jadi eksis jadi kita ngambil data posisi eksposisi lalu baru tuh gitu ya data position lagi data position itu adalah vektor trik jadinya kita bikin vektor vektor 3 dengan nilai masing-masing x berapa y berapa itu langsung dari sini ini copy aja biar cepet ngetiknya get string ya game string player name ini juga biar cepet copy aja paste copy paste baru diedit satu-satu health itu score oke nah jadi kita bikin abis itu kita ubah nilainya satu persatu atau lalu kita kembalikan return daftar ini Data sementara ya ini temporary Mungkin biar jelas aku ya penamaan bebas jadi dibalikin return ketika return dia akan kembali ke sini hitam dan masukin ke sini Jadi sekarang data yang dimiliki oleh player adalah data yang diambil dari layer price Mungkin biar lebih lebih ini ya lebih tepat itu sebetulnya nggak di start tapi ketika on enable jadi ketika setiap kali objeknya di enable dan di disable gitu itu kita ngelakuin Lord data save data itu download data ketika on disable kita save ini contoh aja tapi bebas mau savenya dimana ya Nah sekarang kita mau ngesave itu save data oke untuk ini kita pengen ngesave data khusus player jadi mungkin inputnya adalah player aja ya bukan player data tapi player begini nanti dan di sini mesti diubah save datanya karena ini diubah ini jadi inputnya parameternya adalah player lihat terus kita Panggil Tuh semua reference ini ya ini guys biar cepet langsung aja copy copy paste terus ini pilih dengan kontrol out bahwa terus kontrol shift kanan ya kalau belum biasa mungkin manual dulu ya ini kita set karena nge-save ya tentunya Dia meminta nilainya berapa nilainya karena ini posisi berarti ini mungkin ini mungkin udah cukup jelas jadi ini saya tutup biar kelihatan ya ini kita copy aja [Musik] [Musik] ini baru yang position ya baru yang position yang name dan lain-lain belum lakukan [Musik] nya supaya bisa diubah nanti kita dari nama game objeknya aja ya untuk saat ini ya Ini cuma untuk mendemokan Save nama gitu jadi nama game objeknya apa di dalam mesin kita save gitu ya [Musik] terus [Musik] kita copy lagi terus untuk yang health itu tentunya dari player data yang di sini ya [Musik] daftar karena ini udah dibikin pabrik jadi bisa dibuka di sini terus data sendiri ada tadi kan ada help name segala macam ya kita ambil help ya terus [Musik] untuk yang ini integer tadi score jangan lupa Ini mesti sama persis ya ya ini front dengan problem dengan typo kalau ada typo ya udah jadi ini ngambil skor dari data juga nah kita nanti ngubah skor lah ya ubah score untuknya demoin kita ubah-ubah kita ubah di update Oke jadi di update karena langsung aja datanya data health mungkin tambahin dan karena ini bisa pecahan gitu cara pelan gitu satu detik dia nambah satu Anggaplah kalian punya motion motion yang nambah gitu dengan waktu terus kita masih mulai [Musik] mungkin skor ini ditambahin karena ini integer nama satu untuk setiap 1 detik jadi kita bikin timer lagi setiap 1 detik if timer lebih dari sama dengan satu lakukan ini lakukan tambah di atas skor ini dan timernya kita reset lagi sama dengan nol ya kalau nggak kalau tidak sama kalau apa di luar dari itu Eh nggak kita di sini aja tambah Oke kita tambahin timer ditambahin dengan Oh my God oke untuk memperlihatkan gitu ya nilainya mungkin kita pakai teks ya ingat ini belum muncul harus di import Kemarin soal teks ya dari TMP Pro gitu nanti muncul ya ini ya kita bikin UI text dan setiap ada update tentunya kita update terus ininya teksnya kita teks sama dot text gitu ya ini objeknya ini beneran value teksnya mau berapa teks seperti ini kita pakai format auto format apa aja nih help sama score nama dulu hal [Musik] data [Musik] skor [Musik] induknya besar ya titik dua untuk mengubah ini variabel langsung otomatis jadi string atau tutup kurung kurawal [Musik] jadi setiap update kita bakal nambahin terus ini halte bakal bertambah Terus mungkin awalnya 0 terus untuk setiap detik skornya bakal nambah satu satu untuk mencuci aja [Musik] harus buat dulu ya [Musik] ini saya demoin sekali habis itu kita lanjut dulu mungkin ya ke private nanti kita cuma butuh teks nya ada di tengah aja kali ya kita reset supaya jadi tengah Oke Tengah ini saya gedein itu ukurannya mungkin [Musik] Oke untuk membuat ini udah ada yang ketinggalan nggak tadi jadi tinggal klik kanan UI pilih teks tapi yang teks next Pro karena kita pakai tester Pro jadinya di sini harus TMP masih teks ya Ini klik nanti muncul ini kanvas dan teks lalu kita atur Di tengah ini tinggal di klik reset nanti dia otomatis ke tengah atau ya ini kita buat 00 semua dan Ininya Jangan lupa di centernya dibuat jadi tengah juga lainmennya ini kalau ini di kiri Ini di kanan ini Justice atau kiri aja kiri aja nanti soalnya kalau berubah angkanya nanti geser-geser gitu kita pengen rata kiri rata kiri dan ada di tengah [Musik] oke terus di player tadi kita kan masuk yang teks ya supaya bisa dibaca masukin lah masukin aja jadi otomatis akan memasukkan komponen teks di sini kita Play akan nunjukin datanya ini help sekian skor 3 ya naik ya Oke kita di atas 10 deh oke Udah 10 saya stop Ketika saya play lagi dia akan ngambil data dari load data ya sekali lagi oke nah udah mulai dari 10 tadi ya itu jadi ke save ke dalam player eh ke dalam hardisk di players seperti itu oke ada pertanyaan ada yang lupa kalau load data tadi itu [Musik] yang tadi itu using TMP Pro [Musik] tidak ada yang lupa kita Save nama gitu ya kita Save nama dan save posisi kan jadi ketika player itu tapi ini balik lagi ke player kita ngambil data ke kita ubah posisinya posisi player 2 transform sama dengan data ya dari data position di misalkan aku berubah game objek .main kita ambil dari data lah oke sekarang [Musik] yang ini nah kebaca nggak semoga kebaca ya Tapi ini jadi kelihatan semua ya oke ini untuk nunjukin aja gitu ya health sama score sementara untuk posisi Itu kelihatan dari di sini [Musik] posisinya kita mulainya dari nol nih aku reset nol terus namanya adalah player ya namanya ada player nanti kita ubah jadi apa gitu Ini aku play dulu Play ini Kebetulan posisinya tadi udah ke save ya udah ke save kita ubah-ubahlah ini dari 0 riset kita ubah ke titik nah ini 21.6 dicat terus namanya ubah jadi di sini ini terus nambah ini udah 50an aku Stop stop ya Nah ketika di stop kan balik ke default tuh nama ini player dan ini di titik 000 tadi ketika kita main udah diubah-ubah Terus ketika di play lagi akan ngambil nama ini data posisinya dia langsung di set ke data position kita lihat Enemy di sini dia tiba-tiba ada di depan gitu Ya namanya juga udah bukan player lagi tapi nama yang di save itu jadi untuk mendemokan saja gitu demokan player prive gitu ya tapi sebetulnya untuk status dari player nggak di sini kecuali kalau memang gamenya kalian nggak butuh harus harus terlindungi datanya nggak boleh bisa di otak-atik oleh player gitu ya game-game yang kompetitif atau yang lain nggak bisa pakai press ya Ini cuma konfigurasi aja fungsinya cara reset skornya ya bisa sih reset dengan fungsi baru gitu [Musik] pabrik skor ya skor sama dengan itu tapi ini Karena tiap detik terus kita pakai kita pakai button Kita masukin nih ke Batang jadi setiap kali diklik ya konfliknya ambil player terus reset score ada di tengah menghalangi ya kita buat di bawah sekali saja [Musik] teks dari batu itu ada di [Musik] sininya kita ganti Play Oke aku nggak tahu itu kenapa ya tidak ada error lagi ya tapi dia mulai lagi ya seperti itu keset kita reset nol ya stop ini di angka 2 ini dari angka 2 jadi bikin function baru [Musik] Nah untuk Aman jangan lupa tadi ketika nge-save gitu ya on disable save data kita balik lagi ke data manager di save data save data ini tambahin ini ya layer ya itu guys Sudah semua soal fire prize ini cuma contoh aja ini Kalau mungkin untuk kursus di sini apa developer game development gitu Kalian mau pakai player fresh untuk 7 masih nggak papa tapi kalau nanti in real Project gitu ya sebaiknya untuk data player data gameplay itu tidak di sini gitu [Musik] tapi untuk untuk saat ini boleh di sini projectnya jalan gitu cara make tools ini Oke udah kita mungkin Istirahat dulu kali ini harus 10.30 Kita istirahat sampai 10-40 ya [Musik] Aduh ini panjang lagi ke bawah ya [Musik] clear kanan kanan mantap sekali bukan player data oke Ya silahkan di screenshot sekarang silahkan oke udah sip source code boleh nanti aku taruh mungkin kitab ya Kita istirahat dulu [Musik] Oke kita mulai lagi ya bagian kedua ini kita bakal nyobain itu ya kita mau bikin cetakan untuk game objek jadi ini adalah cetakan untuk sebuah game objek ya misalkan ini [Musik] kita punya player gitu ya ini player ya berarti ya Oke ini Kayaknya lebih banyak di Unity editor dulu sebelum ke bioskop di sini kita bisa bikin cetakan player Mungkin ini bukan player lah gitu nantinya Enemy gitu ya atau mungkin jangan di sini ya kita bikin baru gitu ya oke ya diulangi lagi saya hapus lagi Jadi kita mau bikin cetakan misalkan kita pengen bikin ada 10 endemik gitu ya tapi kita mau bikin sama tuh enemynya punya script yang namanya enemy ini terus tuh punya beberapa hal lain gitu ya [Musik] ini render dan dia punya fisik juga ini fisiknya atau body gitu ya titik bodinya sini kita tambahin punya render punya body body itu harusnya taruh di sini ya nanti soal komponen-komponennya Intinya kita punya sebuah game objek Kompleks punya beberapa komponen dan komponen ini misalkan Enemy dia punya status sederhana aja nunjukin status aja gitu ya [Musik] spring id itu copy aja tiga aja lah ya [Musik] ini silahkan bikin Enemy dengan dua ini simple aja string ID Float power ya mau aku tutup dulu soalnya [Musik] name dan power ID ya id yang mungkin bukan IDC ini namanya mungkin apa gitu Enemy Goblin oke ini dalam bentuk kopling dan powernya 10 ceritanya gitu terus aku mau bikin banyak nih jadi ada 10 gitu ya dan dengan posisinya yang beda-beda mungkin di sini 3 dulu lah 3 dan posisinya ada di yang satu ada di sini satu ada di situ bahkan diubah-ubah ini tinggal copy aja gitu kontrol D atau duplicate gitu kita punya Enemy yang startnya sama persis Ya sama aja gitu ya dia punya dia adalah Goblin dan dia punya power 10 ini 3 masih manageable lah gitu ya tinggal duplicated tapi kalau misalkan kita pengen bikin 100 gitu di dalam sini kan nggak mungkin ya mungkin sih gitu Tapi kan bikin semua gitu satu persatu kayaknya nggak lucu ya gitu nggak lucu apalagi kalau misalkan kita pengen dibuat jadi dinamis gitu di level ini ada Spawn secara random mungkin antara 50 sampai 70 atau berapa gitu Terus itu powernya juga random berapa gitu mungkin harus ada ada tekniknya gitu ya Intinya kita punya problem nih gimana caranya nyelesain problem ini gitu kita pengen punya banyak Enemy dan pengen membuat anime itu dengan gampang caranya adalah membuat private singkatan dari free fabricated jadi kayak istilahnya pabrik gitu dan ini udah dibuat duluan gitu dan ini jadi cetakan untuk Enemy yang beneran ya caranya gimana caranya ini kita hapus aja dulu ini kita buat jadi cetakan lah oke Ini cetakannya Enemy dengan nama Goblin dan ini 10 dan ada body 10 silahkan diedit juga yang kalian caranya ini perhatikan kursornya gitu aku klik enemy aku tarik ke project ya aku tarik terus aku lepas nah dia otomatis bikin aset ya di aset di bener-bener filenya ada nih enemy di Explorer juga kelihatan tuh ada enemy ini ini jadi cetakan dan disin jadi berubah juga jadi warna biru ini ya warna biru ini udah jadi cetakan nih sudah jadi cetakan [Musik] kita bisa extension ini ke dalam mesin itu kita bikin mungkin manajer baru yang punya tugasnya adalah setahun Enemy powder [Musik] [Musik] ini kita buka ya [Musik] oke [Musik] kita set ketika mungkin kita bikinnya publik Spawn enemy [Musik] nanti kita bikin button terus tiap kali kita klik dia bakal ke sport satu Enemy secara random [Musik] sini kita bisa ini ini adalah fungsi statik Global juga jadi bisa dipanggil di mana aja Kapan aja oleh Mono behrir dan dia akan menerima sebuah objek ya objek apapun itu tapi kita di sini dalam hal ini kita mau game objek ya objek position dan Rotation itu adalah transform ya Jadi kita instation dan posisi dan orientasinya gimana ini ada banyak yang lain juga gitu bisa pakai peron ada original dan lain-lain kita yang default dulu itu ya original objek posisi notasi objeknya sendiri harus nerima game objek kan Nah itu kita bikin di sini kita bikin referensinya yaitu game objek dan ini kita namain enemy private Nah di sini kita bisa Tuh Disini dan posisinya mungkin random gitu random random tapi masih antara 100 ke 100 ke 10 ya 5 lah kita bikin posisi random yang [Musik] random pos sama dengan new Vector 3 ini punya random gak sih [Musik] Harus satu persatu xyz nya kita buat randomnya ya kita buat X dulu posisi X agak agak lupa random tuh pakai Tandon [Musik] mungkin dari negatif 5 ke 5 itu posisi kita mungkin posisi X dan y nya saja menghalangi ya X dan Y aja sementara z nya Eh X dan Z saja itu sementara Y nya itu di posisi karena kubus itu kotak itu kubus itu tuh besarnya 1 dan 0,5 itu setengahnya Jadi pas kita ya seperti ini ini dapat nih random position ini silahkan nih random position terus orientasinya kita mau normal aja gitu orientasinya di x y z nya 00 itu ada caranya kita menerima yang aku pikirin nanti mungkin nggak kelihatan gitu ya nerima anime private lalu ketika diklik kita bakal random extension gitu Enemy game object baru di dalam mesin tapi posisinya random sekitaran minus 5-5 sama dicatnya minus 55 jadi di x-nya itu yang merah yang z Itu yang biru ya posisi itu oke di sini masih belum dimasukin [Musik] itu karena ini game objek ya ini sebenarnya bisa juga pakai dari sini misalkan ini bukan private nih ini aku hilangkan linknya Ntar ya oke mungkin kubus biasa dulu gitu ya kubus kita punya kubus dengan kubus kita punya Biar agak beda spir gitu ya ini bisa pakai spear karena dia nerimanya game object bisa game objek apapun gitu nanti dia akan meng-clon ketika ini telah mengklon dan yang kita copy kan berarti ini Kita masukin spir di sini nilainya adalah setir ya yang kita copy adalah Jangan lupa kita tadi mau bikin button button ini bikin button lagi ya berarti ini adalah button Spawn enemy yang ini mungkin dan teksnya aku tanya dulu kita tidak mengganggu pemandangan sebagai posisinya ada dimana oke main kameranya supaya kelihatan ini minus 10 mengarah ke posisi satu mungkin diputar ke bawah dikit ini yang original terus jangan lupa button nerimanya aku ulangi lagi di sini button nerima onclick onkliknya Kita masukin endemis powder dan random oke [Musik] button on Click Plus itu fungsi yang ini sudah kita buat ini silahkan dibuat juga ini saya sekalian ngasih tahu gimana caranya ngambil posisi random ya nanti kalau kalian gamenya ada seperti itu juga oke kita Play klik lagi clone lagi dengan posisi yang random ini nah tentunya bisa dengan cara seperti ini ya yang dari sini tapi kita pengen desain lain tetap pakai spir ini juga gitu Apakah kita harus bikin desain lain bisa ganti ya kan Di player prive di level 2 ini level 1 misalnya level 2 Aku pengen nge-spawn lagi nih artinya aku harus bikin spirit lagi dong yang kedua ya capek juga ya artinya ya bikin terus juga gitu setiap level Nah ada caranya supaya nggak salah satunya tadi yaitu ditarik ke sini gitu dan di sini jadinya gitu ya ini contohnya Enemy ya ini kita hapus aja yang ini jadi ini juga spion kita hapus gitu Nah di sini nggak ada sama sekali game objeknya gitu ya game objeknya tidak ada sama sekali Kosong gitu kan menerima game ojek tapi tidak hanya yang ada di dalam Sin tapi yang di dalam Project itu misalkan ini aku udah buat tadi Enemy jadi aku hapus di sini ya di sini nggak hilang ternyata masih ada aku masukin kotak biru tadi ya kubus biru sama tuh nah sekarang yang di instansiat adalah [Musik] dan masing-masing ini akan memiliki semua ya ini semuanya Sama persis yaitu id-nya globin powernya 10 dia punya render render juga ini cube dan punya juga seperti itu ini turun terus karena [Musik] oke guys caranya menginstention nah kalau mau edit-editnya gimana nih Ini udah nggak ada di sini tapi aku pengen ubah nih Yang udah ke save ini nih bisa caranya pertama tinggal select muncul nih tapi aku pengen childnya yang diedit ini kan game objek kalau mau rootnya gimana gitu pertama kalau mau charget objeknya juga diganti-ganti pertama kita harus ubah editor ini ke rivet caranya pertama bisa pakai ini open klik Open gitu ya di sini ada ini scene ini akan berubah kita bentuknya jadi seperti ini ya nggak memperlihatkan dunia lagi tapi hanya memperlihatkan satu objek ini aja satu objek ini aja dan ini bisa diedit semua seperti yang tadi misalkan aku edit jadi 10 ini jadi 100 gitu ya Jadi pakai graffiti jadi nggak pakai ya aku berubah apa ya kubah ininya jadi Trigger slidernya tiga hal itulah ya enemynya aku ganti namanya enemy dia akan nanya mau ubah nama file juga nggak Saran saya ubah juga ternyata editor ya diisolasic kalau kita balik lagi gitu ke Sin ya di sini nggak ada kalau di play kita lihat di sini nilainya adalah yang sudah diubah jadi 100 jadi goblin jadi render jadi itu ya aku ulangi lagi untuk ngedit ini stop gitu bisa Ini diklik bisa di open bisa juga double klik aku coba double klik Yang sekarang kita buka di bagian sini dia akan memperlihatkan satu objek ini aja sendirian gitu tanpa tanpa apa lingkungannya ya itu ini semua hal ini tadi Mungkin posisi di set lagi [Musik] Oke Mungkin ini yang ini gede gitu [Musik] untuk ngeditnya ada satu lagi caranya gimana ketika prevape ini kita bisa balikin lagi nih ke dalam sini kita udah keluarin dari sini Nggak perlu ada tinggal di estesia tapi kita bisa juga aku nggak pengen pakai script gitu ya aku pengen pokoknya munculin Enemy di scene dengan cara di Dengan Dengan Sama persis nilainya yang ini gitu memang pengen cetakan yang ini nih tinggal geser aja nanti muncul lagi di sini ya ini bisa berkali-kali ini secara manual tanpa scripting extension aja supaya aku nunjukin Ada hal baru lagi yang mau aku pencucinya bisa seperti ini Nah di sini sendiri bisa ngedit langsung di sini caranya dari sini klik yang kanan ini nah ini sama nih kita bakal ngedit si private tapi kita juga memperlihatkan di lingkungan di dunia yaitu seperti apa sih gitu ya kelihatannya gitu Jadi kita bisa inspect kalau aku edit ini nanti di dunianya bakal jadi kayak gimana gitu tampilannya apakah masih bagus atau tidak ini saya akan aku ubah yang lain ikut kubah ya karena karena itu private jadi originalnya diubah clone-nya juga berubah semua bayang ya jadi bisa kalian ngedit sambil melihat konteksnya dengan konteks Sin yang dunianya ya ini bedanya dengan tadi penamaannya ini konteks mode yang tadi isolation mode Ada cara lain untuk masuk ke konteks mode Ini pertama di klik udah nyobain Dulu belum Yang barusan aku ulangi lagi ya ini masuk dengan cara ini tadi di copy ya masukin aja gitu Drag and drop pake drop terus di sini bisa dan masuk ke sini gitu ya ke konteks mode bisa juga ke isolation modnya ada keterangannya dengan pencet out gitu ditahan terus diklik ya Ini aku masuk ke konteks mode dulu balik lagi ya aku pakai pencet out terus aku klik nah dia jadi isolation mod ya yang cuma ada sendirian tapi nggak ada yang lain seperti itu cara lain adalah di sebelah kanan Nah di sini di sini ada open Ini sama ini bakal masuk ke konteks mode kalau pencet out itu termasuk gitu ya di open dia langsung ke konteks mode kalau alt di klik juga bakal masuk silahkan dicoba-coba ini projectnya ya Jadi ini aku pengen tahu nih project ini private ini ada di mana sih gitu ya kan bingung nih grafiknya di mana sih karena saking banyaknya private kalian punya 10 jenis itu ada yang Goblin ada yang art ada yang apa Nah ini aku pengen tau Yang ini ada di mana nih yang originalnya selek nah ternyata oke Udah Udah dicoba aku cek chatnya dulu mungkin ada pertanyaan dulu keluar masuknya upload karena banyak yang dibuka ya silahkan silahkan oke udah dicoba-coba untuk ngedit ini yang menarik ini ya tadi ya dengan kontekspot mengikuti informasi sekarang kita misalkan pengen bikin varian gitu tapi nggak pengen bikin objek yang baru itu aku misalnya dari ini aku mau bikin yang Apakah harus dari orc ini terus digeser lagi ke sini bisa aja gitu kita bikin yang original lagi kita ganti ini jadi art yang ini jadi Goblin punya dua gitu ya bisa dan ini tidak saling terkait Karena tadi aku bikinnya original tapi bisa juga bikin varian kalau bikin varian dia itu kayak semacam parent lagi gitu yang yang atasnya gitu kalau diubah variannya ikut ke ubah tapi di varian ini ada hal-hal yang berbeda kita ganti lagi jadi varian gitu ya ini ke ort ya bukan ke Goblin jadi dia hilang nih kita bikin lagi karena ini udah diubah jadi tuh terus ditarik speaking ini adalah varian dari dan lambangnya biru tapi ada garis-garis dia bisa dibuka lagi nih di sini ada lagi konteksnya lagi gitu ya klik ini yang aslinya gitu Ini parent-nya tadi tuh Goblin sementara di sini adalah variannya gitu ini kita ubah ini id-nya jadi port ya nilai id-nya sementara yang lain power tetap sama ya aku misalkan ubah ya yang aslinya gitu yang kubah ini jadi 5 gitu powernya cuma 5 dan di variannya itu akan ikut berubah jadi 5 sementara kalau variabel yang aku overaid itu ya udah aku buat duluan tadi ini Goblin Goblin 2 pas di varian gak berubah dia tetap karena kita over ini varian itu varian itu adalah private yang plus of right di clone kita mengclone Goblin private terus kita bikin varian kita mengkloning Google private tapi di beberapa variabel ada yang kita overage karena tadi kita udah ubah ya Itu otomatis yang diubah itu di sini kita ubah ada ada yang Diubah nih ketika diklik ada source ada yang offside-nya itu Robin 2 yang dioverage itu ID of 5 sekarang kalian udah tau bikin bikin apa ini nih anime private varian tapi pengen offroad lagi powernya juga ya di sini kan belum ada tanda biru nih ini di power ya aku mau afraid kalau Goblin paling cuma 5 ini mungkin 20 kita powernya gitu kita ubah dia berubah jadi biru jadi biru dan ini udah ke overade ya kita lihat di Goblin balik lagi ke sini konteks ke source-nya gitu ke parent-nya di Goblin itu masih 5 sementara di sini ini udah 20 untuk Balikinnya lagi bisa dengan tombol ini terus kita bisa salah satu atau semuanya gitu di Klik Kanan cuma powernya aja kita bisa reverse kayak River dia balik lagi dan birunya hilang dia nggak overright kalau udah seperti ini dia akan balik lagi ya balik lagi ke Goblin aku jadi dia akan mengikuti yang seharusnya lagi aku ubah jadi 10 misalnya yang variannya berubah jadi 10 juga mengikuti yang biru yang dioverage Ada cara lain selain begini gitu ya ini juga bisa ya tadi revert bisa report all di sini juga bisa report satu script semua gitu ya Atau bisa juga kebalikannya gitu aku mau ubah ini 100 ya aku pengen ubah source-nya Justru itu caranya kita over return gitu di over Pride namanya adalah apply apply jadi variabel yang ada di varian ini itu kita apply ke sourcenya yaitu yang namanya Google private yang udah dibuat ya ini kan seharusnya itu ini kalau ini aku play nanti ini bakal berubah jadi 100 sekarang nilainya 100 dan dia nggak over redeem lagi nih ketika diubah-ubah ya tentunya ini ikut Perumahan lagi tapi itu itu cara bolak-balik mubah antara source sama yang varians dan varian Oke selain dari sini ke repot kita bisa langsung dari sini juga gitu ya aku mau off redeem ini ini jadi 1000 langsung aja di sini diedit nanti ini bakal tulisannya jadi kayak sedikit kebal terus ada garis biru lagi di sini ya itu artinya udah di offroid dan kalau kita cek di sini balik lagi ke sini kita cek ya powernya di sini Udah kok fret dengan 1000 yang Goblin masih 100 Nah itu caranya ya Jadi kita udah punya dua ini apa Enemy gitu ya mungkin lebih tepatnya sih Ya ini enemyped ini aku biasanya bikin gini gitu terus di yang aslinya Aku masih kosongin dulu atau Enemy lah dan powernya masih 0 terus kita bikin varian gitu Ini varian 1 varian 1 ini adalah port dan 1000 ini aku namain gitu ya dan ini ya biasanya aku Biarin Kata variannya biar kelihatan ini varian tapi sebetulnya di logonya sendiri itu udah ada garis-garis gitu ya itu artinya varian Aku mau bikin Goblin sekarang jadi kita punya Enemy yang generik gitu ya enemik porno dia akan otomatis atau kontrol ctrl V gitu ya yang satu kita ganti namanya gitu bisa langsung di sini juga kita ganti jadi goblin variannya terus di yang gua beliin ini ini kalau double fix perhatikan namanya ini Yang Goblin kita ganti namanya dengan Goblin gitu dan powernya kecil mungkin cuma 10 kita sudah punya di dua varian oke [Musik] Nah sekarang di sini enemis powdernya bisa bikin dua gitu ya lagi-lagi kontrol D untuk duplikat yang satu untuk Goblin yang satu lagi untuk [Musik] Oke kanvasnya kita bikin dua buttonnya [Musik] mungkin ganti namanya ini geser di atas gitu yang satu yang ini ini mungkin untuk yang bawah setahun dua-duanya sama-sama random gitu ya Ini ini yang [Musik] Mungkin biar nggak bingung ini aku ubah namanya jadi ini apa oke di atas biar ini juga ini ini tadi apa kopling ya kopling ganti lagi salah tadi ini biar nggak ketuker Aku ubah namanya biar di sini muncul Goblin Jadi aku yakin itu Goblin seperti itu Dan Mungkin biar berbeda gitu ya di varian Goblin [Musik] Ubah aja mungkin bukan render cube kita [Musik] Oh ininya aja tingginya aja untuk Goblin itu pendek ya [Musik] pendek sementara untuk art YouTube ya gitu aja oke sambil saya menjelaskan mungkin kalau ada pertanyaan silahkan dimasukkan Ini sudah mau bentar lagi terakhir ini oke [Musik] sama kameranya aku jauhin dikit deh semuanya Walaupun kecil tapi kelihatan semua oke Spawn Goblin Mantap ya komponen dan memasuki komponen di situ ya komponen apa yang mau dimunculkan komponen apa yang gak muncul mungkin nama komponen ini sangat mungkin mungkin ya Aku pengen ngasih tahu juga misalkan setiap Goblin atau setiap spowner pengen dibedain gitu ya kita bisa me-rever yang baru dibuat tadi itu sama dengan extension game ojek yang baru dibuat dan di sini new enemy itu bisa get komponen yang ada di sana gitu misalkan enemis powder ini ini aku buat jadi publik aja biar bisa kita edit-edit Nah di sini bisa dapetin ini get komponen komponennya adalah komponen endemik kita pengen ngambil tuh komponen endemi yang objek yang baru kita bikin Nah setelah dapet Enemy script ini kita pengen ubah powernya gitu ya power nya juga kita tambahin lah ya dari yang aslinya yang itu 10 sama yang 100 kita random range kita tambahin dengan range mungkin 10 itu 10 nggak Satu aja deh Satu dua Satu atau Dua minus 2 sampai 2 kita pengen ini jadi Float Jadi aku pakai f biar jadi bisa integer kalau nggak pakai dia akan ke detiknya vintage ya Nah bisa dengan cara seperti ini ini bisa Apapun ya rigid body slider tadi semua yang ada di situ kita ambil scriptnya jadi ini script ini gitu kita punya Enemy ini yang khusus game objek yang ini yaitu ini yaitu yaitu powernya bisa bisa Apapun ya Tergantung kalian ubah variabel yang ada di dia miliki kita jadi nggak bener-bener sama bisa Oke aku coba dulu oke Ini udah ada clone dari kopling kita lihat nah kan ini berubah ya aku balik lagi di sini yang ini dapatnya 9,7 di sini 11 ya karena di randomize dengan range artinya antara 10 eh antara ya 10 di plus minus 2 gitu ya jadi antara 8 sampai 12 [Musik] ini untuk demo ini aja ya Jadi ini contohnya untuk bikin Enemy gitu ya bisa juga obstacle bulet juga peluru peluru itu dengan cara seperti ini kita peluru bisa hal yang lainnya juga nanti di Project juga aku pakai ini kok tadi ada yang kelupaan of right itu bisa juga dengan cara misalkan tadi aku pengen masukin langsung secara manual nggak pakai yang station masukin ke sini gitu terus aku pengen bikin beberapa Goblin tapi beda-beda tapi ini Goblin gitu ya dari Goblin Goblin kita overage lagi tapi overage-nya tidak kita tidak membuat private varian tapi langsung di sini aja khusus di sini ini aja nggak di tempat lain ini misalkan login di sini aku bikin di sini 8 di sini 5 gitu ya nanti akan muncul Tuh nih garis biru lagi of Rights dan di sini akan muncul override di sini tidak ada overage yang ini masih sama kayak original yang ini udah kita offride nilai powernya gitu ternyata ada nih di script Enemy dia nilainya Diubah nih yang ini ya jadi bisa secara manual juga dan ini kita override dengan konteks tentunya kalau ini diklik gitu ya Dan ini diklik lagi ini jadi ke ngedit variannya gitu Bukan Ini kan udah kita ubah nih 5 kalau kita klik ini dia ke prevape yang Goblin yang nilainya adalah 10 Kalau diklik lagi ini masuk ke yang source-nya lagi jadi kebayang ya bertahap-tahap gitu varian lah lebih tepatnya varian lagi varian lagi varian bisa dijadikan aset seperti ini bisa juga variannya itu langsung aja di sini di overade satu lagi misalkan aku udah bikin varian ini tapi aku pengen Lepas aja gitu tidak terkait dengan Goblin bisa dengan cara Klik Kanan aku mungkin yang ini dulu ya Klik Kanan terus aku ada pilihan private ya terus ada pilihan kalau kita unpack dia akan jadi bukan varian lagi gitu Jadi yang asli ya nggak ada tanda ininya lagi ya ini kalau kita lihat dia masih powernya 8 gitu dan ini ngikut ke Enemy private langsung gitu bukan yang varian begitu ini langsung jadi langsung diloncatin ke yang parent-nya di langkahin berarti yang parent-nya yang gua beliin langsung ini turunan dari sementara kalau antek completely itu aku mau bikin objek baru yang bener-bener putus itu hubungan dari keluarganya gitu ya sampai udah nggak ada warna biru lagi dan udah nggak ada menu overage dan segala macamnya itu yang berkenaan dengan seperti itu ya jadi lepas gitu ya jadi bisa bisa seperti itu juga tergantung kalian kebutuhannya seperti apa Oke ada satu lagi ketika diedit mode ngedit ini ini aku gedein dulu ya supaya kelihatan dulu Unity Yang Dulu ketika kita ngedit itu kita harus pencet control S gitu nanti di sini ada bintangnya gitu ya Ini aku edit jadi sekilas dan di sini ada bintang gini artinya belum di save dan aku harus pencet control S baru ke save tapi sekarang Unity secara otomatis atau di sini ada ada tombol save secara otomatis bisa auto save juga defaultnya sekarang auto save-nya nyala khawatir ketika diedit lupa nge-save kadang lupa tuh kalau lupa ya udah hilang aja gitu yang udah di otak-atik Kan udah banyak nih dari sini ada pertanyaan [Musik] [Musik] ya mungkin ada pertanyaannya lebih ke konsep itu atau just case dari bukan ke technical ya teknikal ini kalian satu persatu tadi harus dicobain semua tuh karena ini agak tricky gitu ada yang Drag and drop ke project dari Project dan ada overage juga biasanya overage ini yang orang-orang kelupaan gitu main kopi-kopi aja ternyata uang lagi kan udah di offroid ini nilainya harusnya Pengennya yang aslinya lagi perhatikan gitu ya pokoknya Inget aja kalau ada biru-biru gini ada yang iya udah semua ada pertanyaan [Musik] mungkin kita balik lagi ke sini itu kita lihat ada beberapa instansi itu ada beberapa yang beda ya kalau aku gedein dulu ya untuk yang ini ya mau nunjukin beberapa hal di sini Itu kan ketika kita bakal ada di bawah gitu ya dan misalkan Wah nanti kalau udah ada ratusan rame banget nih banyak gitu ya berantakan Aku pengen dijadiin calegnya dari game objek yang tertentu supaya nggak kelihatan berantakan semua Enemy pokoknya di satu hierarki itu bisa mungkin untuk yang di sini kita pengen Goblin ada di bawah Goblin sporner semua di bawah ini ork ada di bawah Stoner semua di sini kita bikin dengan cara pertama kita bisa tuh naruh ini jadi childnya transform yang lain mungkin di sini new Enemy ini new Enemy transform.set parents kita mungkin yang dulu aja gitu ya parent Aku pengen parent-nya itu adalah enemyce powder dari transform ke transform dia pilihnya dan Oke kita coba ya karena ini banyak ya banyak yang di bukan di kodingan tapi banyaknya tuh di Unity editor itu ada sulit untuk follow long kadang-kadang dibandingin coding kelihatan jelas gitu ya Jadi mesti Dicoba sendiri dengan rekaman Ya karena ya itu sulitnya sih kalau untuk ini Black And Roll terus Oke aku di sini mau nunjukin ketika di setelah di instansiat kita bisa Set parent oke udah itu [Musik] ini harusnya aku hapus ya nggak perlu ya oke nah ketika diklik dia muncul ada di bawah sini di bawah jadinya nggak kelihatan ya ini contoh set parent tapi ya Mungkin kalian bisa nyoba juga bisa juga yang langsung Nggak pakai ini ada banyak banget ya [Musik] tinggal pencet atas bawah aja ketika ingin muncul ya cara munculin ya pilihan-pilihan Itu Di Sini masuk ke sini ketika kita mengedit input dari sebuah function apapun itu method kita pencet koma nanti akan muncul pilihan-pilihan inputnya yang bermacam-macam ya jadi metodenya namanya over loading jadi satu function parameternya bisa dengan format yang berbeda-beda format yang pertama di sini dia menerima objek menerima posisi dan rotasi tapi yang kedua ini ya ada yang termasuk Coba aja ya ya jadi transformnya si enemyce bisa langsung begini ini jadi nggak butuh lagi terus [Musik] ada di bawahnya itu [Musik] ada banyak macam lagi gitu mungkin lewat penjelasan aja karena saking banyaknya [Musik] ada yang nambah parent ada yang langsung aja kita objek doang nanti dia ada di posisi transfernya itu ada di posisi 00 dengan orientasinya identity juga dan gak punya parent paling simple tapi aku paling sering sih make yang ini kita kadang ini terus ada ini cuma nambah Parel aja tapi posisinya di terus ini ada space atau di [Musik] true kalau di falsenya lokal jadi posisinya Sama persis dengan parent ini ada banyak mungkin yang lain nggak terlalu kepake sih ini ini objek Ya ini apa generik Ya nggak harus game object jadinya bisa hal yang lain juga sebetulnya tipe data apapun ya ya ini selanjutnya untuk tipe datanya sama aja ya cuma beda di kelasnya aja Oke kita lihat cuma satu sampai lima mungkin aku pakai yang ini itu sambil nungguin pertanyaan kalau ada Space ini aku pakai matiin dan di sini terus si Goblin spownernya aku bakal bikin posisinya bukan di 00 kita biar lebih jelas spowner itu mungkin dia ada sedikit di atas Terus kalau di Play untuk yang chord aja ya kita lihat ininya posisi lokalnya 00 antara ini dan dia ada di 121 ini karena ngikut ke parent ya [Musik] Tapi ininya akan kebalikannya ya dia balikin lagi ke nol kebayang nggak jadi ini ada di posisi ini 00 si parent-nya ada di sini tapi Chalte dibalikin lagi ke sini Jadi udah di posisi ini dikurangin jadi negatifnya [Musik] bedanya ternyata World position jadi gitu guys kalau kalian punya Enemy yang banyak caranya nyimpennya kita di dalam Project file yaitu dengan cara menggeser ini jadi aset sekarang bukan cuma objek yang ada di sini jadi aset dan kalian bisa bikin varian dari situ ini bisa apa aja yang paling sering itu tentunya ini Enemy kedua item senjata segala macam terus tuh peluru gitu ya dengan posisi tertentu arah tertentu peluru butuh orientasikan di pistolnya lagi ngarah kemana si peluru ngikutin orientasi 10 itu makanya di sini ada pilihannya orientation bisa juga langsung dengan distransform gitu ya mungkin transform ininya dengan transformasi senjatanya lagi mengarah ke marah ketika ininya lokalnya spacenya lokalnya World spacenya false dia jadi ngikutin lokal banget ya ngikutin senjata arahnya jadi otomatis kegunaannya di situ banyak sih seperti ini contohnya ada mobil-mobil perjalanan kita juga pakai Teknik ini ya oke Ada pertanyaan atau ada yang mau diulang bagian tertentu cara bikin keypad dengan game untuk biasa sendiri bisa ini ya bisa private di dalam private selain dari varian gitu ya soalnya rutin lagi Item gitu ya depan ini jadi [Musik] event ini punya punya [Musik] Nah aku pengen ngasih endemik semua Enemy punya weapon enemy [Musik] weaponnya dimasukin tapi dia punya private lagi di dalamnya bisa dengan konteks juga konteksnya konteks Enemy gitu [Musik] ya [Musik] [Musik] di sini [Musik] posisinya ada di kanan [Musik] ini kelihatan ya konteksnya Oh iya ini parent dari nestednya ini adalah si enemynya dan senjatanya ada di sebelah kanan gitu dengan konteks hanya enem ini aja kita bisa juga edit isolasi isolasi jadinya seperti ini doang nggak kelihatan tuh posisi ini di mana ini [Musik] mengedit dalam konteks itu grup-grup item menggunakan Item gitu tiba-tiba ada di dunia ini [Musik] tanah gitu kan Enemy mati instansiat item punya dengan itu tertentu jadi dunia 3D nya itu pakai ini [Musik] kan yang beneran ya kalau yang RPG yang turun base kadang ya itu mah muncul layar ini tapi kalau yang kayak genzim impact Kita habis keluar item-item di tanahnya gitu kan seperti ini Oke Guys ini udah adzan mungkin saya stop sampai di sini kita ada pertanyaan lagi kemudian kita besok udah mulai nyobain itu [Musik] untuk spoiler aja gamenya itu kita mau bikin John kempound tapi full pakai studi UI gitu ya Jadi pakai kanvas di dalam kanvas ini kita otak-atik jadi game tanpa pakai fisik dan lain-lain jadi masih simpel oke stop sampai disini Terima kasih banyak Sampai jumpa besok [Musik] Terima kasih banyak Pak mika untuk hari ini Terima kasih banyak juga buat teman-teman semuanya semangat terus teman-teman boleh live semuanya Thank you buat hari ini bye