

**LAPORAN PRAKTIKUM
KOMPUTASI MULTIMEDIA**

MODUL 1

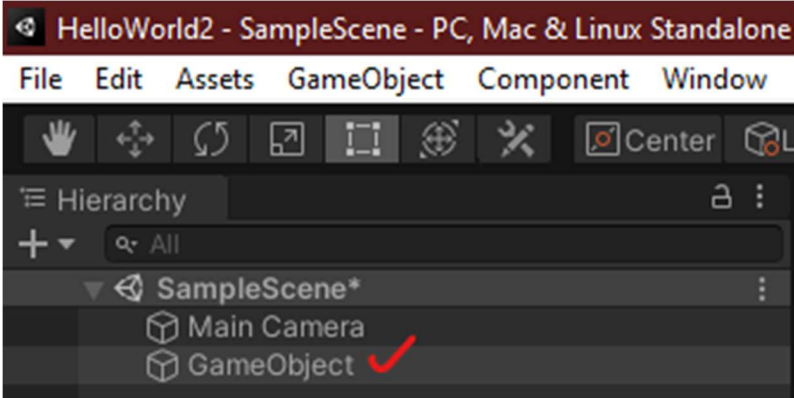
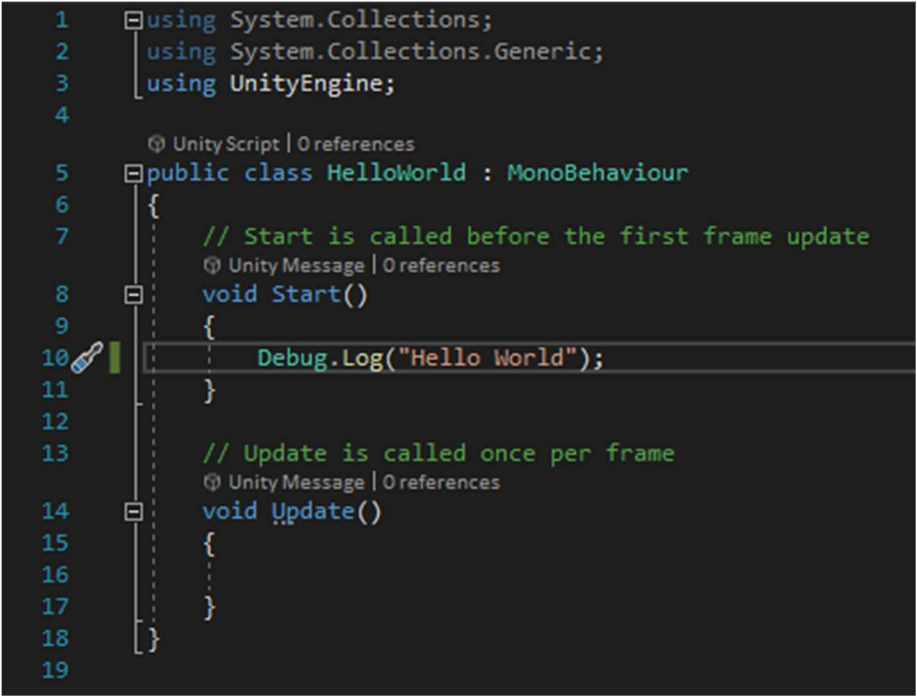
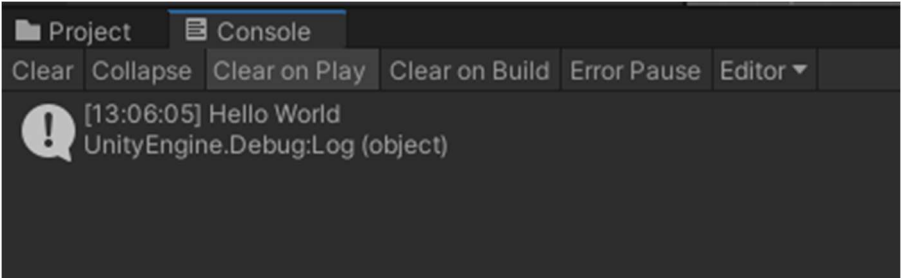


OLEH:

MAYANG MURIA CAHYANINGSIH (TI3C/1841720003)

**POLITEKNIK NEGERI MALANG
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
PRODI TEKNIK INFORMATIKA
FEBRUARI 2021**

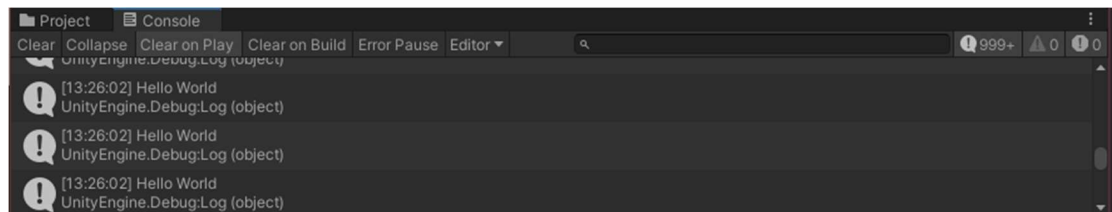
PRAKTIKUM : Membuat Aplikasi Hello World Sederhana Menggunakan Unity

NO.	KETERANGAN
1.	<p>Buat project dengan nama “HelloWorld2”, lalu klik Game Object -> create empty</p> 
2.	<p>Untuk script klik assets -> create -> C# script. Save script lalu kembali ke unity editor</p>  <pre>1 using System.Collections; 2 using System.Collections.Generic; 3 using UnityEngine; 4 5 public class HelloWorld : MonoBehaviour 6 { 7 // Start is called before the first frame update 8 void Start() 9 { 10 Debug.Log("Hello World"); 11 } 12 13 // Update is called once per frame 14 void Update() 15 { 16 } 17 } 18 19</pre>
3.	<p>Lihat pada panel console, hello world di jalankan sebanyak 1 kali</p> 

4. Lalu rubah script seperti dibawah ini

```
Assembly-CSharp HelloWorld
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class HelloWorld : MonoBehaviour
6 {
7     // Start is called before the first frame update
8     void Start()
9     {
10         //Debug.Log("Hello World");
11     }
12
13     // Update is called once per frame
14     void Update()
15     {
16         Debug.Log("Hello World");
17     }
18 }
```

Lalu lihat pada console, hello world di jalankan berulang kali



The screenshot shows the Unity Console window with the following log messages:

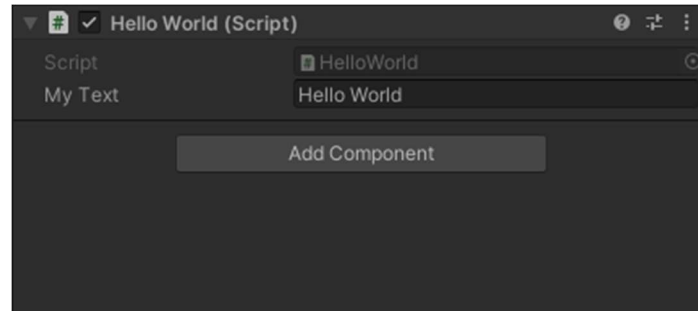
- [13:26:02] Hello World
- [13:26:02] Hello World
- [13:26:02] Hello World

Each message is preceded by an icon representing a log entry from the HelloWorld script.

5. Lalu edit lagi script seperti ini

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class HelloWorld : MonoBehaviour
6 {
7     // Start is called before the first frame update
8     public string myText;
9     void Start()
10    {
11        //Debug.Log("Hello World");
12    }
13
14    // Update is called once per frame
15    void Update()
16    {
17        Debug.Log("myText");
18    }
19 }
```

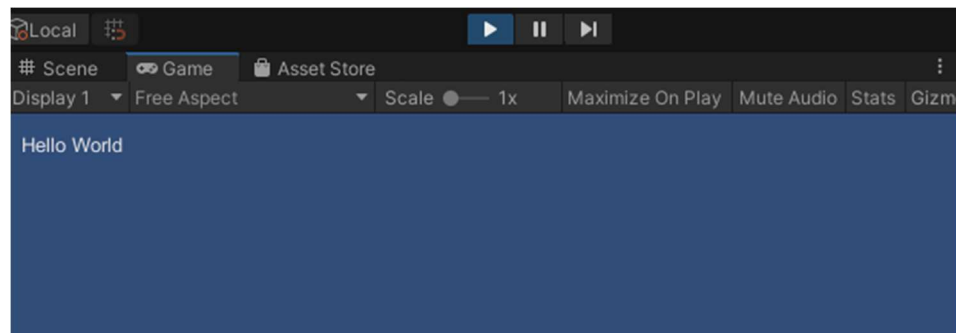
Inspector akan ditambah sebuah variable public ke dalam bentuk parameter Inspector sehingga akan mempermudah pembangunan sebuah game.



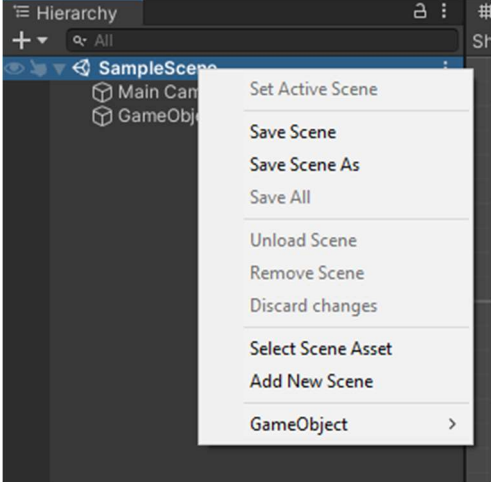
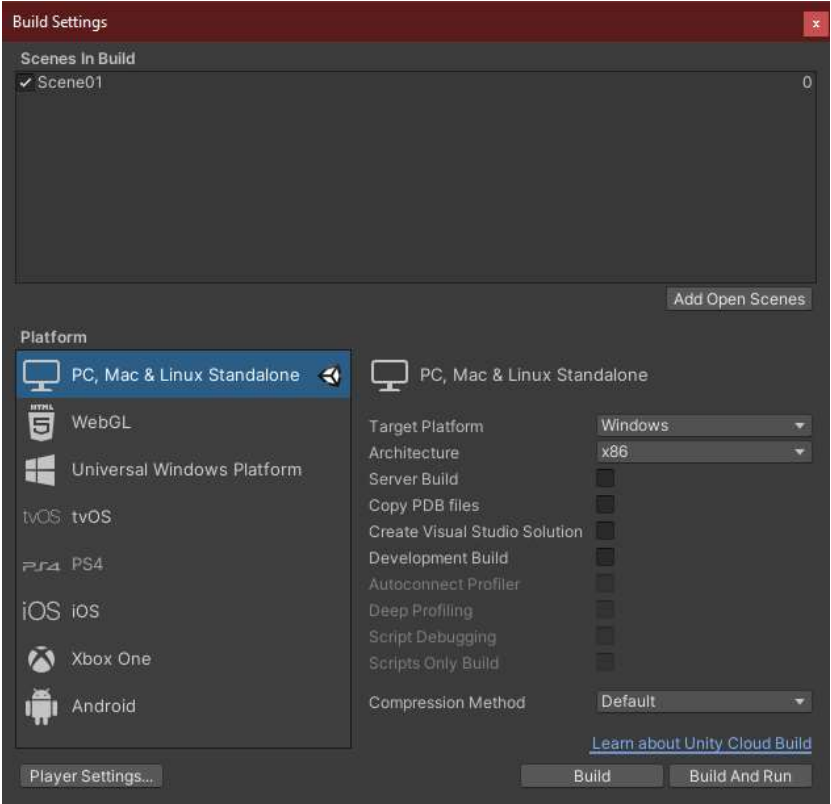
6. Edit lagi script menjadi ini

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 [UnityScript | 0 references]
6 public class HelloWorld : MonoBehaviour
7 {
8     // Start is called before the first frame update
9     public string myText;
10    [Unity Message | 0 references]
11    void Start()
12    {
13        //Debug.Log("Hello World");
14    }
15
16    // Update is called once per frame
17    [Unity Message | 0 references]
18    void Update()
19    {
20        //Debug.Log("myText");
21    }
22
23    [Unity Message | 0 references]
24    void OnGUI()
25    {
26        GUILayout.BeginArea(new Rect(10, 10, 200, 200));
27        GUILayout.Label(myText);
28        GUILayout.EndArea();
29    }
30 }
```

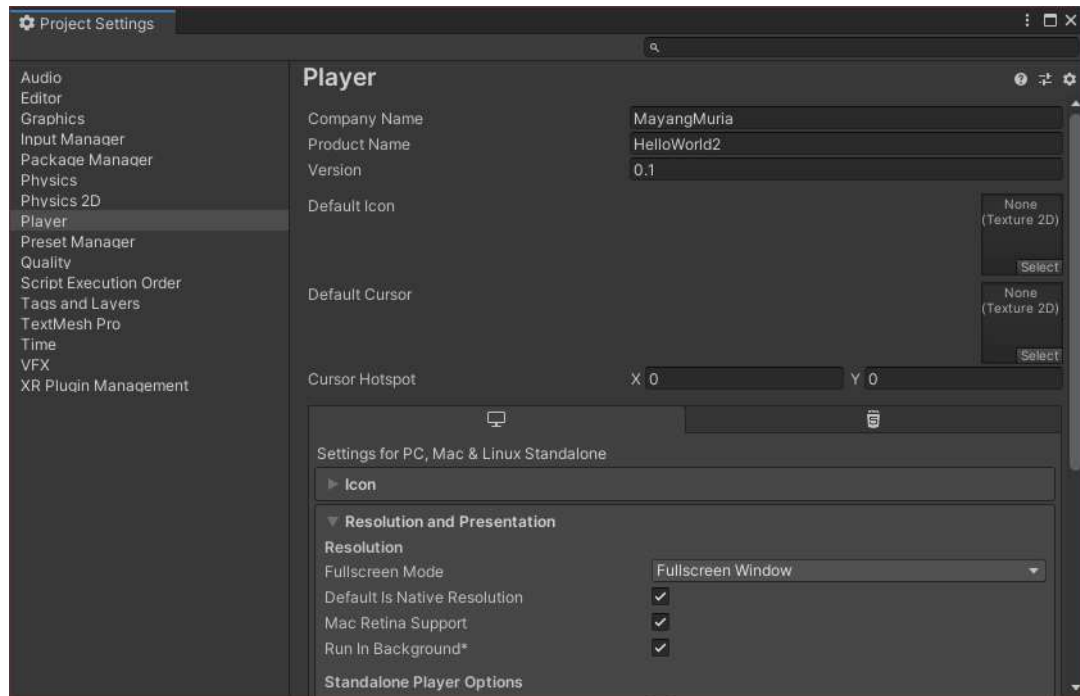
Jalankan pada unity editor, lalu akan tampil seperti ini



PRAKTIKUM : Pengaturan Build (PC)

NO	KETERANGAN
1.	<p>Simpan file scene dengan cara klik kanan SampleScene -> save scene as. Lalu simpan dengan nama Scene01</p> 
2.	<p>Selanjutnya klik menu File -> Build Settings terus pilih platform PC, MAC dan Linux kemudian klik Add Open Scene untuk memasukan Scene yang aktif. Selanjutnya klik button Switch Platform.</p> 

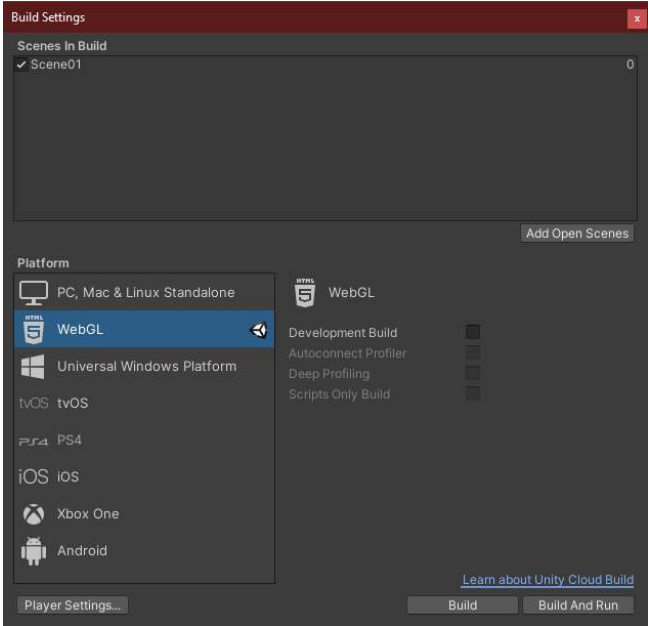
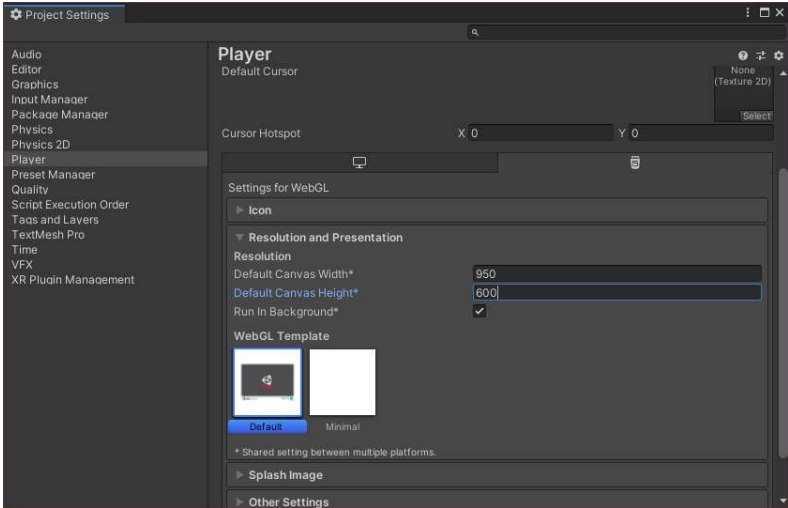
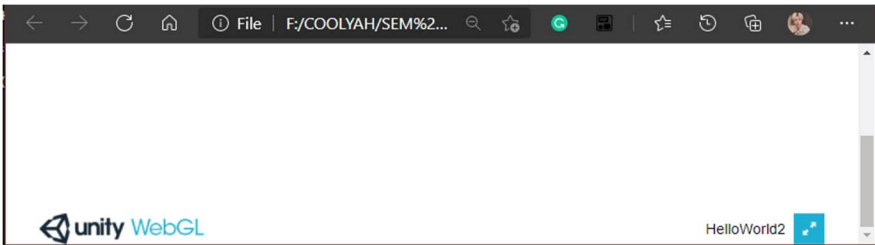
3. Klik Player Setting untuk menambahkan atribut detail yang dibutuhkan tentang game yang akan dibuat.



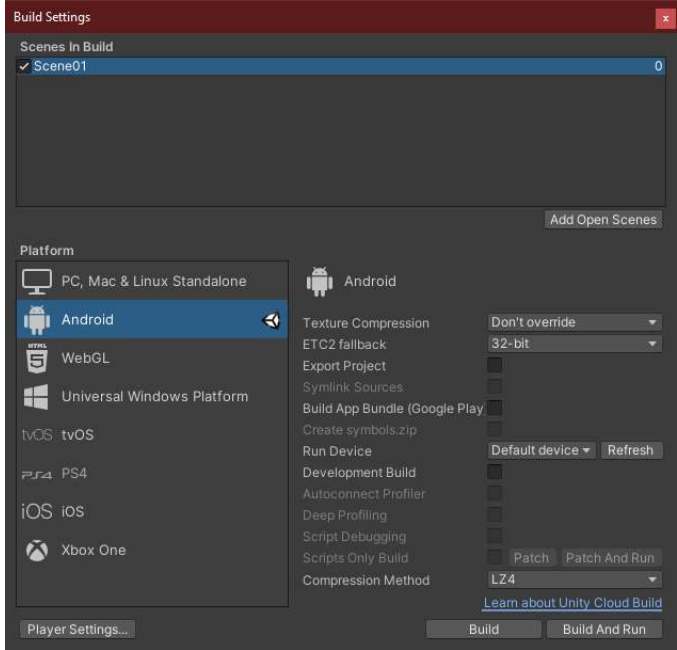
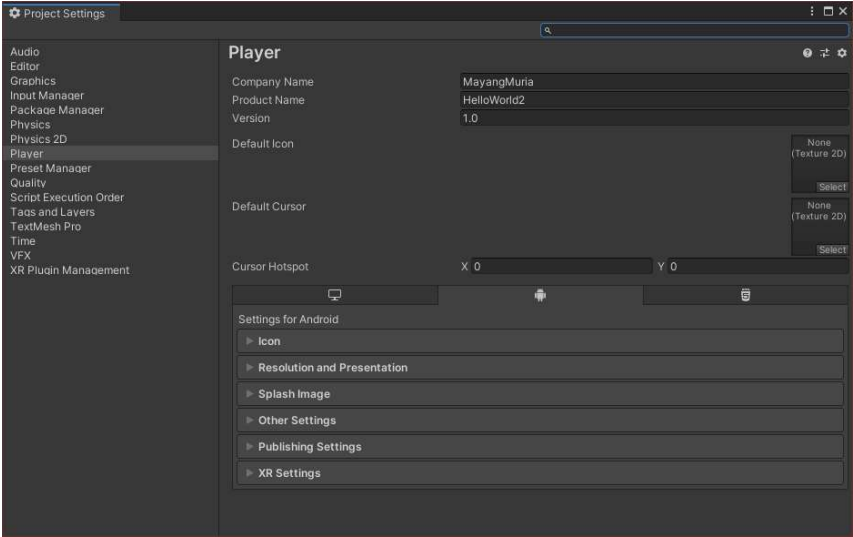
4. Terakhir klik Build terus masukkan nama filenya dan buat folder baru bernama game, tunggu sampai prosesnya selesai dan bukalah file Scene01.Unity.exe. Hasilnya sebagai berikut



PRAKTIKUM : Pengaturan Build (WEB)

NO	KETERANGAN
1.	<p>Klik build setting, lalu pilih WebGL. Klik switch platform lalu klik</p>  <p>Setelah itu klik player setting</p> 
2.	<p>Hasilnya akan seperti ini</p> 

TUGAS : Pengaturan Build (ANDROID)

NO	KETERANGAN
1.	<p>Klik build settings, pilih platform android lalu klik switch platform</p>  <p>Setelah itu klik player setting, rubah pengaturan menjadi seperti dibawah ini</p>  <p>Lalu klik close, dan klik build</p>
2.	<p>hasilnya akan seperti ini</p> 