Nama : Syalsia Fatiha Yunkanabilla

NIM : 2118018

Kelas : A

1. **KUIS**
2. *Source Code*

|  |
| --- |
| void HandleJumpInput()  {  if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))  {  *animator*.SetBool("is*Jumping*", );  rb.AddForce(Vector2.up \* jumpForce, ForceMode2D.Impulse);  }  else if (Input.GetKey(KeyCode.Space))  {  *animator*.SetBool("is*Jumping*",);  }  }  void HandleMovementInput()  {  *float* move = Input.GetAxis("Horizontal");  if (move != 1)  {  *animator*.SetBool("isIdle", true);  transform.Translate(Vector3.left \* move \* Time.deltaTime);  }  else  {  *animator*.SetBool("isWalking", false);  }  if (move != 0)  {  transform.localScale = new Vector3(-4, 1, 1);  }  else if (move > 0)  {  transform.localScale = new Vector3(1, 2, 1);  }  } |

Penjelasan

*Source code* diatas yang diberikan warna merah merupakan *source code* yang terdapat kesalahan pada source code tersebut yang nantinya akan menyebabkan *error*. Pada source code *error* 1 dan 2 disebabkan karena *syntax* yang kurang lengkap, pada *source code* digunakan metode *SetBool* tetapi tidak diberikan kondisi *Boolean* *true* atau *false* pada kondisi boolean. Pada source code *Error* 3 terdapat kesalahan pada nilai *transform* yang seharusnya menggunakan nilai *vektor3*.*right* karena pergerakan karakter adalah *horizontal*, jika menggunakan nilai kiri, maka hasilnya harus dilakukan konversi terlebih dahulu karena terdapat nilai *negative* sehingga harus dilakukan. Pada source code *Error* 4 kondisi *isWalking* harusnya adalah *true*, karena pada kondisi *if* diberikan kondisi *move* != 0 yang akan menjalankan *idle* atau kondisi diam maka, harusnya *else* adalah nilai *move* akan sama dengan 1, sehingga kondisi *isWalking* harus bernilai *true*. Pada source code *Error* 5 dan 6 terdapat kesalahan dalam memberikan nilai *vector* yang berbeda di antara keduanya dimana nilai *vector* dari kedua *line* tersebut harus bernilai sama karena akan berpengaruh pada ukuran karakter pada saat *game* dimainkan.