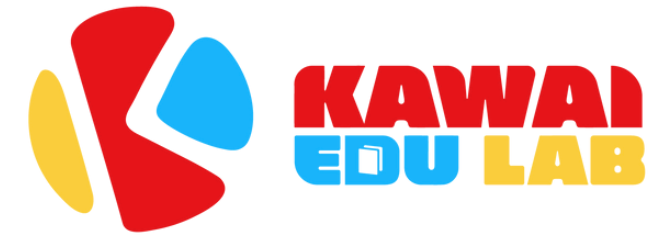
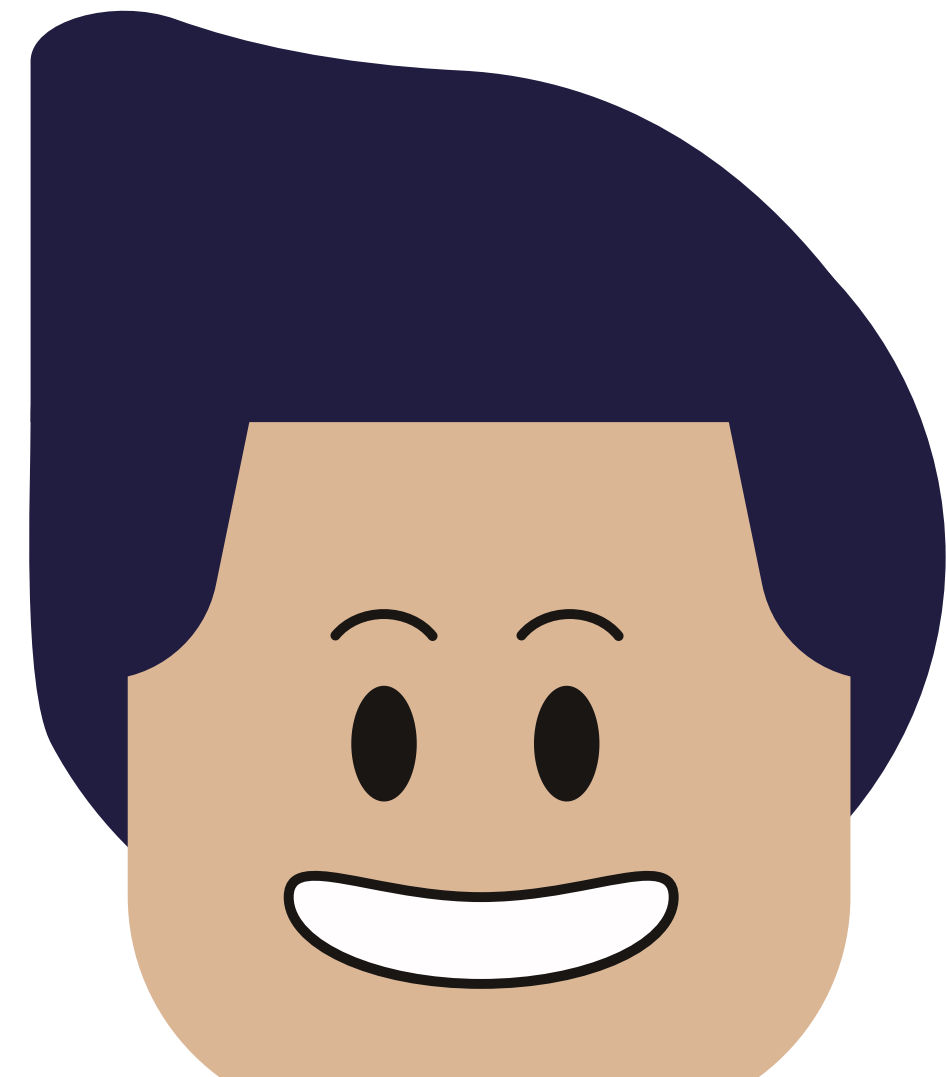
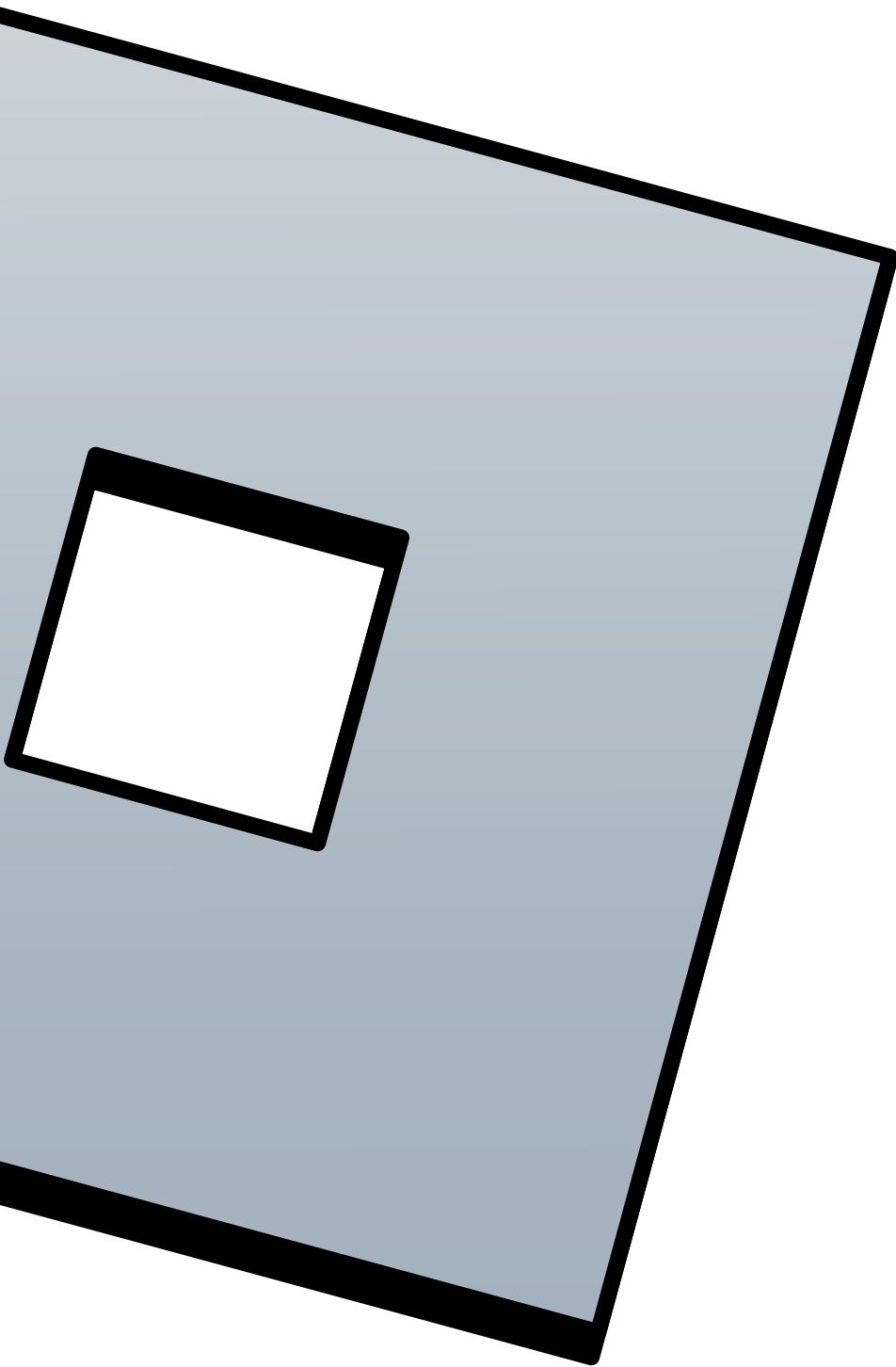


**NEBULA**



# **Pertemuan 25: Win & Game Over System**



# Apa yang Akan Kita Pelajari di Part 3?

- Membuat sistem kemenangan (menyentuh garis finish)
- Membuat sistem kalah (menyentuh musuh)
- Menampilkan GUI: “You Win” / “Game Over”
- Menghentikan pergerakan pemain saat game selesai

## Konsep Dasar

- Kita menggunakan event Touched untuk mendeteksi saat pemain:
  - Menyentuh garis finish → menang
  - Menyentuh musuh → kalah
- GUI akan muncul di layar sebagai notifikasi hasil permainan

**NEBULA**



# Mini Project: Finish atau Kalah!

Pemain bisa menyelesaikan level dengan menyentuh finish  
Tapi kalau menyentuh musuh, game langsung gagal

# Langkah 1: Menyiapkan Objek

1. Tambahkan Part untuk garis finish → beri nama Finish
2. Tambahkan Part untuk musuh → beri nama Enemy
3. Buat GUI di StarterGui:
  - a. Tambahkan ScreenGui
  - b. Tambahkan TextLabel → beri nama ResultLabel
  - c. Set Visible = false, Text = "", dan atur posisi + ukuran

# Langkah 2: Tambahkan Script Win/Lose

Letakkan Script ini di  
ServerScriptService:

```
1  local Players = game:GetService("Players")
2
3  workspace.Finish.Touched:Connect(function(hit)
4      local player = Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)
5      if player then
6          local gui = player:WaitForChild("PlayerGui")
7          local label = gui:WaitForChild("ScreenGui"):WaitForChild("ResultLabel")
8          label.Text = "YOU WIN!"
9          label.Visible = true
10     end
11 end)
12
13 workspace.Enemy.Touched:Connect(function(hit)
14     local player = Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)
15     if player then
16         local gui = player:WaitForChild("PlayerGui")
17         local label = gui:WaitForChild("ScreenGui"):WaitForChild("ResultLabel")
18         label.Text = "GAME OVER"
19         label.Visible = true
20
21         -- Membuat karakter tidak bisa bergerak
22         local humanoid = hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid")
23         if humanoid then
24             humanoid.WalkSpeed = 0
25         end
26     end
27 end)
```

## Penjelasan

- Touched Finish: Menampilkan “YOU WIN!”
- Touched Enemy: Menampilkan “GAME OVER” dan menghentikan gerak
- PlayerGui: Digunakan untuk memunculkan GUI di layar pemain
- Humanoid.WalkSpeed = 0: Agar karakter tidak bisa jalan setelah kalah

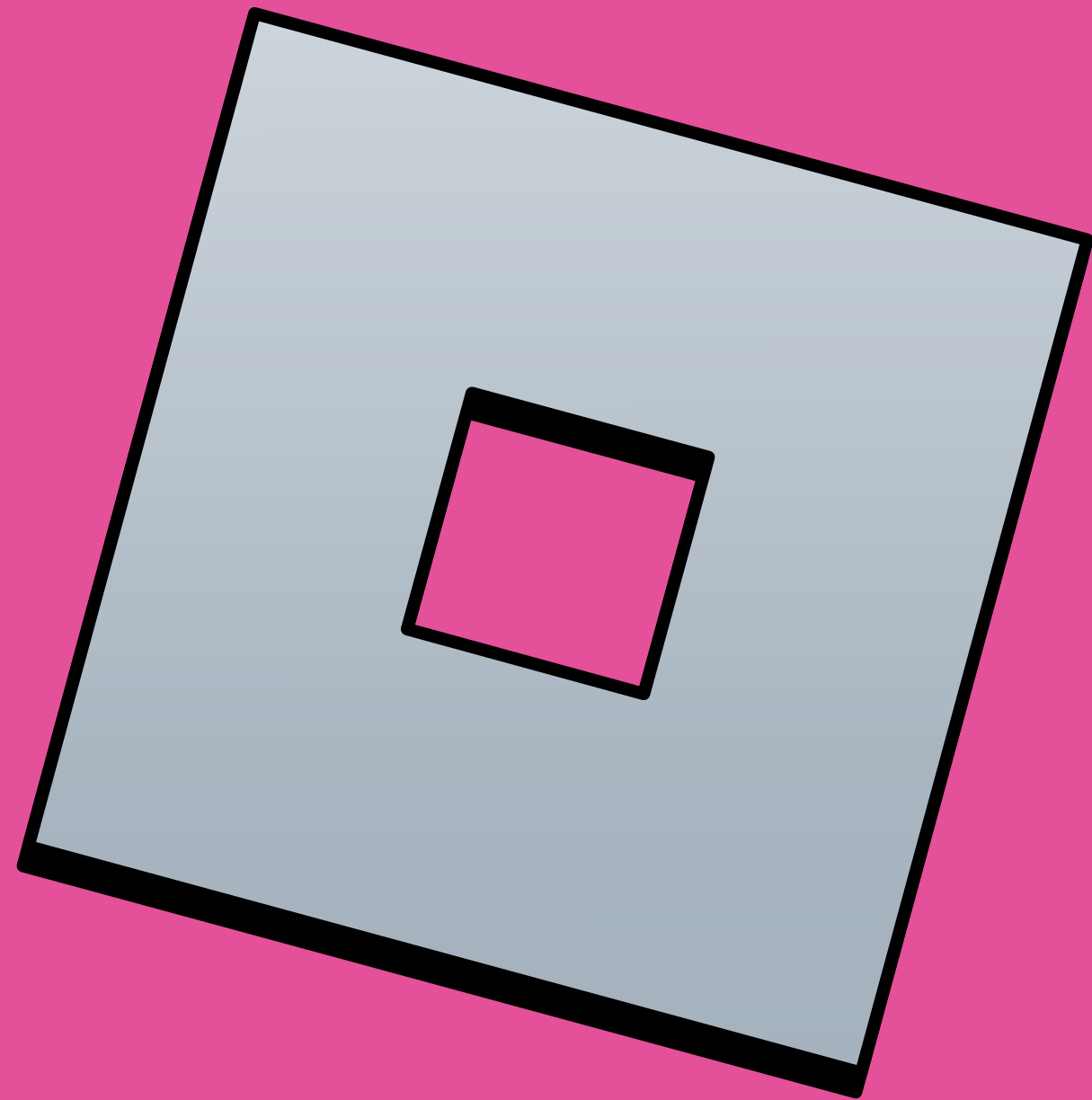
**NEBULA**



# Waktunya Berkreasi!

- 💡 Tambahkan animasi menang atau kalah
- 💡 Ubah warna layar saat game selesai
- 💡 Tambahkan tombol "Coba Lagi" untuk reset permainan

# Quiz!



Bagaimana cara mendeteksi pemain menyentuh Finish?

- a. Dengan KeyPress
- b. Dengan Touched**
- c. Dengan Clicked

Bagaimana cara menghentikan karakter?

- a. Set WalkSpeed jadi 0**
- b. Hapus karakter
- c. Sembunyikan GUI

**NEBULA**



**Jangan Lupa Save as  
Hasil Karyamu ya!**