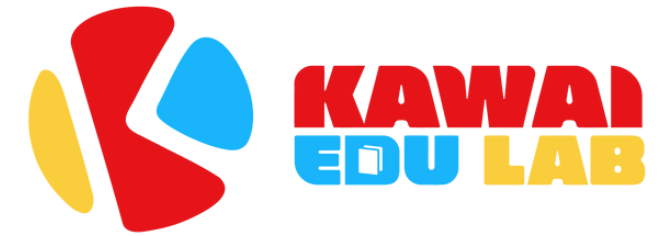
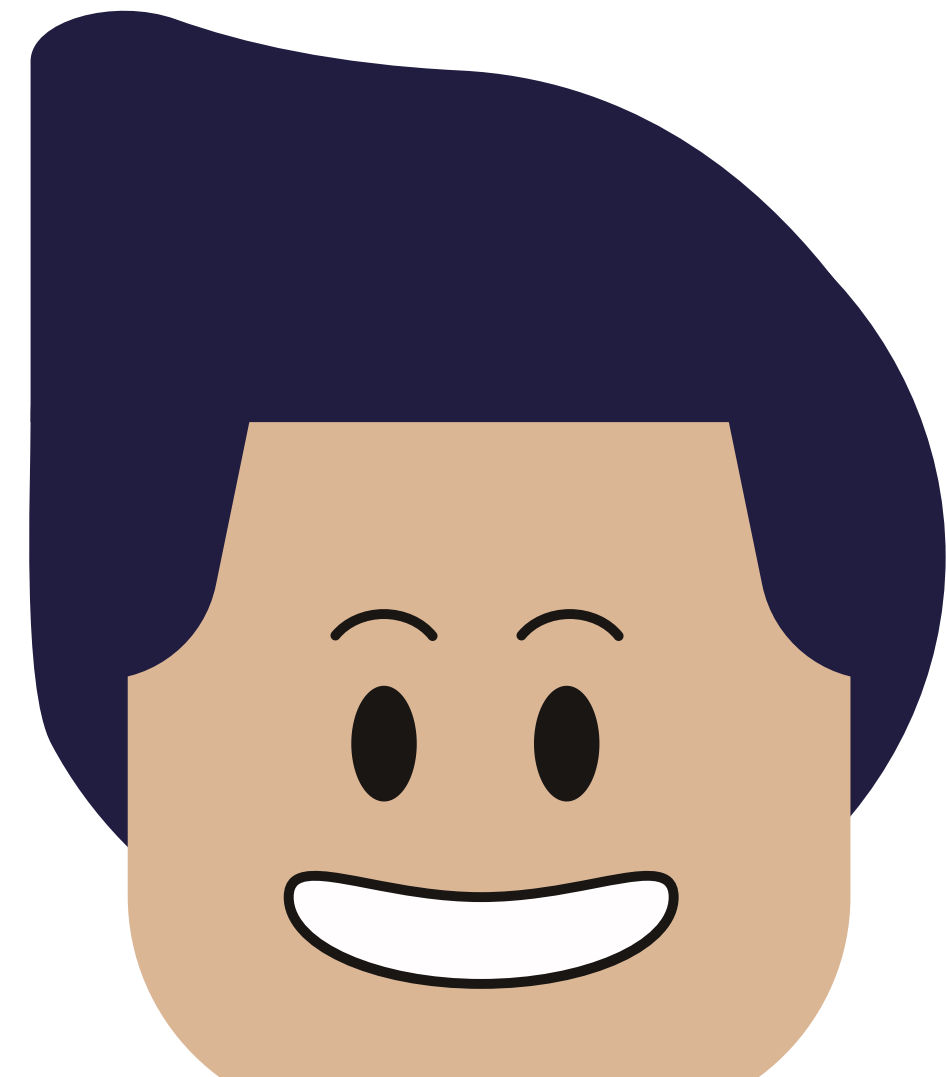
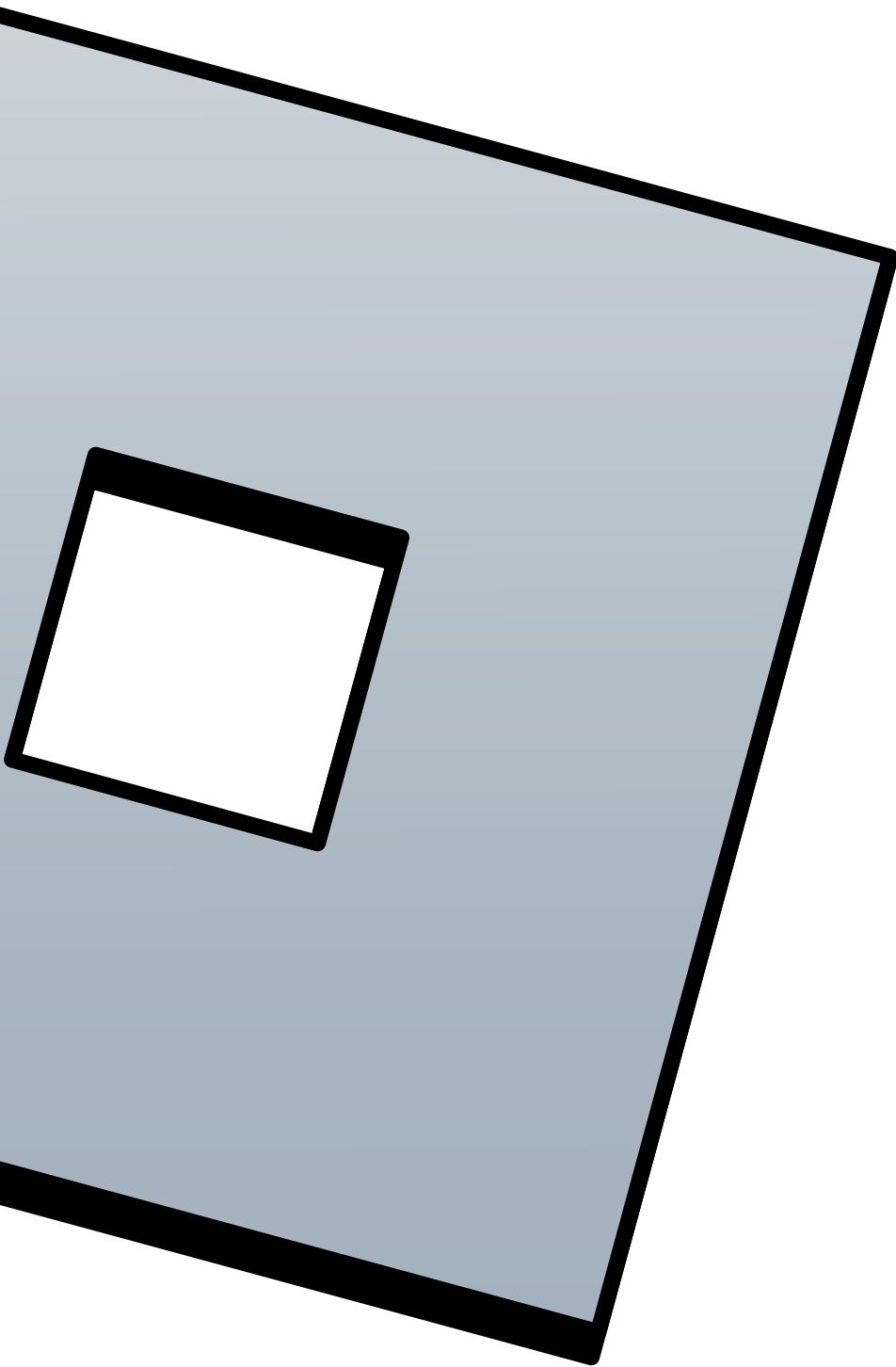


NEBULA



Pertemuan 11: Timers and Counters (Part 1)



Apa Itu Timers dan Counters?

Timers dan Counters adalah alat untuk mengatur waktu dan menghitung aktivitas dalam game.

Timer:

Menghitung mundur/maju waktu (misal: batas waktu misi, durasi skill).

Counter:

Menghitung jumlah sesuatu (misal: skor, koin, musuh tersisa).

Mengapa Menggunakan Timers dan Counters?

- Memberikan tantangan: Timer bisa menambah kesulitan (misal: selesaikan misi dalam 60 detik).
- Meningkatkan interaktivitas: Counter memberi feedback langsung (misal: skor bertambah saat koin dikumpulkan).
- Mengatur logika game: Timer bisa memicu event tertentu (misal: musim berganti setiap 5 menit).
- Contoh:
 - Timer 10 detik untuk meledakkan bom.
 - Counter untuk menghitung jumlah musuh yang dikalahkan.

NEBULA



Mini Project: Timer Sederhana

Kita akan membuat timer 5 detik yang memicu ledakan setelah waktu habis!

Langkah 1:

Membuat Objek dan Script

1. Buka Roblox Studio dan buat proyek baru dengan "Baseplate".
2. Tambahkan Part sebagai bom (ubah warna menjadi merah).
3. Tambahkan ParticleEmitter ke bom untuk efek asap. Caranya, klik kanan pada part bom, lalu insert ParticleEmitter. Atur di properties sesuai dengan kreativitasmu.
4. Tambahkan Sound untuk efek ledakan. Caranya, klik kanan pada part bom, lalu insert Sound. Masukkan sound ID pilihanmu. Kamu bisa cek sound ID di toolbox > audio.

Langkah 2: Menulis Script

Tulis script di samping ini pada part bomb.

```
1  local bomb = script.Parent
2  local timerDuration = 5 -- 5 detik
3
4  ▼ function explode()
5      bomb.ParticleEmitter.Enabled = true
6
7      local sound = bomb:FindFirstChild("Sound")
8  ▼ if sound then
9      |     sound:Play()
10     end
11
12     wait(1)
13     bomb:Destroy()
14 end
15
16 wait(timerDuration)
17 explode()
18
```

NEBULA



Penjelasan

Bagaimana script ini bekerja? Yuk, kita bahas satu per satu!

`local bomb = script.Parent`

`local timerDuration = 5 -- 5 detik`

👉 Apa maksudnya?

- Menyimpan referensi ke objek bomb dan mengatur waktu hitung mundur sebelum meledak (5 detik).

NEBULA



Penjelasan

```
function explode()
```

```
    bomb.ParticleEmitter.Enabled = true
```

🎮 Apa yang dilakukan bagian ini?

- Mengaktifkan efek ledakan dengan menhidupkan ParticleEmitter yang ada di dalam bomb.

Penjelasan

```
local sound = bomb:FindFirstChild("Sound")
```

```
if sound then
```

```
    sound:Play()
```

```
end
```

🎮 Apa yang dilakukan bagian ini?

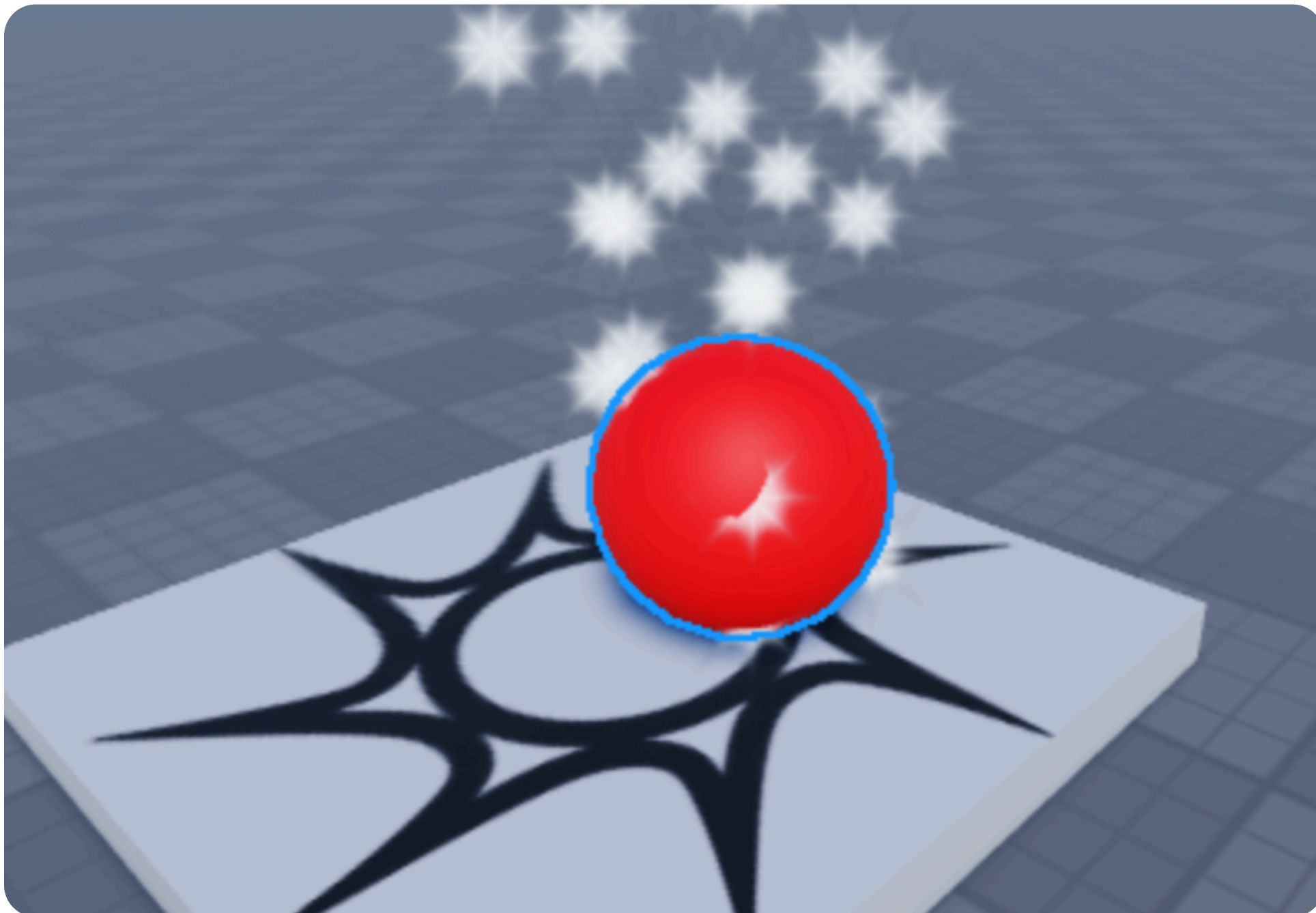
- Mengecek apakah ada efek suara di bomb.
- Jika ada, suara dimainkan. Jika tidak, script tetap berjalan tanpa error.

NEBULA

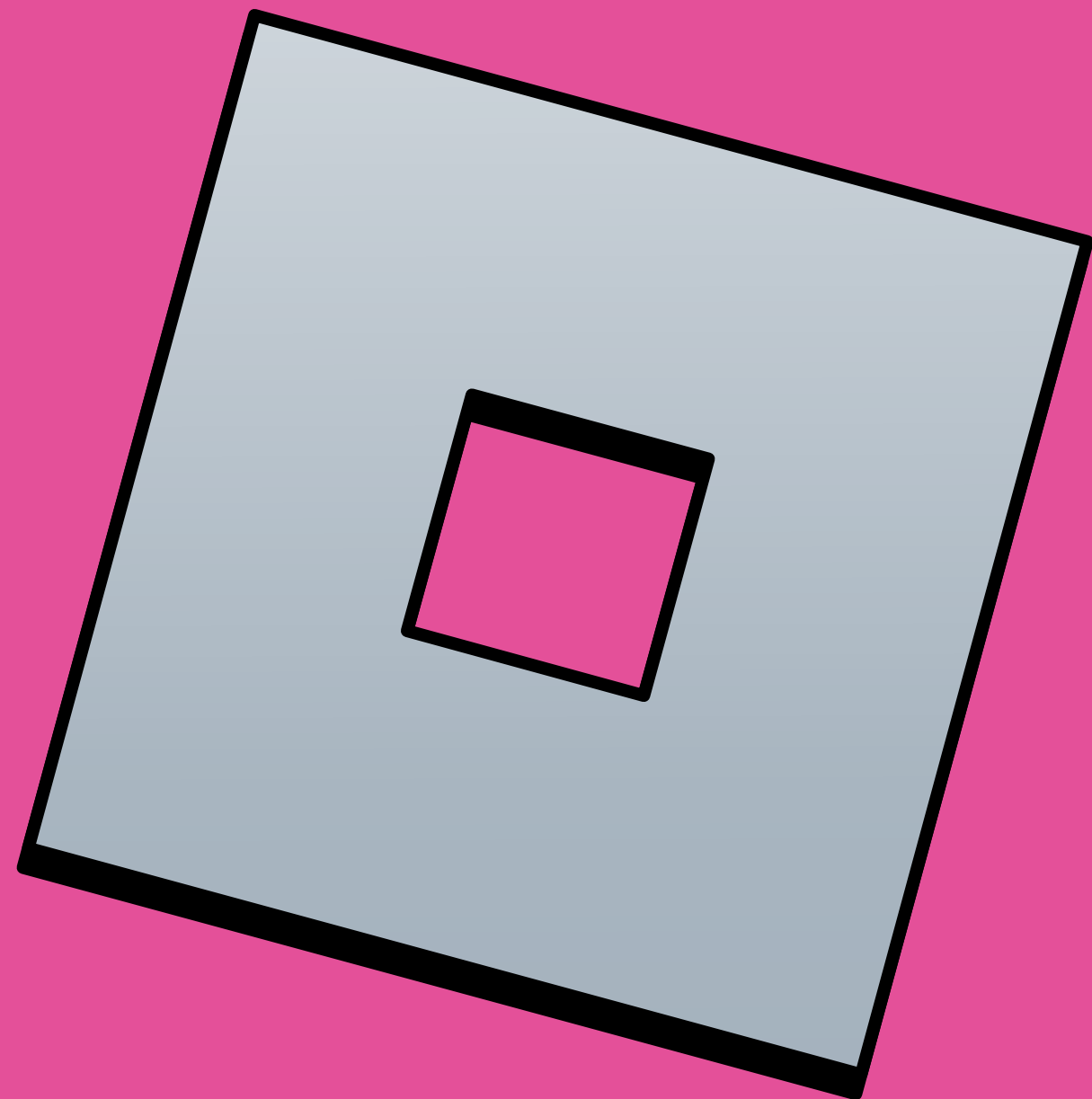


**TEKAN
TOMBOL PLAY!**

bom meledak setelah 5 detik,
mengaktifkan efek ledakan,
memainkan suara, lalu
menghapus objek bom dari
game! 🚀🔥



Quiz!



Apa fungsi utama dari Timer?

- a. Menghitung jumlah koin
- b. Mengatur durasi atau jeda waktu**
- c. Menghapus objek otomatis

Bagaimana cara memicu event setelah timer selesai?

- a. Menggunakan loop while true
- b. Menggunakan fungsi wait()**
- c. Menulis ulang script tiap detik

NEBULA



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