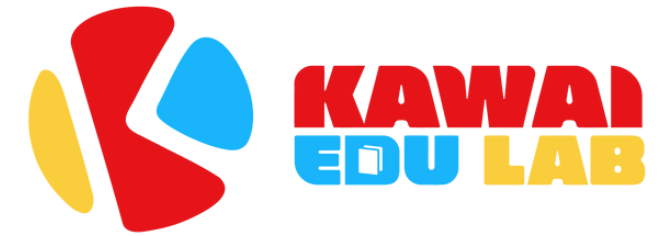
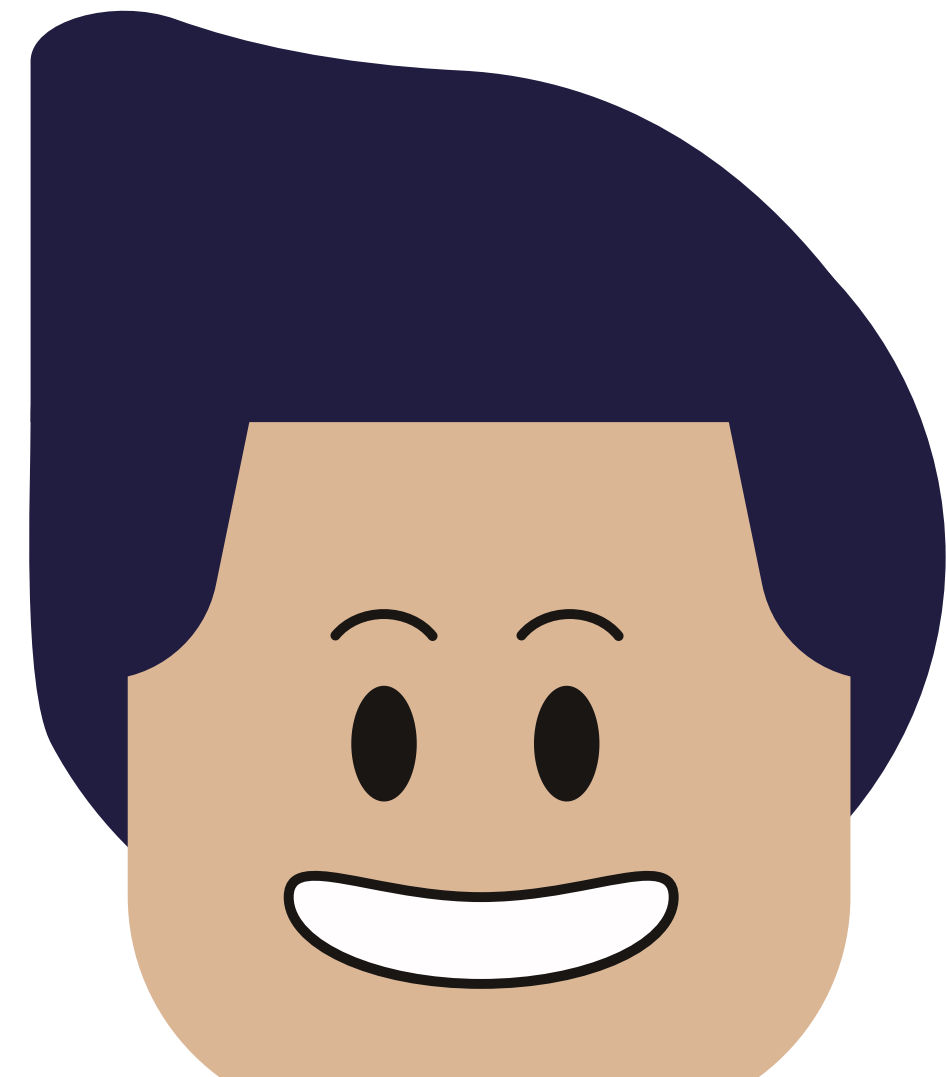
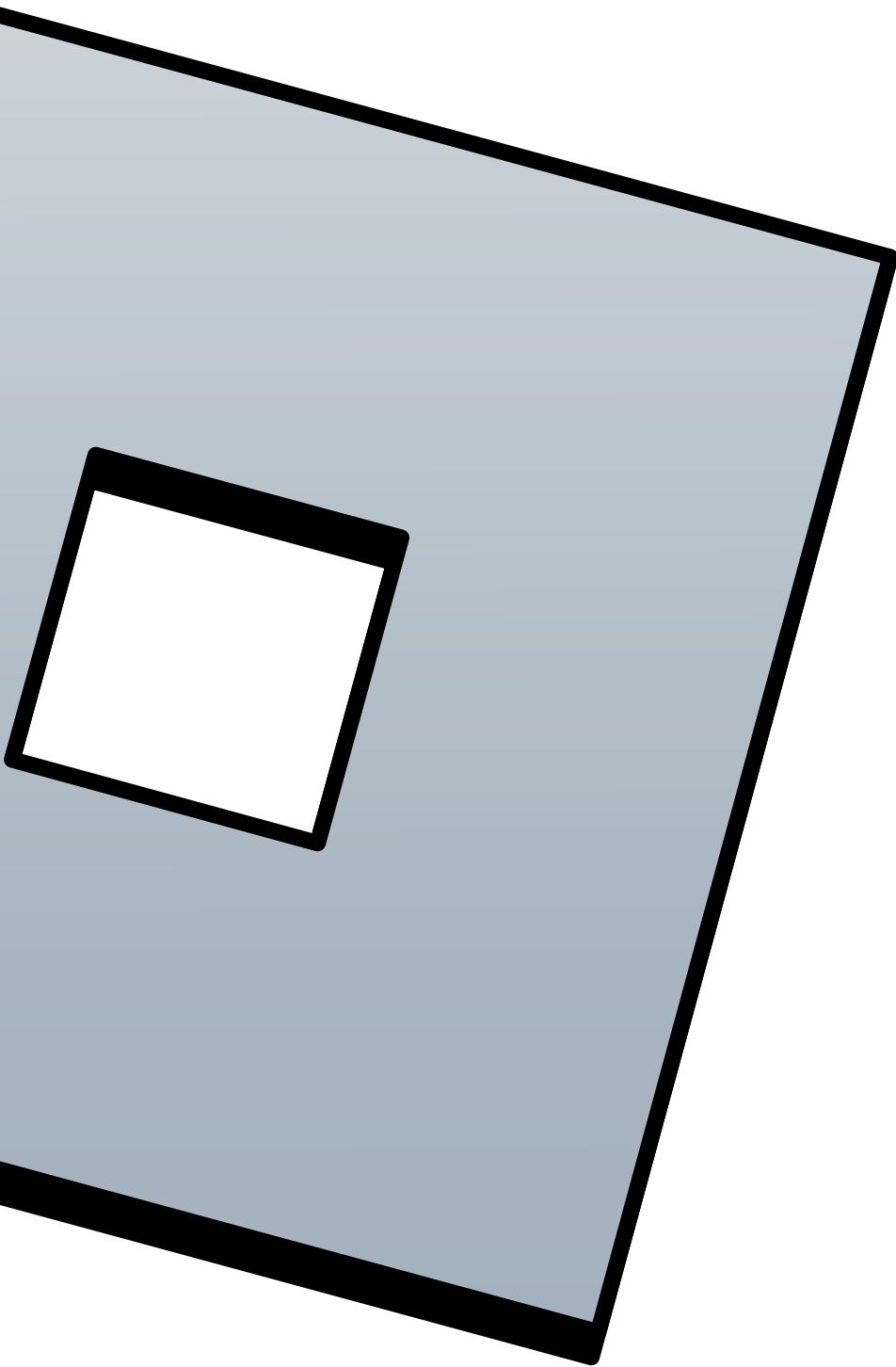


NEBULA



**Pertemuan 23:
Upgrade Level Pemain
Lewat GUI**



Apa yang Akan Kita Pelajari di Part 4?

- Membuat sistem upgrade level (misalnya Speed)
- Meningkatkan efek saat level bertambah
- Harga upgrade bertambah setiap level
- Menampilkan level dan harga di GUI

Konsep Dasar Upgrade Sistem

Pemain bisa naik level melalui tombol.

Setiap level meningkatkan kemampuan, dan harganya juga meningkat.

Contoh:

- Level 1: Speed 16 → Harga 50
- Level 2: Speed 20 → Harga 100
- Level 3: Speed 24 → Harga 150
- dan seterusnya.

NEBULA



Mini Project: Upgrade Speed lewat Tombol GUI

Pemain bisa upgrade speednya lewat button GUI yang dibuat

Langkah 1: Membuat Sistem Koin (Leaderstats)

1. Masuk ke ServerScriptService
2. Tambahkan Script baru

```
game.Players.PlayerAdded:Connect(function(player)
    local stats = Instance.new("Folder")
    stats.Name = "leaderstats"
    stats.Parent = player

    local coins = Instance.new("IntValue")
    coins.Name = "Coins"
    coins.Value = 200 -- Koin awal
    coins.Parent = stats
end)
```

Langkah 2:

Membuat Tampilan GUI

- Klik kanan pada StarterGui → Insert Object → ScreenGui
- Di dalam ScreenGui, tambahkan dua objek:
 - TextButton → beri nama UpgradeButton
 - TextLabel → beri nama LevelLabel
- Atur Properti TextButton:
 - Text = "Upgrade Speed (50 Coins)"
 - Size = {0.3, 0}, {0.1, 0}
 - Position = {0.35, 0}, {0.75, 0}
- Atur Properti LevelLabel:
 - Text = "Level Speed: 1"
 - Size = {0.2, 0}, {0.1, 0}
 - Position = {0.4, 0}, {0.6, 0}

Langkah 3: Menambahkan Script Upgrade

- Klik kanan pada UpgradeButton
→ Insert Object → LocalScript
- Isi dengan script berikut:

```
1 local player = game.Players.LocalPlayer
2 local button = script.Parent
3 local levelLabel = button.Parent:WaitForChild("LevelLabel")
4
5 local level = 1
6 local price = 50
7 local speed = 16
8
9 button.MouseButton1Click:Connect(function()
10     local coins = player:FindFirstChild("leaderstats"):FindFirstChild("Coins")
11     if coins and coins.Value >= price then
12         coins.Value -= price
13         level += 1
14         speed += 4
15         price += 50
16         player.Character.Humanoid.WalkSpeed = speed
17
18         levelLabel.Text = "Level Speed: " .. level
19         button.Text = "Upgrade Speed (" .. price .. " Coins)"
20     else
21         button.Text = "Koin Tidak Cukup!"
22         wait(2)
23         button.Text = "Upgrade Speed (" .. price .. " Coins)"
24     end
25 end)
```

NEBULA



Penjelasan

- level bertambah setiap kali upgrade
- speed naik 4 poin per level
- price naik 50 setiap upgrade
- Speed pemain diubah melalui `Humanoid.WalkSpeed`
- GUI tombol dan label terus diperbarui

NEBULA



Waktunya Berkreasi!

💡 Coba tambahkan:

- Upgrade lain: JumpPower, Health, atau Attack
- Batas maksimum level (misal: Max Level 5)
- Tampilan bar upgrade atau efek animasi

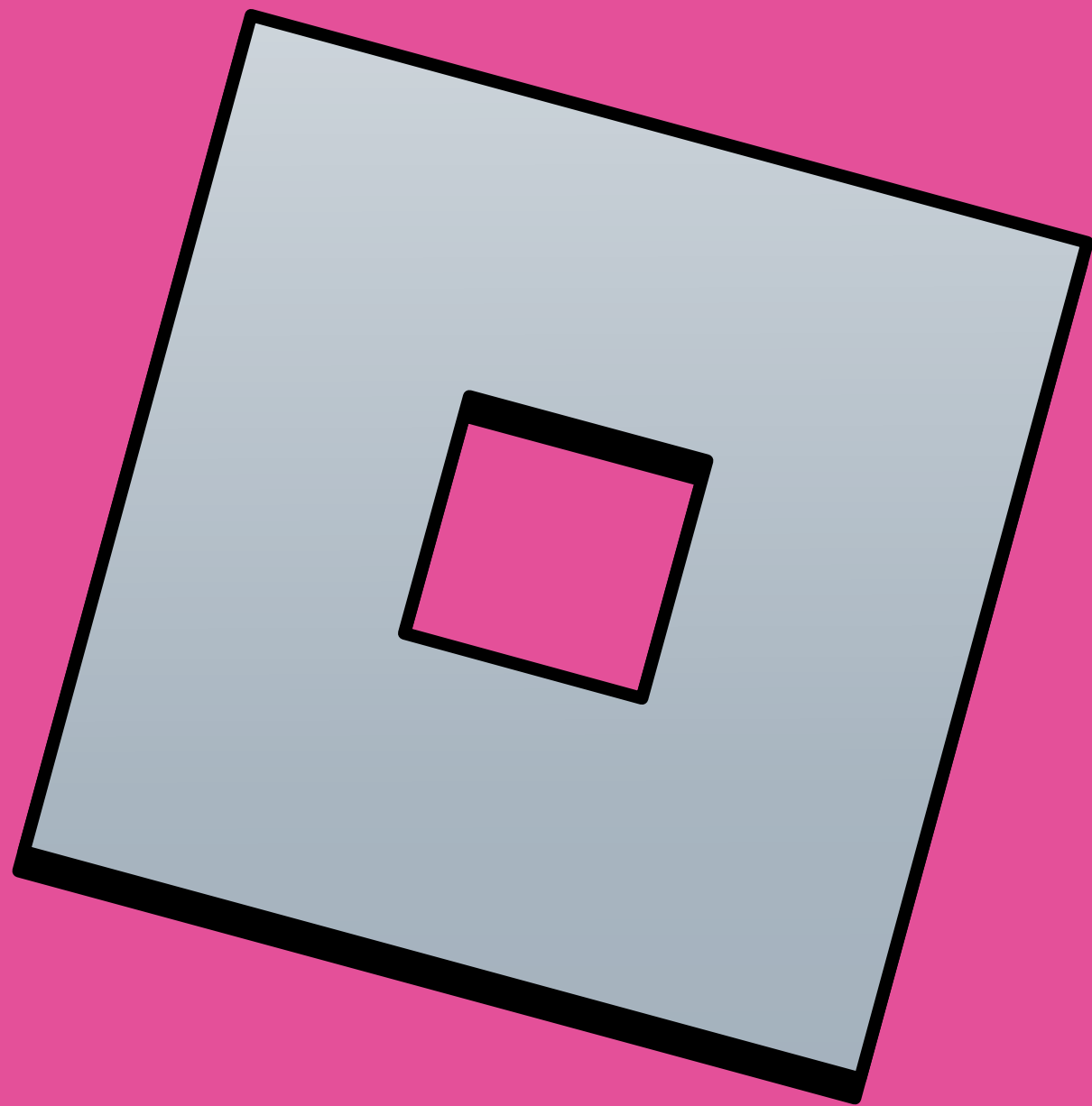
Quiz!

Apa yang terjadi jika upgrade berhasil?

- a. **Coins dikurangi, speed naik, level naik**
- b. Coins bertambah
- c. Game di-reset

Mengapa `button.Text` berubah menjadi "Koin Tidak Cukup!"?

- a. **Coins kurang dari harga upgrade**
- b. Pemain sedang berjalan
- c. Pemain levelnya terlalu tinggi



NEBULA



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