

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR SIMBOL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB 1    PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Perumusan Masalah .....	2
1.3    Maksud dan Tujuan .....	2
1.4    Batasan Masalah .....	2
1.5    Metodologi Penelitian .....	2
1.6    Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2    LANDASAN TEORI .....	7
2.1    Class Library .....	7
2.1.1    Analisis Domain .....	8
2.1.2    Analisis Frozen spot .....	8
2.1.3    Analisis Hotspot .....	9
2.1.4    Perancangan Class Library .....	12
2.1.5    Implementasi Class Library .....	13
2.1.6    Pengujian Unit .....	13
2.1.7    Pengujian Integrasi .....	14
2.2    Naming Convention .....	14
2.3    Video Game .....	15
2.4    Scrolling Shooter .....	16

2.5	Unified Modeling Language .....	18
2.5.1	Class Diagram .....	18
2.5.2	Package Diagram.....	19
<b>BAB 3</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1	Analisis Domain .....	21
3.2	Analisis FrozenSpot.....	25
3.2.1	Identifikasi Fungsi.....	26
3.2.2	Identifikasi FrozenSpot.....	27
3.3	Analisis Hotspot.....	28
3.3.1	Identifikasi Hotspot .....	29
3.3.2	Pendefinisian Hotspot .....	29
3.4	Perancangan Class Library .....	46
3.4.1	Perancangan Class.....	46
3.4.2	Perancangan Package .....	68
<b>BAB 4</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PENELITIAN.....</b>	<b>69</b>
4.1	Implementasi Class Library .....	69
4.2	Pengujian Unit .....	77
4.3	Pengujian Integrasi .....	92
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>95</b>
5.1	Kesimpulan .....	95
5.2	Saran .....	95
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>