

LEMBAR PENGESAHAN

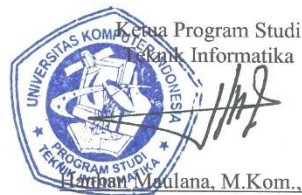
SKRIPSI

**Penerapan *Procedural Content Generation* (PCG)
Menggunakan Algoritma *Drunkard's Walk* Dengan *Fuzzy Logic*
Pada Gim Bergenre *Roguelike***

SUYATNA
10116426

Telah disetujui dan disahkan di Bandung pada tanggal :

4 Maret 2023



H. Maulana, M.Kom., Ph.D.
NIP. 41277006134

Pembimbing



Dian Dharmayanti, S.T., M.Kom.
NIP. 41277006005

Mengetahui,



Assoc. Prof. Dr. Ir. Herman S. Soegoto, MBA
NIP. 412770002