PENERAPAN ALGORITMA A* *(A STAR)* DALAM PENCARIAN JALAN TERPENDEK PADA *GAME PATHFINDING*

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana
Program Strata Satu Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia

DEWI NURUL RAHAYU
10106407

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2010