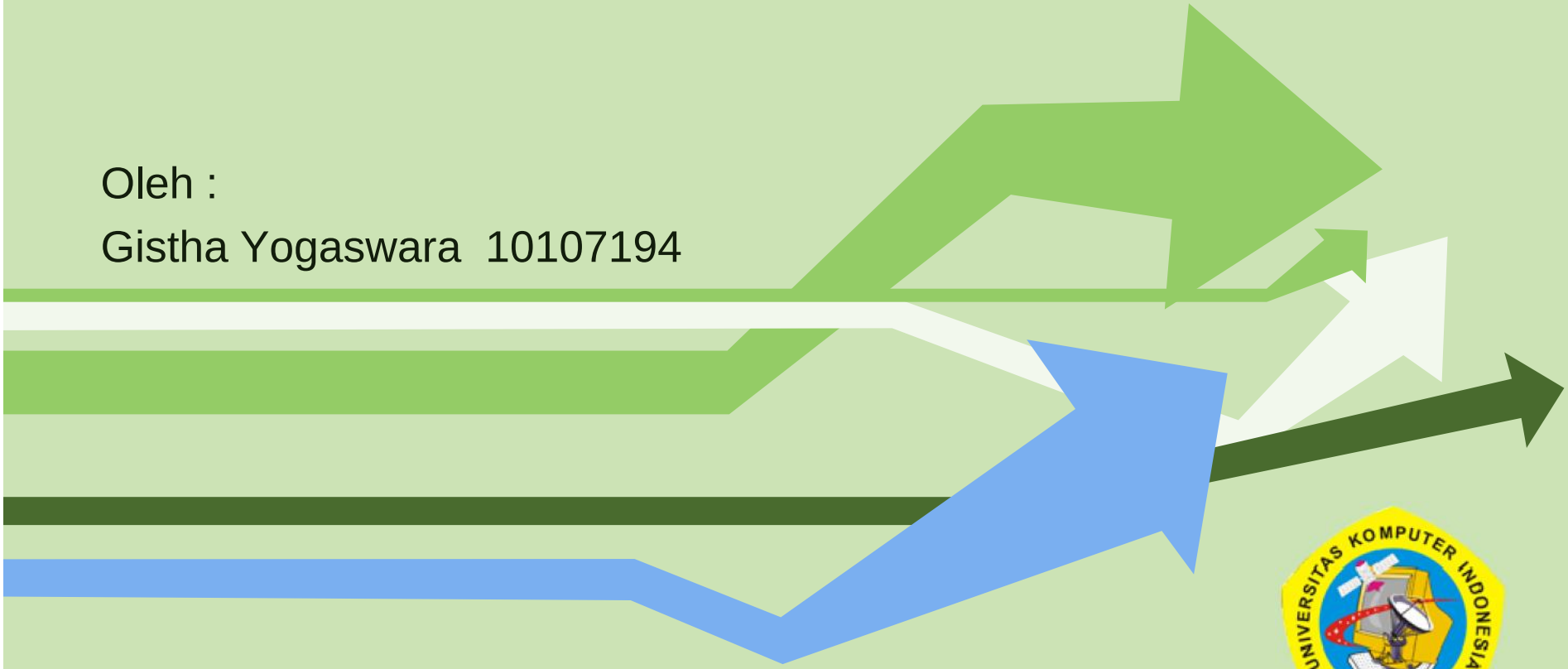
# Pembangunan Aplikasi Permainan Jalan Pintas

Oleh :
Gistha Yogaswara  10107194

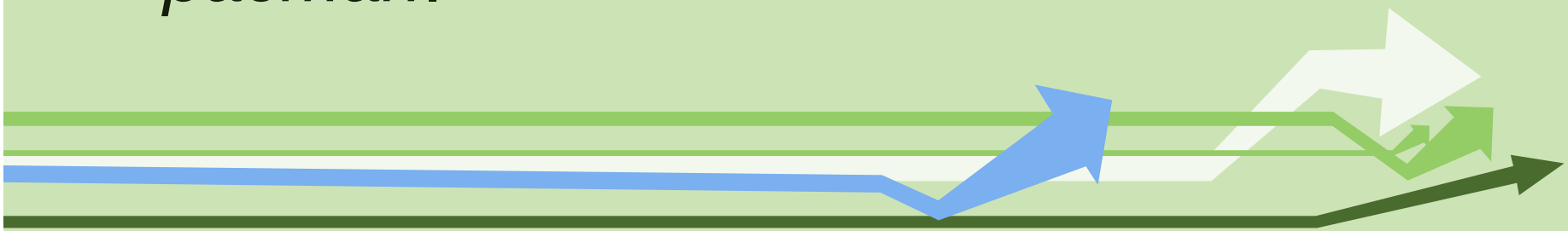


16/2/2012

# Latar Belakang

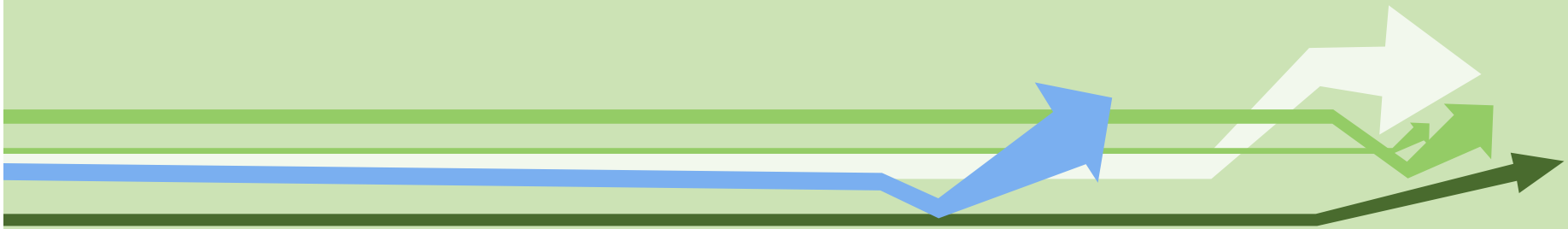
- *Game* merupakan sarana hiburan yang menyenangkan.
- *Game* dengan AI sangat menarik untuk dikembangkan.
- *Game* sejenis masih kurang menarik.

  contoh: game labirin, *lady bugs,* dan *pacman*.



# Rumusan Masalah

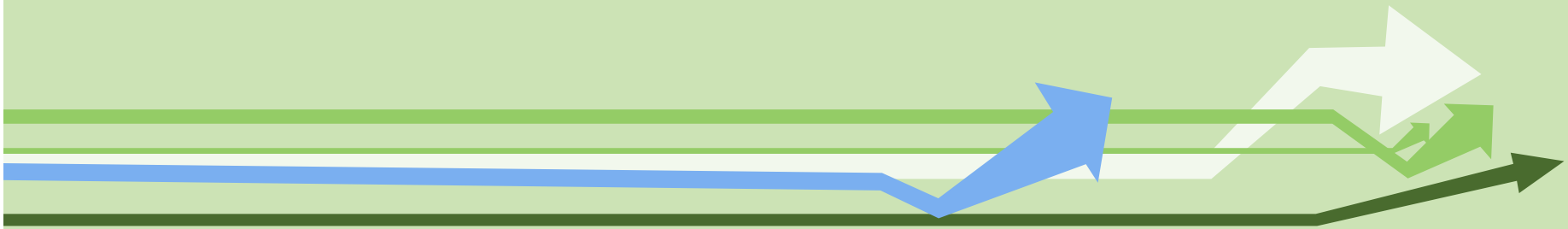
“ Bagaimana membangun sebuah aplikasi permainan jalan pintas. “



# Maksud dan Tujuan

- **Maksud**

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi permainan jalan pintas



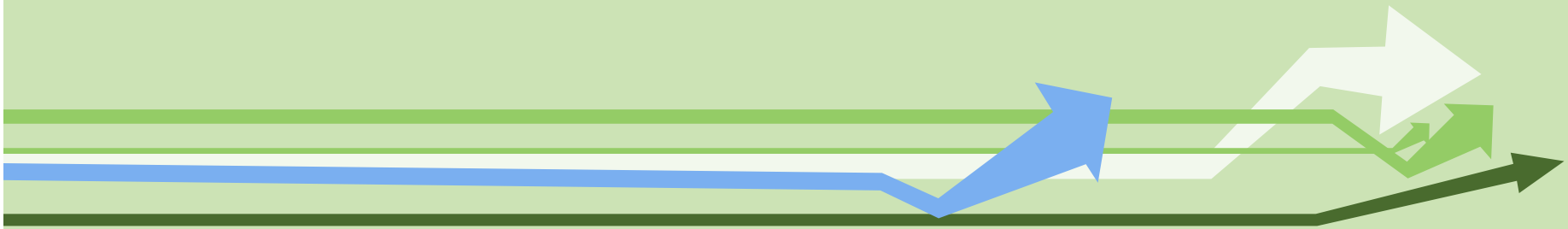
# Maksud dan Tujuan

- **Tujuan**

1. Memberikan hiburan berupa permainan yang menarik.
2. Menambah alternatif permainan jenis labirin.

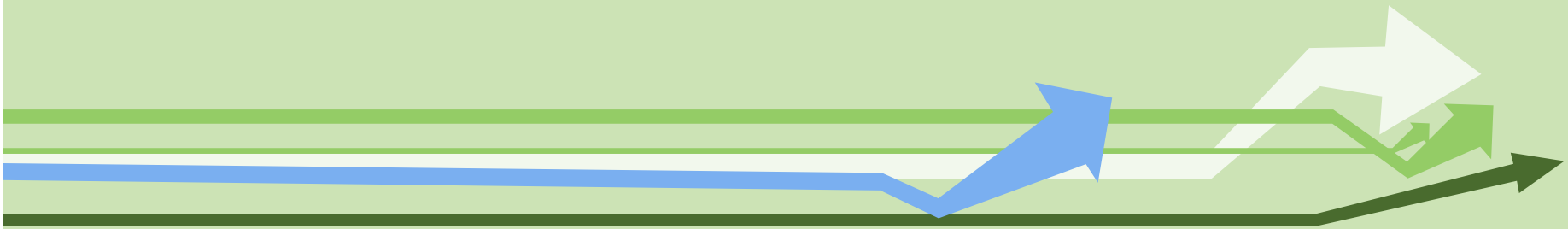
# Batasan Masalah

1. Game ini dibuat menggunakan algoritma A* (A Star) dalam pencarian jalur .
2. Permainan bersifat *single player*.
3. Hanya terdapat 3 level.
4. Bahasa pemrograman  menggunakan AS 3.0.



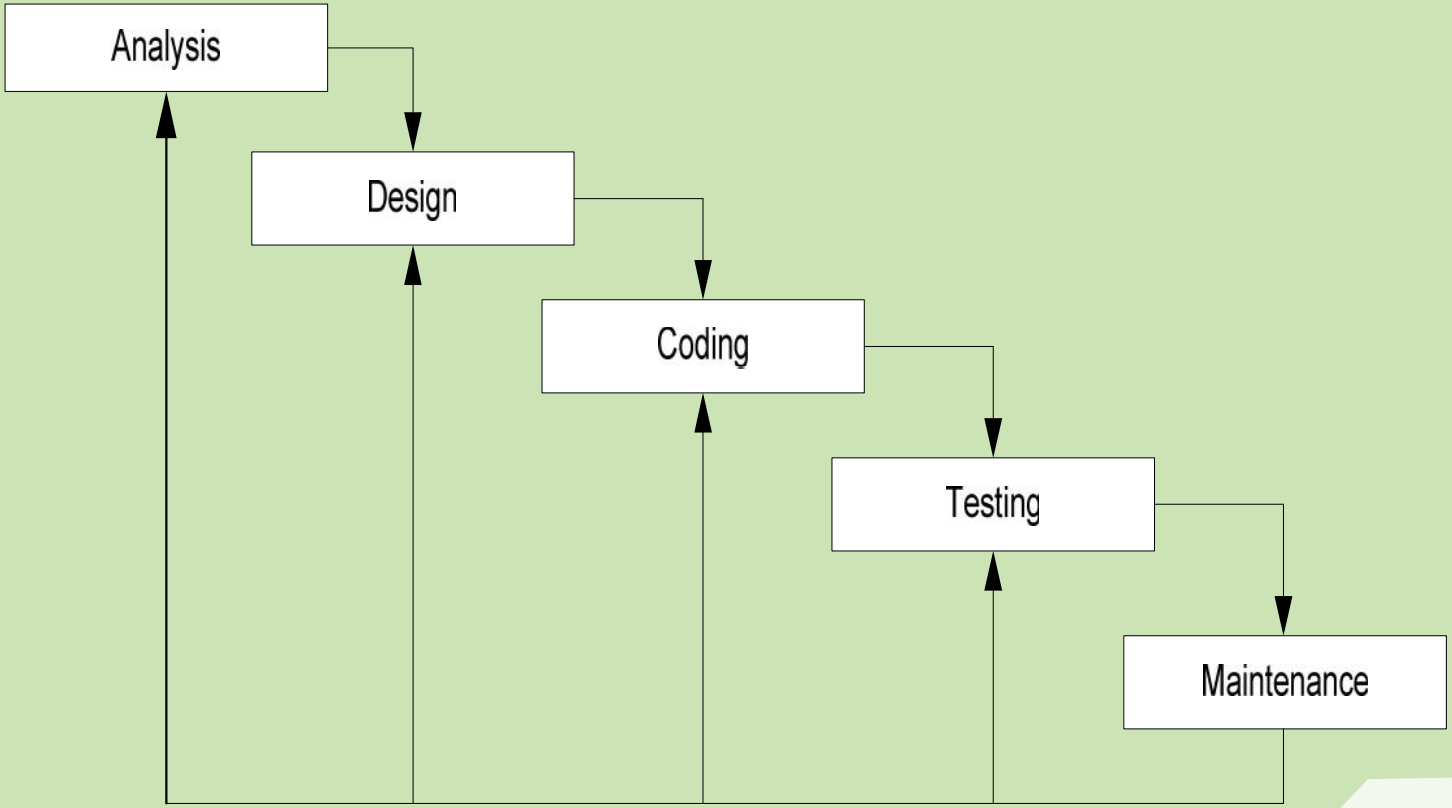
# Batasan Masalah

4. Metode analisis yang digunakan adalah metodologi pemodelan berorientasi objek dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).



# Metodologi Penelitian

- **Tahap Pembuatan Aplikasi (waterfall)**

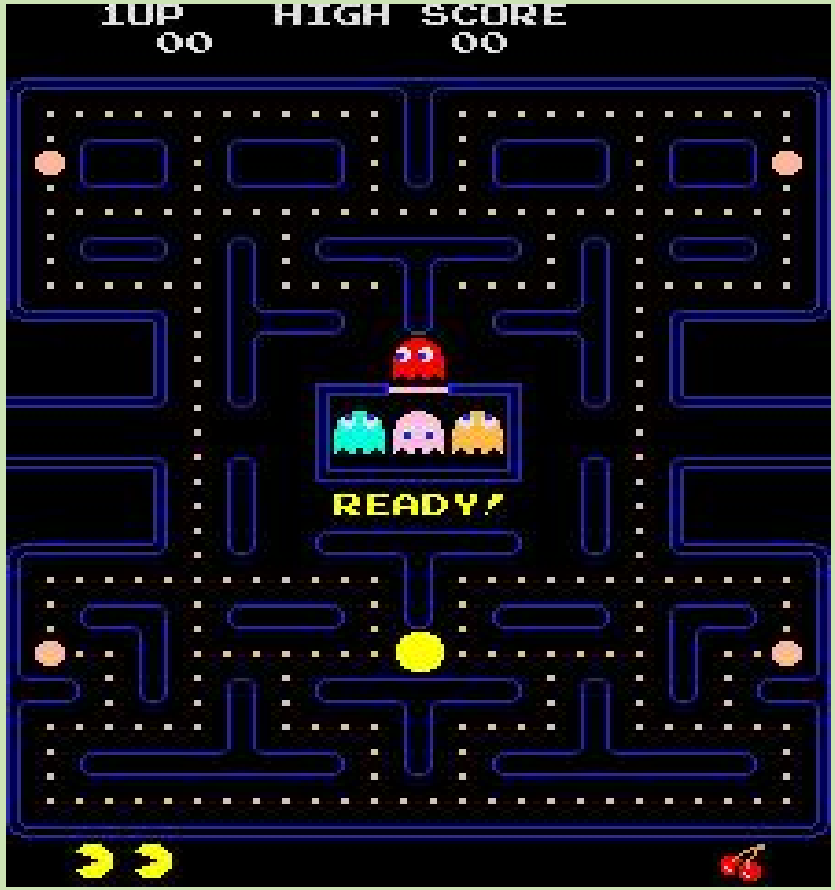


# Kecerdasan Buatan

Terdapat dua cara pandang yang berbeda tentang AI, yaitu :

- Yang pertama adalah memandang AI sebagai bidang ilmu yang hanya fokus pada proses berpikir.
- Yang kedua adalah memandang AI sebagai bidang ilmu yang fokus pada tingkah laku.

# Contoh Game



# Definisi Algoritma A*

Algoritma A* merupakan salah satu algoritma pencarian graph yang mampu menemukan jalur dengan biaya pengeluaran paling sedikit dari titik permulaan yang diberikan sampai ke titik tujuan yang diharapkan, dengan fungsi :

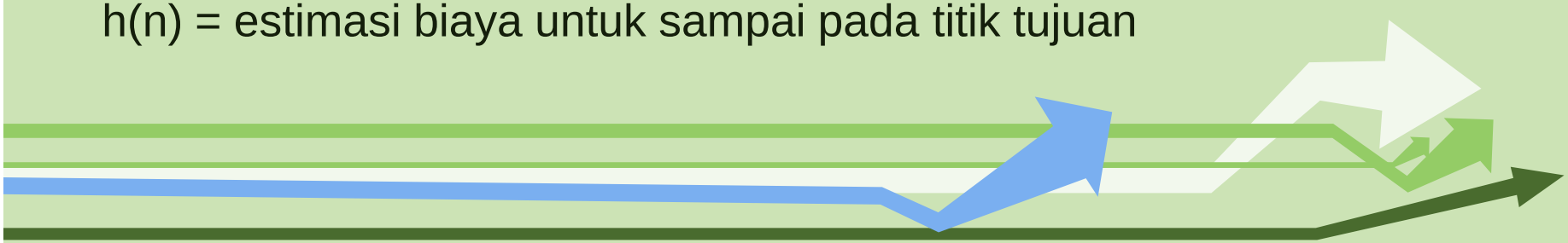
$$f(n)=g(n)+h(n)$$

dimana :

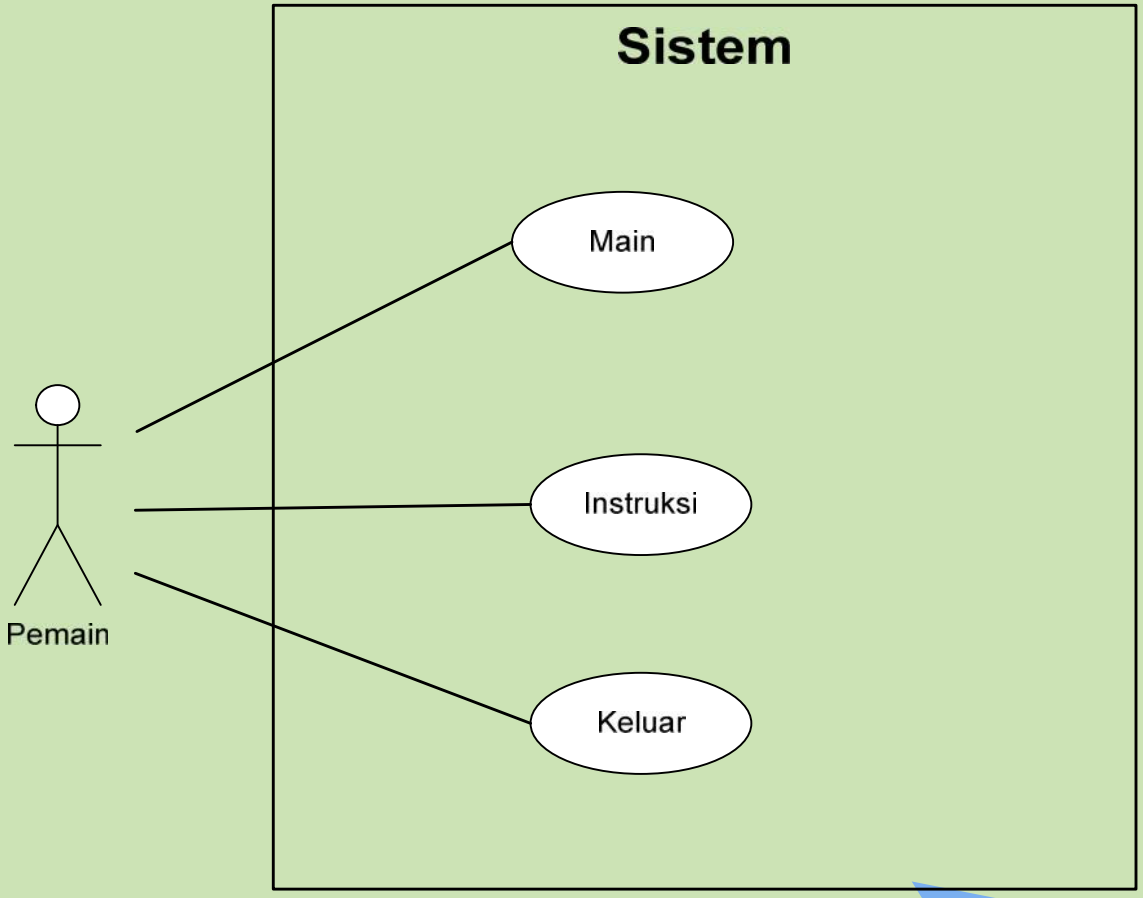
f(n) = fungsi evaluasi

g(n) = biaya *(cost)* yang sudah dikeluarkan sampai ke titik tujuan

h(n) = estimasi biaya untuk sampai pada titik tujuan

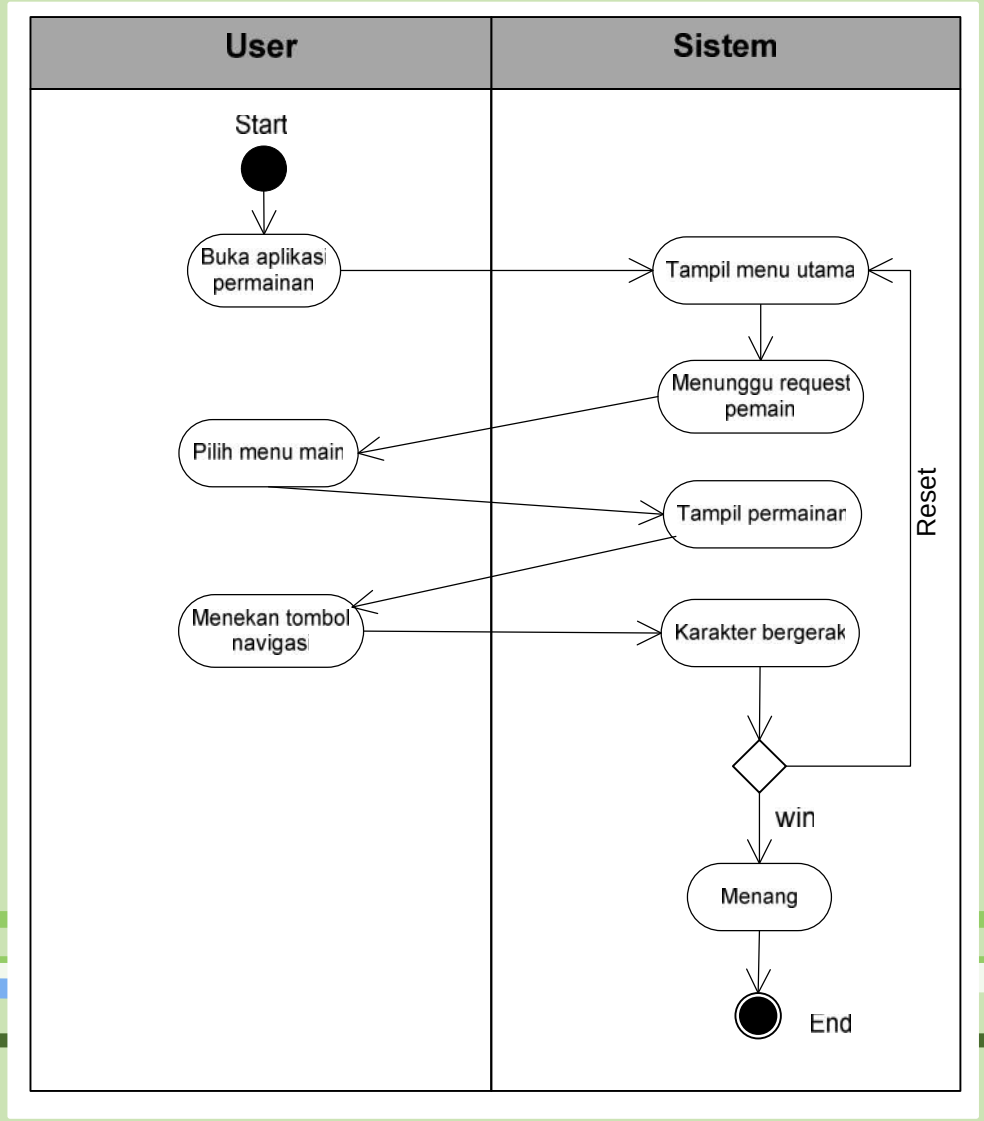


# *Use Case* Diagram



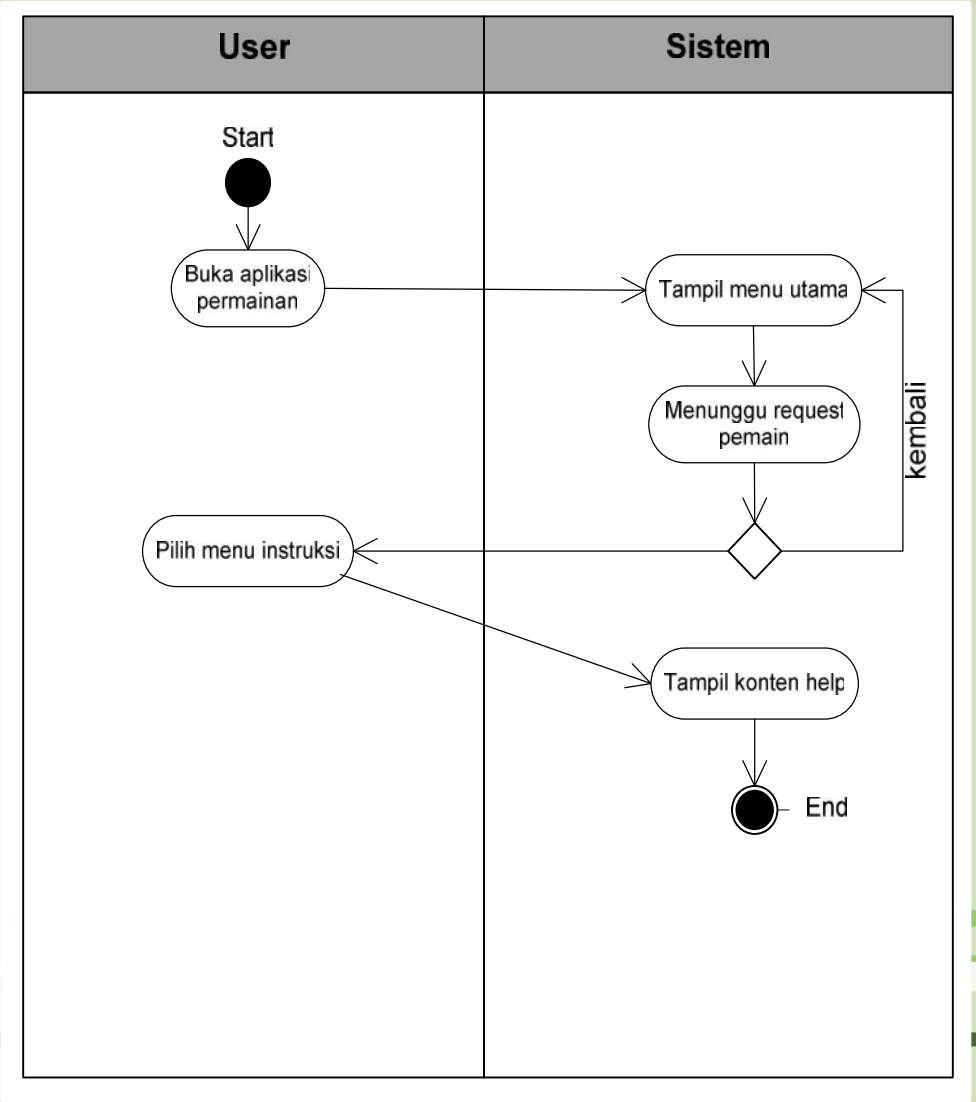
# *Activity* Diagram

- **Menu main**



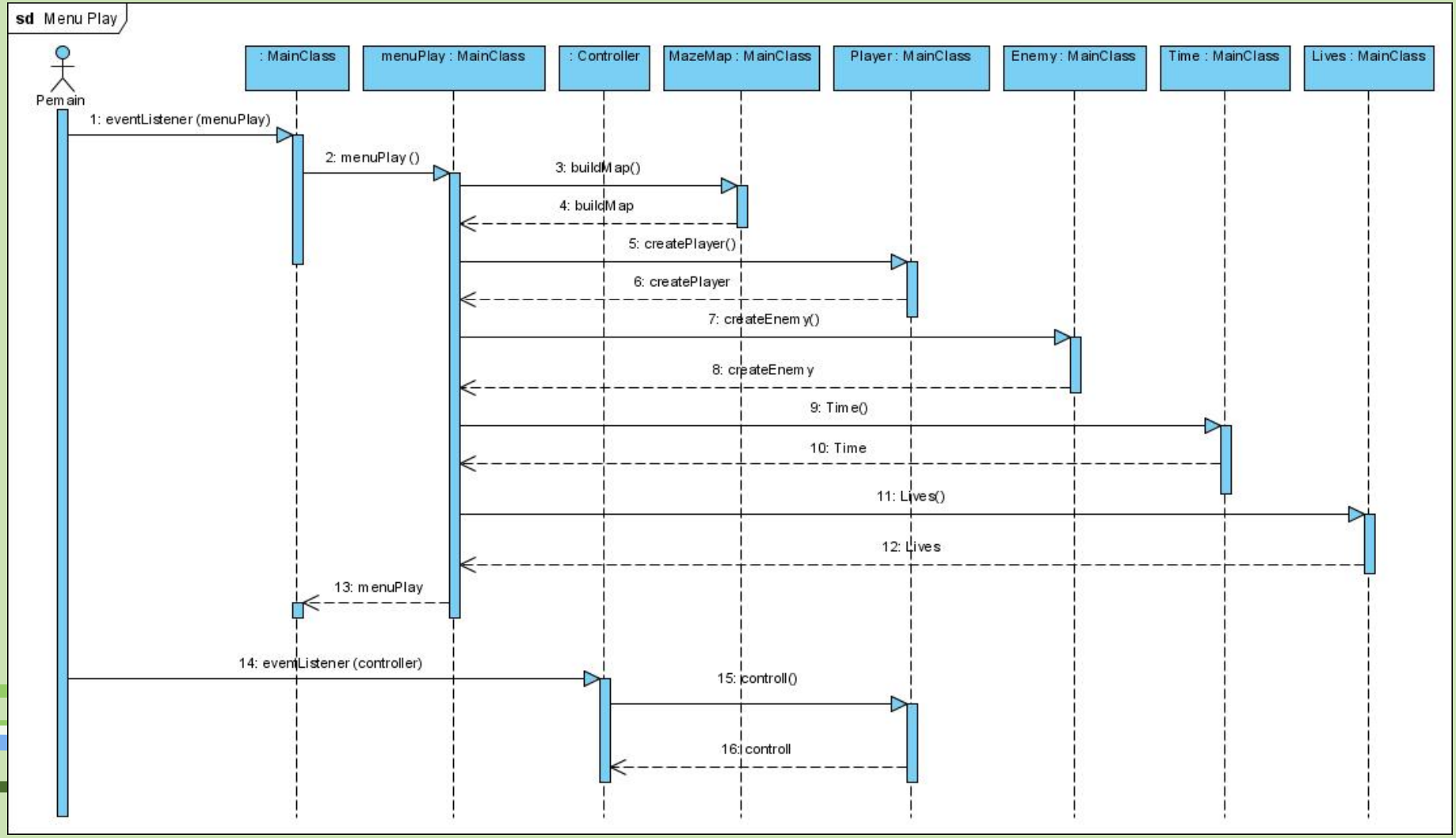
# *Activity* Diagram

- **Menu instruksi**



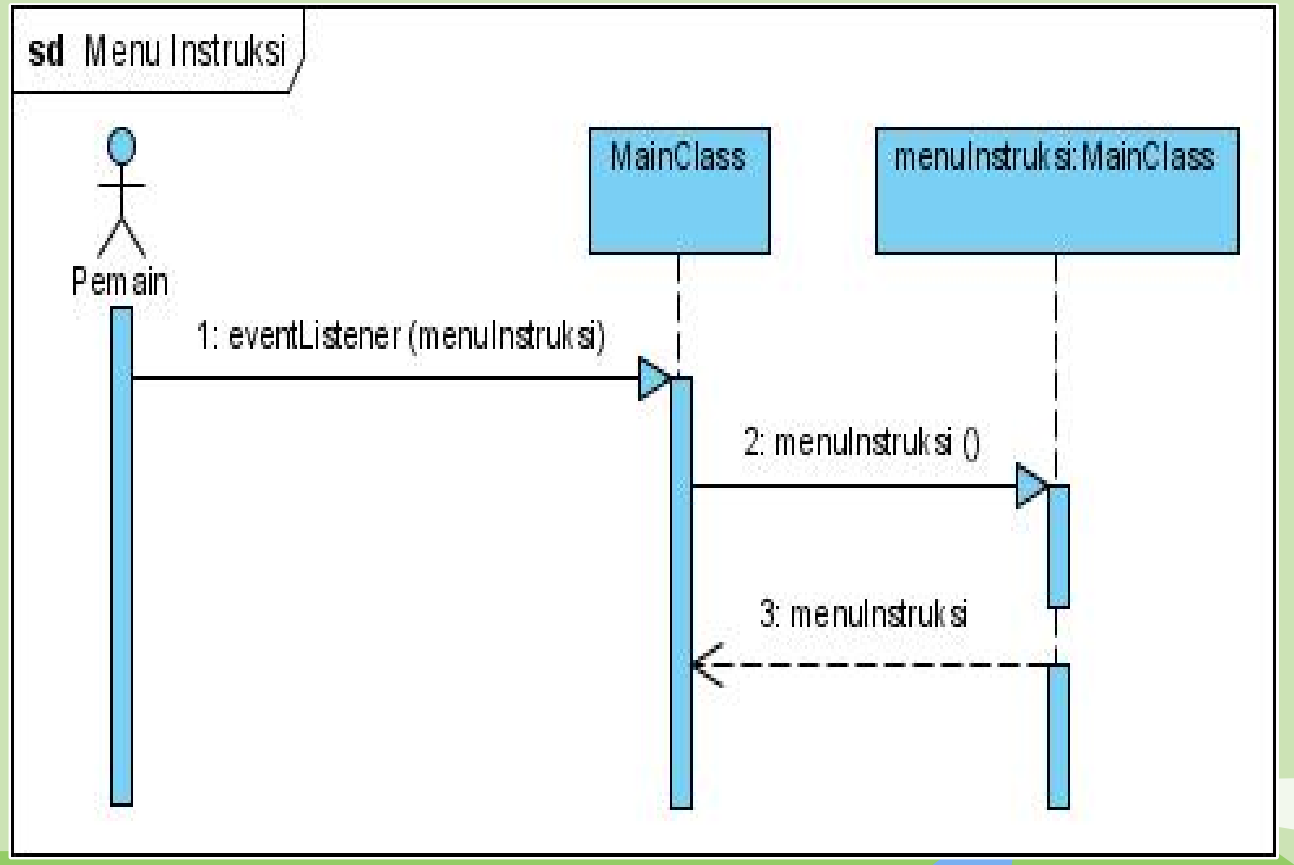
# *Sequence* Diagram

- **Menu main**

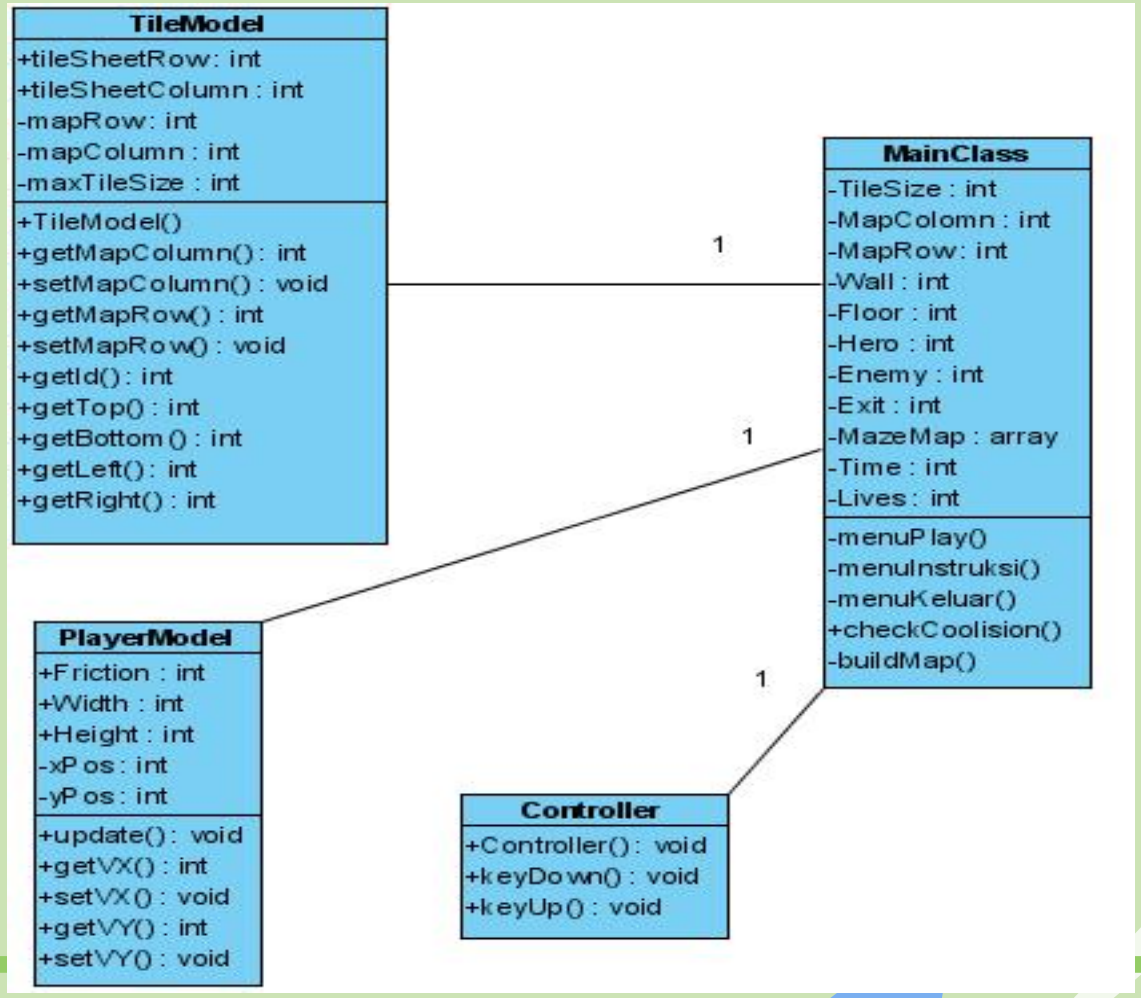


# *Sequence* Diagram

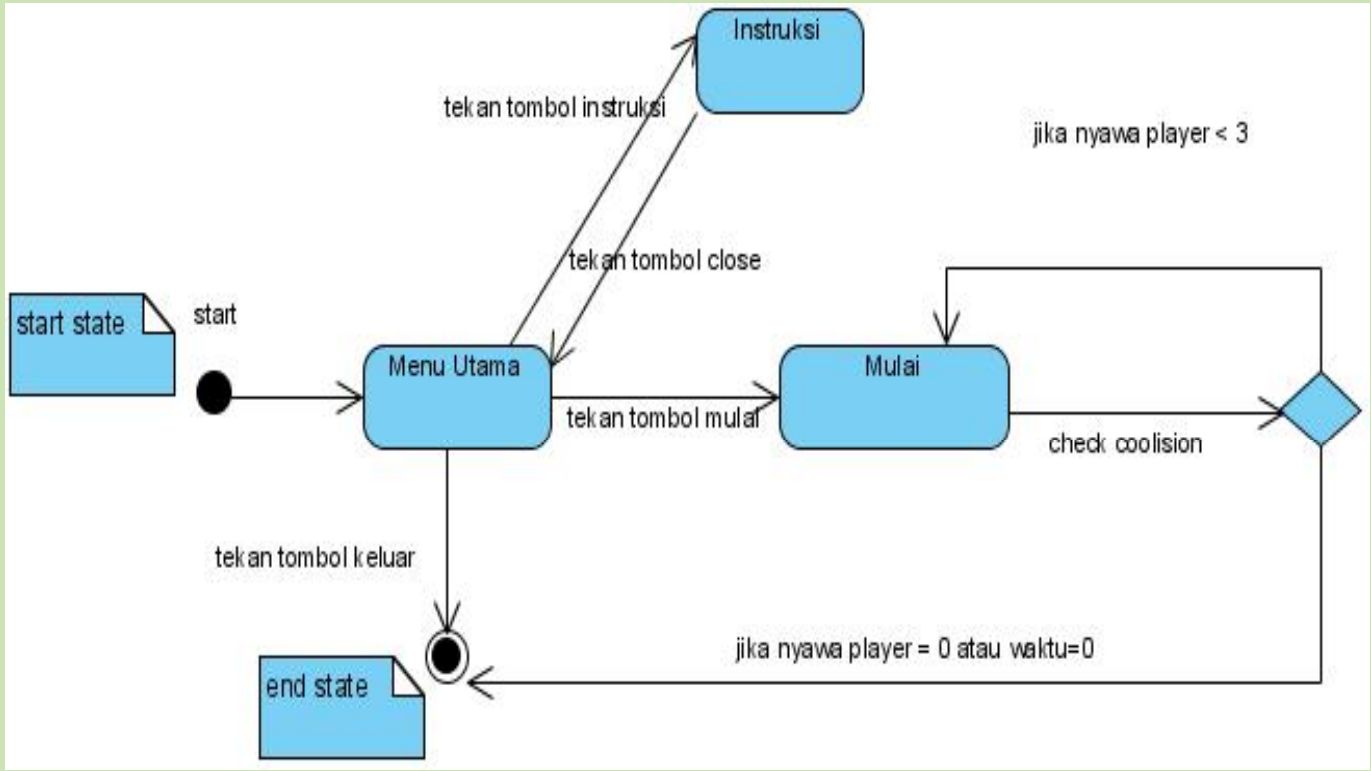
- **Menu instruksi**



# *Class* Diagram



# *State* Diagram



# Demo Program

