ABSTRAK

Permainan ular merupakan permainan populer dalam telepon selular beberapa tahun yang lalu. Inti dari permainan ini adalah agar ular yang kita kontrol mendapatkan sebanyak banyaknya makanan tanpa membentur dinding atau bagian tubuhnya sendiri. Semakin banyak makanan yang ular dapatkan, tubuhnya akan tumbuh sehingga semakin panjang. Sejatinya permainan ini merupakan *single player game* atau permainan yang dimainkan sendiri. Dalam permainan ini komputer hanya memunculkan makanan secara *random* /acak di layar untuk dimakan. Kesuksesan permainan ini bergantung kepada kecepatan dan perhitungan sang pemain agar ular yang dikontrolnya tidak terjebak dinding atau bagian tubuhnya sendiri.

Untuk pemodelan di buat dalam bahasa pemodelan berorientasi objek atau UML (*Unified Model Language*).

Serta dengan dibuatnya *game* ular dimaksudkan untuk dapat menghibur kalangan semua umur, dapat membangun *game* interaktif yang mampu menyaingi produk-produk luar negeri, memberikan alternatif membuat *game* multimedia secara mudah dengan menggunakan algoritma *branch and bound,* menambah minat bagi para pencinta *game* untuk membuat *game* interaktif sendiri. Adapun saran bagi penelitian selanjutnya supaya memberikan sesuatu yang baru pada *game.*

Kata kunci : Permainan, ular, *branch, bound*, multimedia

ABSTRACT

Snake game is a game popular in the mobile phone a few years ago. The essence of the game is to control the snake that we get as much food without hitting the wall or the body itself. The more the snake get food, so that his body will grow longer. Indeed this game is a single player game or games are played alone. In this game the computer just randomly bring food / random on the screen to eat. The success of this game depends on the velocity and the calculation of the players so that they control the snake did not get caught up a wall or the body itself.

Made for modeling object-oriented modeling language or UML (Unified Model Language).

And with the establishment of snake game is meant to be entertaining among all ages, can build an interactive game that can compete with foreign products, providing an alternative to easily create multimedia games using branch and bound algorithm, add interest to the lovers of the game to create an interactive game own. The suggestions for further research in order to provide something new to the game.

Keywords: game, snake, branch, bound, multimedia