

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.2 Ilustrasi Pencarian Jalur Menggunakan Algoritma A* .....	7
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	10
3.3.3.1 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi.....	12
3.3.3.2 <i>Sequence Diagram</i> Game Manager .....	13
3.3.3.3. <i>Sequence Diagram</i> Gelanggang .....	14
3.3.5.1 <i>State Diagram</i> User untuk Permainan.....	15
3.3.5.2 <i>State Diagram</i> NPC Untuk Permainan.....	16
3.3.2 <i>Activity Diagram</i> .....	17
3.4 <i>Flowchart</i> Perancangan A* Pada Pergerakan NPC.....	19
3.5.3.1 Desain <i>Main Menu</i> .....	22
3.5.3.2 Desain <i>How to Play</i> .....	23
3.5.3.3 Desain <i>Game Environment</i> .....	23
3.5.3.4 Desain Gelanggang.....	24
3.5.3.5 Desain Pembelian Pasukan .....	24
3.5.3.6 Desain Penghalang .....	24
3.5.3.7a Desain User Menang.....	25
3.5.3.7b Desain User Kalah.....	25
3.5.3.8 Desain <i>Menu Exit</i> .....	25
4.2.1 Icon Aplikasi.....	26
4.2.2 Menu Utama.....	26
4.3.1.2a Potongan Script untuk Penanda Petak .....	31
4.3.1.2b Penanda Petak dengan Poin 2 .....	31
4.3.1.2c Penanda Petak dengan Poin 3.....	32
4.3.1.2d Penanda Petak dengan Poin 2 dan Terdapat Petak lumpur dan Halangan ....	32
4.3.1.2e Contoh Kasus dan Perhitungan <i>Cost</i> Tiap Petak.....	33
4.3.1.2f Potongan <i>Script Pathfinding</i> .....	33
4.3.1.2g <i>Step Pathfinding</i> A* bagian 1 .....	35
4.3.1.2h <i>Step Pathfinding</i> A* bagian 2 .....	36
4.3.1.2i <i>Step Pathfinding</i> A* bagian 3 .....	37
4.3.1.2j <i>Step Pathfinding</i> A* bagian 4 .....	37

4.3.1.2k <i>Step Pathfinding A*</i> bagian 5 .....	38
4.3.1.2l <i>Step Pathfinding A*</i> bagian 6 .....	39
4.3.3a <i>Properties Folder Game</i> .....	43
4.3.3b <i>Task Manager</i> untuk memori “Gerilya” .....	43