

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.3 Tabel Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	11
4.3.1.1 Rencana Pengujian	27
4.3.1.2a Pengujian saat Mulai Menjalankan Aplikasi <i>Game</i>	28
4.3.1.2b Pengujian <i>Sub-menu</i>	28
4.3.1.2c Pengujian Pembelian	29
4.3.1.2d Pengujian perintah " <i>Move</i> "	29
4.3.1.2e Pengujian perintah " <i>Attack</i> "	29
4.3.1.2f Pengujian perintah " <i>End</i> "	29
4.3.1.2g Pengujian <i>Game Environment</i>	30
4.3.1.2h Pengujian Pembatalan Aksi	30
4.3.1.2i Perhitungan Pathfinding 1	35
4.3.1.2j Perhitungan Pathfinding 2	36
4.3.1.2k Perhitungan Pathfinding 3	37
4.3.1.2l Perhitungan Pathfinding 4	38
4.3.1.2m Perhitungan Pathfinding 5	38
4.3.1.2n Pengujian pergerakan AI setelah diimplementasikan algoritma A*	39