

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Sprite</i> dinding dalam <i>Unity</i>	10
Gambar 3. 2 Labirin.....	11
Gambar 3. 3 <i>Sprite</i> pemain	11
Gambar 3. 4 <i>Sprite</i> poin.....	13
Gambar 3. 5 Diagram alir algoritma A*	14
Gambar 3. 6 Diagram alir RIBS	15
Gambar 3. 7 Graf labirin.....	16
Gambar 3. 8 Letak simpul pada labirin	17
Gambar 3. 9 Diagram <i>use case</i> gim.....	17
Gambar 3. 10 <i>Sequences diagram</i> saat membuka aplikasi.....	19
Gambar 3. 11 <i>Sequence diagram</i> memasuki menu algoritma	19
Gambar 3. 12 <i>Sequences diagram</i> memilih algoritma	20
Gambar 3. 13 <i>Sequences diagram</i> keluar dari gim.....	20
Gambar 3. 14 Menu utama	21
Gambar 3. 15 Menu algoritma.....	21
Gambar 3. 16 Antarmuka gim saat dimainkan	22
Gambar 4. 1 Ikon gim <i>Maze Chase</i>	23
Gambar 4. 2 Tampilan menu utama.....	24
Gambar 4. 3 Tampilan menu algoritma	25
Gambar 4. 4 Tampilan permainan	25
Gambar 4. 5 <i>Red Cat</i> mengejar <i>Tikus(Mouse)</i>	26
Gambar 4. 6 Ekspansi simpul oleh <i>Red Cat</i>	26
Gambar 4. 7 Simpul <i>parent</i>	28
Gambar 4. 8 Jalur menuju pemain.....	28
Gambar 4. 9 <i>Tracing</i>	29
Gambar 4. 10 <i>Red Cat</i> mengejar pemain.....	29
Gambar 4. 11 Ekspansi simpul oleh <i>Red Cat</i>	30
Gambar 4. 12 Simpul <i>parent</i>	32

Gambar 4. 13 Jalur menuju pemain.....	33
Gambar 4. 14 Jalur yang yang dapat diambil	33
Gambar 4. 15 Simpul yang akan dibandingkan bobotnya.....	34
Gambar 4. 16 Peletakkan poin (a) diantara dua simpul, (b) pada simpul.....	34
Gambar 4. 17 Pengambilan jalur NPC	35
Gambar 4. 18 Grafik perbandingan waktu tempuh	50
Gambar 4. 19 Perbandingan ekspansi tiap simpul.....	51