

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Core Loop dari Game DEJAVU .....	10
Gambar 3. 2. User Journey dari game DEJAVU .....	10
Gambar 3. 3. Screenflow dari game DEJAVU .....	11
Gambar 3. 4. Sprite Pallette dari game DEJAVU .....	12
Gambar 3. 5. Sprite Pemain dari game DEJAVU .....	13
Gambar 3. 6. Sprite NPC dari game DEJAVU .....	13
Gambar 3. 7. Graf Planar dari game DEJAVU .....	14
Gambar 3. 8. Sequence Diagram Saat Pemain Membuka Aplikasi .....	15
Gambar 3. 9. Sequence Diagram Saat Pemain Memasuki Menu Algoritma .....	15
Gambar 3. 10. Sequence Diagram Saat Memilih Algoritma .....	16
Gambar 3. 11. Sequence Diagram Saat Keluar Permainan .....	16
Gambar 3. 12. Diagram Use Case dari game DEJAVU .....	17
Gambar 3. 13. Perancangan Antarmuka Splash Screen dari game DEJAVU .....	18
Gambar 3. 14. Perancangan Antarmuka Menu Utama dari game DEJAVU .....	18
Gambar 3. 15. Perancangan Antarmuka Menu Pilih Algoritma dari game DEJAVU .....	19
Gambar 3. 16. Perancangan Antarmuka Menu How To Play dari game DEJAVU .....	19
Gambar 3. 17. Perancangan Antarmuka In-game dari game DEJAVU .....	20
Gambar 3. 18. Perancangan Antarmuka Panel Pause Game dari game DEJAVU .....	20
Gambar 3. 19. Perancangan Antarmuka Stage Cleared dari game DEJAVU .....	21
Gambar 3. 20. Diagram Alir NPC pada game DEJAVU .....	22
Gambar 3. 21. Diagram Alir Theta* pada NPC game DEJAVU .....	23
Lampiran A. 1. Pengujian algoritma Theta* rute 0-37 .....	48
Lampiran A. 2. Pengujian algoritma Theta* rute 0-57 .....	48
Lampiran A. 3. Pengujian algoritma Theta* rute 0-73 .....	49
Lampiran A. 4. Pengujian algoritma Theta* rute 1-56 .....	49
Lampiran A. 5. Pengujian algoritma Theta* rute 1-77 .....	50
Lampiran A. 6. Pengujian algoritma Theta* rute 2-46 .....	50
Lampiran A. 7. Pengujian algoritma Theta* rute 3-59 .....	51
Lampiran A. 8. Pengujian algoritma Theta* rute 5-64 .....	51
Lampiran A. 9. Pengujian algoritma Theta* rute 57-62 .....	52
Lampiran A. 10. Pengujian algoritma Theta* rute 57-77 .....	52