

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> <i>Flowchart</i> algoritma <i>random walk</i> .....	15
<b>Gambar 2.2</b> Contoh simulasi dari Igoritma <i>random walk</i> .....	16
<b>Gambar 2.3</b> Lanjutan contoh simulasi dari algoritma <i>random walk</i> .....	17
<b>Gambar 2.4</b> Lanjutan contoh simulasi dari algoritma <i>random walk</i> .....	17
<b>Gambar 2.5</b> Pemilihan <i>platform</i> pada Unity.....	18
<b>Gambar 3.1</b> Gambaran umum sistem. ....	20
<b>Gambar 3.2</b> <i>Flowchart</i> pemain.....	21
<b>Gambar 3.3</b> <i>Flowchart</i> algoritma <i>random walk</i> untuk NPC.....	22
<b>Gambar 3.4</b> Rancangan <i>world</i> . ....	24
<b>Gambar 3.5</b> Rancangan antarmuka <i>game</i> . ....	24
<b>Gambar 3.6</b> Rancangan antarmuka <i>Score Board</i> .....	25
<b>Gambar 3.7</b> Rancangan antarmuka <i>main menu</i> . ....	25
<b>Gambar 4.1</b> Antarmuka <i>main menu</i> .....	26
<b>Gambar 4.2</b> Antarmuka <i>board score</i> .....	27
<b>Gambar 4.3</b> Antarmuka <i>game</i> .....	27
<b>Gambar 4. 4</b> Antarmuka <i>Win</i> ( Kiri ) dan <i>Game Over</i> ( Kanan ).....	28
<b>Gambar 4.5</b> Console dari Unity. ....	30
<b>Gambar 4.6</b> Potongan <i>script</i> angka 0.....	30
<b>Gambar 4.7</b> Potongan <i>script</i> angka 1.....	30
<b>Gambar 4.8</b> Potongan <i>script</i> angka 2.....	30
<b>Gambar 4.9</b> Potongan <i>script</i> angka 3.....	30
<b>Gambar 4.10</b> Batas NPC bisa bergerak. ....	31
<b>Gambar 4.11</b> Hasil pertanyaan pertama.....	33
<b>Gambar 4.12</b> Hasil pertanyaan kedua. ....	33
<b>Gambar 4.13</b> Hasil pertanyaan ketiga.....	34
<b>Gambar 4.14</b> Hasil pertanyaan keempat. ....	34
<b>Gambar 4.15</b> Hasil pertanyaan kelima.....	35
<b>Gambar 4.16</b> Hasil pertanyaan keenam. ....	35
<b>Gambar 4.17</b> Hasil pertanyaan ketujuh.....	36