

**PENGEMBANGAN PERILAKU NPC BARANG PADA *GAME*  
EDUKATIF “*Pick It UP*” DENGAN METODE  
*FINITE STATE MACHINE***

**(*DEVELOPMENT OF STUFF THING NPC BEHAVIOR  
ON THE EDUCATIVE GAME “Pick It UP” USING  
THE FINITE STATE MACHINE METHOD*)**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai syarat mata kuliah Tugas Akhir  
di Program Studi S1 Teknik Komputer

Disusun oleh:

**DIRA MAWARNI**

**1103180053**



**Universitas  
Telkom**

**FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO**

**UNIVERSITAS TELKOM**

**BANDUNG**

**2023**