

**IMPLEMENTASI ALGORITMA A* UNTUK MENENTUKAN PERGERAKAN
NPC (NON-PLAYABLE CHARACTER) PADA GAME HUNGRY PIGS**

Implementation A Algorithm For Determining Movement of NPC (Non-Playable
Character) In Hungry Pigs Game*

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Pada
Program
Studi S-1 Sistem Komputer Fakultas Elektro Dan
Komunikasi

Institut Teknologi
Telkom

Disusun Oleh

:

Adityo Wahyu Pratama

114080071



INSTITUT TEKNOLOGI
TELKOM

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM KOMPUTER
FAKULTAS ELEKTRO DAN KOMUNIKASI
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM BANDUNG**

2013