

Daftar Istilah

First Person Shooter	Game tembak-tembakan, pukul-pukulan, tusuk-tusukan yang menggunakan sudut pandang orang pertama
Usecase Diagram	Model fungsional sebuah <i>system</i> yang menggunakan <i>actor</i> dan use case
Class Diagram	Diagram yang menggambarkan clas dari sistem
Activity Diagram	Diagram yang menggambarkan tahapan alur kerja suatu fungsi saat dijalankan
Terrain	Arena permainan, biasanya berupa hamparan dengan texture tanah, rumput, pasir atau bebatuan.
Storyboard	Gambaran cerita game
Storyline	Alur cerita game
Flowchart	Diagram yang menggambarkan alur <i>game</i>
Inventory	Tempat penyimpanan senjata dan item quest yang telah diambil