

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Graph</i>	5
Gambar 2. 2 <i>Undirected Graph</i>	5
Gambar 2. 3 <i>Directed Graph</i>	6
Gambar 2. 4 <i>Tile Movement</i>	6
Gambar 2. 5 <i>Edge Movement</i>	7
Gambar 2. 6 <i>Vertex Movement</i>	7
Gambar 2. 7 Tampilan Utama Corona SDK	12
Gambar 2. 8 Contoh <i>Sprite Game Student Jump</i>	17
Gambar 2. 9 Contoh Tampilan <i>LevelHelper game Student Jump</i>	18
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i>	19
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i>	20
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Pemrograman tanpa NPC	21
Gambar 3. 4 <i>Flowchart</i> Pemrograman NPC dalam Game	22
Gambar 3. 5 <i>Flowchart</i> Algoritma A*	23
Gambar 3.6 Perancangan <i>Actual Cost g(n)</i>	24
Gambar 3.7 Perancangan Fungsi Heuristik <i>h(n)</i>	24
Gambar 3. 8 SD <i>Uniform</i>	26
Gambar 3. 9 SMP <i>Uniform</i>	26
Gambar 3. 10 SMA <i>Uniform</i>	26
Gambar 3. 11 NPC/ <i>Bad Student</i>	26
Gambar 3. 12 <i>Platform</i> Diam	26
Gambar 3. 13 <i>Platform</i> Crash	26
Gambar 3. 14 <i>Platform</i> Gerak	27
Gambar 3. 15 <i>Power A</i>	27
Gambar 3. 16 <i>Power B</i>	27
Gambar 3. 17 <i>Power C</i>	27
Gambar 3. 18 <i>Power D</i>	27
Gambar 3. 19 <i>Power E</i>	27
Gambar 3. 20 <i>Power E2</i>	27

Gambar 4. 1 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Kuisoner 1	42
Gambar 4. 2 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Kuisoner 2	42
Gambar 4. 3 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Kuisoner 3	42
Gambar 4. 4 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Kuisoner 4	43
Gambar 4. 5 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Kuisoner 5	43
Gambar 4. 6 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Kuisoner 6	44
Gambar 4. 7 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Kuisoner 7	44
Gambar 4. 8 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Kuisoner 8	45