

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Contoh dari permainan panahan | 8 |
| Gambar 3. 1 Flowchart Sistem..... | 11 |
| Gambar 3.2 Gedung Barung Universitas Telkom..... | 12 |
| Gambar 3.3 Flowchart Penerapan DDA | 13 |
| Gambar 3.4 Target Panah | 14 |
| Gambar 3.5 Initial Nilai P dan Q | 17 |
| Gambar 3.6 Chart Sumbu X..... | 18 |
| Gambar 3.7 Chart Sumbu Y..... | 18 |
| Gambar 3.8 Grafik Sumbu X dan Sumbu Y | 19 |
| Gambar 3.9 <i>Build Settings</i> | 20 |
| Gambar 3.10 Proses <i>Build</i> | 21 |
| Gambar 3.11 Folder Penyimpanan | 22 |
| Gambar 3.12 Halaman Awal Web | 22 |
| Gambar 4.1 <i>Input</i> Sumbu X dan Sumbu Y Jika Initial P dan Initial Q BBS | 24 |
| Gambar 4.2 Grafik Dari Hasil Percobaan Pertama..... | 24 |
| Gambar 4.3 Print Hasil Percobaan Pertama..... | 25 |
| Gambar 4.4 <i>Input</i> Sumbu X dan Sumbu Y Jika Initial P dan Initial Q Sama..... | 25 |
| Gambar 4.5 Grafik Dari Hasil Percobaan Kedua..... | 26 |
| Gambar 4.6 Print Hasil Percobaan Kedua | 26 |
| Gambar 4.7 <i>Input</i> Initial P dan Initial <i>Q</i> Jika Bukan Bilangan Prima | 27 |
| Gambar 4.8 Grafik Dari Hasil Percobaan Ketiga | 27 |
| Gambar 4.9 Print Hasil Percobaan Ketiga | 28 |
| Gambar 4.10 Print Hasil Sumbu X dan Sumbu Y Pada <i>Unity</i> | 29 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.11 Proses Pada Halaman Depan Web | 29 |
| Gambar 4.12 Halaman Utama Game | 30 |