

**PENERAPAN PERILAKU *NON-PLAYER CHARACTER* PADA
GAME EDUKASI DEBAT BAHASA INDONESIA
MENGUNAKAN METODE *FINITE STATE MACHINE***

***APPLICATION OF NON-PLAYER CHARACTER BEHAVIOR IN
INDONESIAN DEBATE EDUCATION GAME USING FINITE
STATE MACHINE METHOD***

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai syarat meraih gelar sarjana
di program studi S1 Teknik Komputer

Disusun oleh:

ANDI NURFITTA F

1103184013



**Universitas
Telkom**

FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2022