

**PENERAPAN PERILAKU *NON-PLAYER CHARACTER*
HEWAN TERNAK PADA GAME “*HAPPY FARM*”
MENGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE**

***(IMPLEMENTATION OF NON-PLAYER CHARACTER
BEHAVIOR OF LIVESTOCK ANIMALS IN THE "HAPPY
FARM" GAME USING FINITE STATE MACHINE METHOD)***

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik
Program Studi S1 Teknik Komputer

Disusun Oleh:

**MOHAMAD REDZA TRI PUTRA SUTISNA
1103184021**



**Universitas
Telkom**

FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2022