

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Core Loop dari Game DEJAVU	10
Gambar 3. 2. User Journey dari game DEJAVU	10
Gambar 3. 3. Screenflow dari game DEJAVU	11
Gambar 3. 4. Sprite Pallette dari game DEJAVU	12
Gambar 3. 5. Sprite Pemain dari game DEJAVU	13
Gambar 3. 6. Sprite NPC dari game DEJAVU	13
Gambar 3. 7. Graf Planar dari game DEJAVU	14
Gambar 3. 8. Sequence Diagram Saat Pemain Membuka Aplikasi	15
Gambar 3. 9. Sequence Diagram Saat Pemain Memasuki Menu Algoritma	15
Gambar 3. 10. Sequence Diagram Saat Memilih Algoritma	16
Gambar 3. 11. Sequence Diagram Saat Keluar Permainan	16
Gambar 3. 12. Diagram Use Case dari game DEJAVU	17
Gambar 3. 13. Perancangan Antarmuka Splash Screen dari game DEJAVU	18
Gambar 3. 14. Perancangan Antarmuka Menu Utama dari game DEJAVU	18
Gambar 3. 15. Perancangan Antarmuka Menu Pilih Algoritma dari game DEJAVU	19
Gambar 3. 16. Perancangan Antarmuka Menu How To Play dari game DEJAVU	19
Gambar 3. 17. Perancangan Antarmuka In-game dari game DEJAVU	20
Gambar 3. 18. Perancangan Antarmuka Panel Pause Game dari game DEJAVU	20
Gambar 3. 19. Perancangan Antarmuka Stage Cleared dari game DEJAVU	21
Gambar 3. 20. Diagram Alir NPC pada game DEJAVU	22
Gambar 3. 21. Diagram Alir Theta* pada NPC game DEJAVU	23
Lampiran A. 1. Pengujian algoritma Theta* rute 0-37	48
Lampiran A. 2. Pengujian algoritma Theta* rute 0-57	48
Lampiran A. 3. Pengujian algoritma Theta* rute 0-73	49
Lampiran A. 4. Pengujian algoritma Theta* rute 1-56	49
Lampiran A. 5. Pengujian algoritma Theta* rute 1-77	50
Lampiran A. 6. Pengujian algoritma Theta* rute 2-46	50
Lampiran A. 7. Pengujian algoritma Theta* rute 3-59	51
Lampiran A. 8. Pengujian algoritma Theta* rute 5-64	51
Lampiran A. 9. Pengujian algoritma Theta* rute 57-62	52
Lampiran A. 10. Pengujian algoritma Theta* rute 57-77	52