

**IMPLEMENTASI ALGORITMA PATHFINDING A*
UNTUK NON-PLAYER CHARACTER
PADA PERMAINAN “DEJAVU”**

IMPLEMENTATION OF A PATHFINDING ALGORITHM FOR
NON-PLAYER CHARACTER IN “DEJAVU” GAME*

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai syarat mata kuliah Tugas Akhir

Program Studi S1 Teknik Komputer

Disusun oleh:

SARA LUTAMI PARDEDE

1103184208



**Universitas
Telkom**

FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2022