

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Core Loop dari Game “DEJAVU” .....	9
Gambar 3. 2. User Journey Game “DEJAVU” .....	9
Gambar 3. 3. Screenflow Game “DEJAVU” .....	10
Gambar 3. 4. Sprite untuk Map.....	11
Gambar 3. 5 . Sprite Pemain .....	12
Gambar 3. 6 . Sprite NPC .....	12
Gambar 3. 7. Graf Planar Map Game “DEJAVU” .....	13
Gambar 3. 8. Sequence Diagram Saat Pemain Membuka Aplikasi.....	14
Gambar 3. 9. Sequence Diagram Saat Memasuki Menu Algoritma .....	14
Gambar 3. 10. Sequence Diagram Saat Memilih Algoritma .....	15
Gambar 3. 11. Sequence Diagram Saat Keluar Permainan.....	16
Gambar 3. 12. Diagram Use Case DEJAVU .....	16
Gambar 3. 13. Perancangan Antarmuka Splash Screen “DEJAVU” .....	17
Gambar 3. 14. Perancangan Antarmuka Menu Utama “DEJAVU” .....	18
Gambar 3. 15. Perancangan Antarmuka How to Play .....	18
Gambar 3. 16. Perancangan Antarmuka Pilihan Algoritma “DEJAVU” .....	19
Gambar 3. 17. Perancangan Antarmuka In-Game “DEJAVU” .....	19
Gambar 3. 18. Perancangan Antarmuka Pause Game “DEJAVU” .....	20
Gambar 3. 19. Perancangan Antarmuka Stage Cleared “DEJAVU” .....	21
Gambar 3. 20. Diagram Alir NPC.....	22
Gambar 3. 21. Diagram Alir Algoritma A* .....	23
Gambar 4. 1. Ikon Aplikasi “DEJAVU” .....	26
Gambar 4. 2. Menu Utama Game “DEJAVU” .....	27
Gambar 4. 3. Menu How to Play .....	27
Gambar 4. 4. Menu Pilihan Algoritma Game “DEJAVU” .....	28
Gambar 4. 5. Antarmuka di Dalam Game “DEJAVU” .....	29
Gambar 4. 6. Menu Pause Game “DEJAVU”.....	30
Gambar 4. 7. Tampilan Hasil Akhir Game “DEJAVU” .....	30
Gambar 4. 8. Pengujian Algoritma Elemen Rute 0-61 .....	42
Gambar 4. 9. Pengujian Algoritma Elemen Rute 0-37 .....	42
Gambar 4. 10. Pengujian Algoritma A* dengan Elemen Rute 0-68 w1=1,w2=1	45
Gambar 4. 11. Pengujian Algoritma A* dengan Elemen Rute 0-68 w1=1,w2=2	45