

**PERANCANGAN *PICKUP* OBJEK BERUPA SAMPAH  
PADA PERMAINAN LABIRIN  
MENGUNAKAN METODE *CELLULAR AUTOMATA***

***DESIGN OF RUBBISH AS PICKUP OBJECT  
IN MAZE GAME  
USING CELLULAR AUTOMATA METHOD***

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai syarat mata kuliah Tugas Akhir  
Program Studi S1 Teknik Komputer

Disusun oleh:

**HANATAR ADI NALURI  
1103180197**



**Universitas  
Telkom**

**FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO  
UNIVERSITAS TELKOM  
BANDUNG  
2023**