

**PENGEMBANGAN PERILAKU NPC KECOA PADA GAME BERSIH -  
BERSIH “PICK IT UP” DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE**

*(DEVELOPMENT OF COCKROACH NPC BEHAVIOR ON THE  
EDUCATIVE GAME “PICK IT UP” USING THE FINITE STATE  
MACHINE METHOD)*

**TUGAS AKHIR**

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

Disusun oleh:

**ALIFIA FAIRUZ ZHAHIRA**

**1103184193**



**Universitas  
Telkom**

**FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO**

**UNIVERSITAS TELKOM**

**BANDUNG**

**2023**