

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Games</i> generasi pertama	5
Gambar 2.2 <i>Games</i> generasi kedua	6
Gambar 2.3 <i>Games</i> generasi ketiga	6
Gambar 2.4 <i>Games</i> generasi keempat	7
Gambar 2.5 <i>Games</i> generasi kelima	8
Gambar 2.6 <i>Games</i> generasi keenam	8
Gambar 2.7 Hirarki Gerak Perilaku NPC	10
Gambar 2.8 Gambar Struktur <i>Finite State Machine</i>	11
Gambar 3.1 Tampilan <i>gameplay</i>	12
Gambar 3.2 <i>Flowchart Player</i>	13
Gambar 3.3 Diagram <i>state</i> NPC kecoa.....	13
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> perilaku NPC	14
Gambar 3.4 Tampilan <i>design</i> pada <i>game</i>	15
Gambar 3.6 <i>Flowchart Game</i>	16
Gambar 3.7 Tampilan <i>sprite</i> dari NPC kecoa.....	17
Gambar 4.1 Tampilan implementasi NPC kecoa pada <i>gameplay</i>	24
Gambar 4.2 Implementasi <i>game</i>	24
Gambar 4.7 <i>Source Code</i> NPC	25
Gambar 4.8 <i>Source code</i> NPC.....	26
Gambar 4.9 <i>Source code</i> NPC.....	26