

DAFTAR ISTILAH

GDLC	: Game Development Life Cycle adalah kerangka kerja untuk mengembangkan game secara terstruktur.
UEQ	: User Experience Questionnaire adalah metode evaluasi untuk menilai pengalaman pengguna secara holistik.
TUS	: Telkom University Surabaya, perguruan tinggi di Surabaya, Indonesia.
Leaderboard	: Papan peringkat dalam game untuk menampilkan skor atau pencapaian pemain.
Slot	: Ruang atau kapasitas tertentu dalam game untuk menyimpan data atau pemain.
Server	: Sistem komputer yang digunakan untuk mengelola dan menjalankan game secara daring.
Art Style	: Karakter visual unik dalam game yang mencakup desain karakter, lingkungan, warna, dan estetika keseluruhan yang menciptakan suasana tertentu.
Scripting	: Proses penulisan kode untuk mengatur perilaku, logika, atau interaksi dalam game.
Game Engine	: Perangkat lunak yang menyediakan berbagai alat dan fungsionalitas untuk mengembangkan dan menjalankan video game, termasuk grafis, fisika, suara, dan pengelolaan logika permainan.
Prototype	: Prototype adalah model awal atau versi sederhana dari sebuah produk yang digunakan untuk menguji konsep, fungsi, dan desain sebelum pengembangan penuh dilakukan.
Event	: Event dalam scripting game adalah mekanisme yang memicu respons tertentu saat aksi atau kondisi spesifik terjadi, seperti klik tombol atau benturan objek.