

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tipe Data dalam Lua.....	15
Tabel 2. 2 Operator Aritmatik Lua.....	16
Tabel 2. 3 Operator Perbandingan Lua	16
Tabel 3.1 Rancangan <i>Actual Cost</i> $g(n)$	25
Tabel 3.2 Rancangan Fungsi Heuristik $h(n)$	26
Tabel 3. 3 Rancangan <i>Collision</i>	29
Tabel 3. 4 Rancangan <i>Game Environment</i>	29
Tabel 4. 1 Rencana Pengujian.....	31
Tabel 4. 2 Pengujian saat mulai menjalankan Aplikasi <i>Game</i>	32
Tabel 4. 3 Pengujian <i>Sub-menu</i>	33
Tabel 4. 4 Pengujian Tampilan <i>Game Won</i>	33
Tabel 4. 5 Pengujian Menu <i>Game Over</i>	34
Tabel 4. 6 Pengujian <i>Game Environment</i>	34
Tabel 4. 7 Pengujian Menu Tambahan	36
Tabel 4. 8 Pengujian <i>White Box</i> Perhitungan $f(n)$ <i>Level 3</i>	38
Tabel 4. 9 Pengujian <i>White Box</i> Perhitungan $f(n)$ <i>Level 6</i>	38
Tabel 4. 10 Pengujian <i>White Box</i> Perhitungan $f(n)$ <i>Level 9</i>	39