

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Contoh diagram FSM sederhana .....	7
2.2 <i>Moore State Machine</i> .....	8
2.3 <i>Mearly State Machine</i> (Sumber: Brownlee, 2010) .....	8
3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	14
3.2 <i>Activity Diagram</i> .....	15
3.3 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Awal .....	16
3.4 <i>Sequence Diagram</i> Menu “Mulai” .....	16
3.5 <i>Sequence Diagram</i> Menu “Cara Main” .....	17
3.6 <i>Sequence Diagram</i> Menu “Tentang” .....	17
3.7 <i>Sequence Diagram</i> Menu “Keluar” .....	17
3.8 <i>Sequence Diagram</i> Menu “Area” .....	18
3.9 <i>State Diagram</i> PC Menu Mulai .....	18
3.10 <i>State Diagram</i> pergerakan PC.....	19
3.11 <i>State Diagram</i> PC status PC .....	19
3.12 <i>State Diagram</i> item PC.....	20
3.13 <i>FSM Diagram</i> perilaku NPC .....	21
3.14 <i>FSM Diagram</i> pergerakan NPC.....	21
3.15 <i>FSM Diagram</i> status NPC .....	23
3.16 <i>FSM Diagram</i> item pada NPC.....	24
3.17 <i>FSM Diagram</i> NPC Serigala .....	26
3.19 <i>FSM Diagram</i> NPC Penombak.....	27
3.20 <i>Activity Diagram</i> pemilihan jalur NPC .....	28
3.21 Rancangan jalur Area 1 .....	29
3.22 Rancangan jalur Area 2 .....	29
3.23 Rancangan jalur Area 3 .....	30
4.1 <i>Diagram pie</i> untuk tampilan permainan .....	40
4.2 <i>Diagram pie</i> untuk animasi permainan.....	40
4.3 <i>Diagram pie</i> untuk sound pada permainan .....	41
4.4 <i>Diagram pie</i> untuk kontrol player .....	41
4.5 <i>Diagram pie</i> untuk penambahan NPC Musuh .....	42
4.6 <i>Diagram pie</i> untuk Penerapan FSM pada NPC.....	42
4.7 <i>Diagram pie</i> untuk konsep algoritma Greedy .....	43