

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Sprite</i> dinding dalam <i>Unity</i>	10
Gambar 3. 2 Labirin.....	11
Gambar 3. 3 <i>Sprite</i> pemain.....	11
Gambar 3. 4 <i>Sprite</i> poin.....	13
Gambar 3. 5 Diagram alir algoritma A*.....	14
Gambar 3. 6 Diagram alir RIBS.....	15
Gambar 3. 7 Graf labirin.....	16
Gambar 3. 8 Letak simpul pada labirin.....	17
Gambar 3. 9 Diagram <i>use case</i> gim.....	17
Gambar 3. 10 <i>Sequences diagram</i> saat membuka aplikasi.....	19
Gambar 3. 11 <i>Sequence diagram</i> memasuki menu algoritma.....	19
Gambar 3. 12 <i>Sequences diagram</i> memilih algoritma.....	20
Gambar 3. 13 <i>Sequences diagram</i> keluar dari gim.....	20
Gambar 3. 14 <i>Menu</i> utama.....	21
Gambar 3. 15 <i>Menu</i> algoritma.....	21
Gambar 3. 16 Antarmuka gim saat dimainkan.....	22
Gambar 4. 1 Ikon gim <i>Maze Chase</i>	23
Gambar 4. 2 Tampilan <i>menu</i> utama.....	24
Gambar 4. 3 Tampilan <i>menu</i> algoritma.....	25
Gambar 4. 4 Tampilan permainan.....	25
Gambar 4. 5 <i>Red Cat</i> mengejar <i>Tikus(Mouse)</i>	26
Gambar 4. 6 Ekspansi simpul oleh <i>Red Cat</i>	26
Gambar 4. 7 Simpul <i>parent</i>	28
Gambar 4. 8 Jalur menuju pemain.....	28
Gambar 4. 9 <i>Tracing</i>	29
Gambar 4. 10 <i>Red Cat</i> mengejar pemain.....	29
Gambar 4. 11 Ekspansi simpul oleh <i>Red Cat</i>	30
Gambar 4. 12 Simpul <i>parent</i>	32

Gambar 4. 13 Jalur menuju pemain.....	33
Gambar 4. 14 Jalur yang yang dapat diambil	33
Gambar 4. 15 Simpul yang akan dibandingkan bobotnya.....	34
Gambar 4. 16 Peletakkan poin (a) diantara dua simpul, (b) pada simpul.....	34
Gambar 4. 17 Pengambilan jalur NPC	35
Gambar 4. 18 Grafik perbandingan waktu tempuh	50
Gambar 4. 19 Perbandingan ekspansi tiap simpul.....	51