

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penggambaran VR di dimensi tiga menurut D.zelter [26].	6
Gambar 2.2. Performa beberapa PRNG menghadapi test Small Crush [6].	8
Gambar 2.3. Hasil test crush dan BigCrush PRNG yang sering digunakan [6].	8
Gambar 2.4. Tampilan Unity3d [6].	10
Gambar 2.5. PCG di Supermario [9].	13
Gambar 2.6. PCG yang merekam koordinat saat tombol loncat ditekan [9].	13
Gambar 2.7. Limas segitiga dengan bounding box.	15
Gambar 2.8. AABB collision pada dua buah objek.	16
Gambar 3.1. Gambaran umum sistem.	20
Gambar 3.2. Diagram konteks.	21
Gambar 3.3. Use Case diagram.	22
Gambar 3.4. <i>Class Diagram</i> sistem.	23
Gambar 3.5. Interaksi developer dan kelas	26
Gambar 3.6. Perpindahan antar scene	27
Gambar 3.7. Interaksi antar kelas.	28
Gambar 3.8. Deteksi serta pembuatan objek dalam bentuk lingkaran.	29
Gambar 3.9. Deteksi saat update.	30
Gambar 3.10. Hasil ruangan.	35
Gambar 3.11. Hasil ruangan tanpa tembok	35
Gambar 3.12. <i>Input</i> nilai untuk ukuran <i>plane</i> serta <i>seed</i> .	36
Gambar 3.13. <i>Inspector</i> untuk <i>object generator</i> .	36
Gambar 3.14. <i>Chance</i> atau kemungkinan pada <i>Gameobject</i>	37
Gambar 3.15. <i>Behavior</i> PCG dan <i>Pcgmaster</i> pada <i>gameobject</i> PCG.	37
Gambar 3.16. <i>Behavior</i> untuk membuat titik dan deteksi	38
Gambar 3.17. Perspektif pemain	38
Gambar 4.1. Scatter plot Stone	40
Gambar 4.2. Ploting Tree pada seed 0	41
Gambar 4.3. Hasil pada ruangan untuk seed 0.	41
Gambar 4.4. Semua titik Pohon	42

Gambar 4.5. Scatter plot NoTree	43
Gambar 4.6. x1 dan y1	44
Gambar 4.7. Objek x2 y2	45
Gambar 4.8. Grafik gain Tree	46
Gambar 4.9. Grafik loss Tree.....	46
Gambar 4.10. Grafik <i>Gain Stone</i>	47
Gambar 4. 11. Grafik <i>Loss Stone</i>	47