

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh graf planar untuk implementasi TBA*.....	7
Gambar 2.2 pseudo-code real-time heuristic search	8
Gambar 2.3 Grid tile (a), octile (b) dan hex (c)	10
Gambar 3.1 <i>Sprite</i> yang digunakan	14
Gambar 3.2 Labirin dalam permainan.....	15
Gambar 3.3 <i>Sprite</i> tikus	15
Gambar 3.4 <i>Sprite</i> bola keju	17
Gambar 3.5 Diagram alir algoritma A*.....	18
Gambar 3.6 Diagram alir algoritma TBA*	19
Gambar 3.7 Graf planar dari labirin	20
Gambar 3.8 <i>Node</i> pada labirin	21
Gambar 3.9 <i>Use Case</i> permainan.....	21
Gambar 3.10 <i>Sequences diagram</i> saat pemain membuka aplikasi	22
Gambar 3.11 <i>Sequences diagram</i> menu pemilihan algoritma	23
Gambar 3.12 <i>Sequences diagram</i> algoritma A*	23
Gambar 3.13 <i>Sequences diagram</i> keluar permainan	24
Gambar 3.14 Perancangan <i>menu</i> utama	24
Gambar 3.15 Perancangan <i>menu</i> algoritma	25
Gambar 3.16 Perancangan antarmuka permainan.....	25
Gambar 4.1 Ikon aplikasi.....	26
Gambar 4.2 Tampilan <i>menu</i> utama	27
Gambar 4.3 Tampilan <i>menu</i> algoritma.....	27
Gambar 4.4 Tampilan antarmuka permainan	28
Gambar 4.5 Kasus pencarian dengan algoritma A*	28
Gambar 4.6 <i>Node</i> yang diekspansi.....	29
Gambar 4.7 Nilai heuristik pada <i>Node</i> 3	30
Gambar 4.8 Jalur hasil pencarian	31
Gambar 4.9 Hasil <i>tracing</i>	31
Gambar 4.10 NPC bergerak mengikuti jalur	32
Gambar 4.11 Kasus pencarian dengan algoritma TBA*	32

Gambar 4.12 <i>Node</i> yang akan diekspansi.....	33
Gambar 4.13 Nilai heuristik dari <i>node</i> 3	35
Gambar 4.14 Hasil pencarian jalur.....	35
Gambar 4.15 Hasil <i>tracing</i>	36
Gambar 4.16 NPC mengikuti jalur yang sudah dicari	36
Gambar 4.17 Jalur yang bisa dilalui oleh NPC.....	37
Gambar 4.18 <i>Node</i> yang akan dibandingkan bobotnya.....	37
Gambar 4.19 Peletakkan poin (a) diantara dua <i>node</i> (b) pada <i>node</i>	38
Gambar 4.20 NPC mengambil jalur.....	39
Gambar 4.21 Fungsi <i>FindPath()</i> yang akan diuji	45
Gambar 4.22 Diagram alir pengujian whitebox.....	46
Gambar 4.23 Potongan kode yang akan diujikan	47
Gambar 4.24 Gambar kasus pengujian pencarian jalur.....	48
Gambar 4.25 Grafik jumlah ekspansi <i>node</i>	48
Gambar 4.26 Grafik penggunaan CPU pada algoritma A*	51
Gambar 4.27 Grafik penggunaan CPU pada algoritma TBA*	51