

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rencana Pengujian.....	19
Tabel 4.2 Pengujian Memulai Aplikasi.....	20
Tabel 4.3 Pengujian <i>Sub-Menu</i> .....	21
Tabel 4.4 Pengujian <i>Menu</i> Permainan Berakhir ketika <i>Player</i> berada di garis <i>Finish</i> pertama.....	22
Tabel 4.5 Pengujian <i>Menu</i> dalam Permainan Berakhir ketika NPC berada di garis <i>Finish</i> pertama.....	22
Tabel 4.6 Pengujian Tampilan ketika Permainan sedang Berlangsung .....	23
Tabel 4.7 Pengujian <i>Menu</i> Tambahan.....	24
Tabel 4.8 Pengujian Permainan dengan <i>Static Bicycle</i> .....	25
Tabel 4.9 Pengujian <i>Event-Driven</i> pada <i>Player</i> .....	27
Tabel 4.10 Pengujian FSM terhadap NPC .....	28
Tabel 4.11 Validasi <i>Delay</i> 0 Kecepatan 10 Km.....	29
Tabel 4.12 Validasi <i>Delay</i> 0 Kecepatan 20 Km.....	29
Tabel 4.13 Validasi <i>Delay</i> 0 Kecepatan 30 Km.....	30
Tabel 4.14 Validasi <i>Delay</i> 50 Kecepatan 10 Km.....	30
Tabel 4.15 Validasi <i>Delay</i> 50 Kecepatan 20 Km.....	30
Tabel 4.16 Validasi <i>Delay</i> 50 Kecepatan 30 Km.....	31
Tabel 4.17 Validasi <i>Delay</i> 100 Kecepatan 10 Km.....	31
Tabel 4.18 Validasi <i>Delay</i> 100 Kecepatan 20 Km.....	31
Tabel 4.19 Validasi <i>Delay</i> 100 Kecepatan 30 Km.....	32
Tabel 4.20 Validasi Jarak 100 Meter di Unity <i>Delay</i> 0.....	33
Tabel 4.21 Validasi Jarak 100 Meter di Unity <i>Delay</i> 50.....	33
Tabel 4.22 Validasi Jarak 100 Meter di Unity <i>Delay</i> 100.....	33
Tabel 4.23 Pengujian Tombol <i>Push Button</i> Kanan <i>Delay</i> 0 .....	34
Tabel 4.24 Pengujian Tombol <i>Push Button</i> Kiri <i>Delay</i> 0 .....	34
Tabel 4.25 Pengujian Tombol <i>Push Button</i> Kanan <i>Delay</i> 50 .....	35
Tabel 4.26 Pengujian Tombol <i>Push Button</i> Kiri <i>Delay</i> 50 .....	35
Tabel 4.27 Pengujian Tombol <i>Push Button</i> Kiri <i>Delay</i> 100 .....	35
Tabel 4.28 Pengujian Tombol <i>Push Button</i> Kiri <i>Delay</i> 100 .....	36