

ABSTRAK

Game ucing beling adalah permainan tradisional anak-anak tanah Sunda, Jawa Barat, Indonesia yang dimainkan agar melatih fokus, ketelitian anak dan juga hiburan. Untuk mengetahui siapa yang menang dan siapa yang kalah pada *game ucing* beling maka dibutuhkan skor penilaian pada *game ucing* beling.

Pada penelitian ini akan menggunakan algoritma *Finite State Machine* dalam penerapan skor penilaian pada *game ucing* beling. *Finite State Machine* menggunakan tiga prinsip kerja yaitu *State* (keadaan), *Event* (kejadian) dan *Action* (tindakan).

Hasil dari penelitian ini akan membuat skor pada *game ucing* beling dengan sistem pembuatan skor berdasarkan waktu, waktu akan dibuat dari 25 detik hingga 0 detik, apabila *player* menemukan beling pada detik 25 maka akan mendapatkan skor 100 point, apabila *player* tidak menemukan beling dalam waktu 1 detik maka akan dikurangi point skor sebesar 4 point per detiknya dan apabila waktu habis *player* tidak menemukan beling maka penilaian skor akan menjadi 0 point. Dalam penampilan skor akan menentukan juara 1, juara 2 dan seterusnya, dalam penampilan skor akan menggunakan fitur *highscore*, dalam fitur *highscore* menggunakan fitur *sorting* yang ada pada *unity2D*.

Kata Kunci: *Game, Game Tradisional, Penilaian Skor, Finite State Machine.*