

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Core Loop dari Game “DEJAVU”	9
Gambar 3. 2. User Journey Game “DEJAVU”	9
Gambar 3. 3. Screenflow Game “DEJAVU”	10
Gambar 3. 4. Sprite untuk Map	11
Gambar 3. 5 . Sprite Pemain	12
Gambar 3. 6 . Sprite NPC	12
Gambar 3. 7. Graf Planar Map Game “DEJAVU”	13
Gambar 3. 8. Sequence Diagram Saat Pemain Membuka Aplikasi	14
Gambar 3. 9. Sequence Diagram Saat Memasuki Menu Algoritma	14
Gambar 3. 10. Sequence Diagram Saat Memilih Algoritma	15
Gambar 3. 11. Sequence Diagram Saat Keluar Permainan	16
Gambar 3. 12. Diagram Use Case DEJAVU	16
Gambar 3. 13. Perancangan Antarmuka Splash Screen “DEJAVU”	17
Gambar 3. 14. Perancangan Antarmuka Menu Utama “DEJAVU”	18
Gambar 3. 15. Perancangan Antarmuka How to Play	18
Gambar 3. 16. Perancangan Antarmuka Pilihan Algoritma “DEJAVU”	19
Gambar 3. 17. Perancangan Antarmuka In-Game “DEJAVU”	19
Gambar 3. 18. Perancangan Antarmuka Pause Game “DEJAVU”	20
Gambar 3. 19. Perancangan Antarmuka Stage Cleared “DEJAVU”	21
Gambar 3. 20. Diagram Alir NPC	22
Gambar 3. 21. Diagram Alir Algoritma A*	23
Gambar 4. 1. Ikon Aplikasi “DEJAVU”	26
Gambar 4. 2. Menu Utama Game “DEJAVU”	27
Gambar 4. 3. Menu How to Play	27
Gambar 4. 4. Menu Pilihan Algoritma Game “DEJAVU”	28
Gambar 4. 5. Antarmuka di Dalam Game “DEJAVU”	29
Gambar 4. 6. Menu Pause Game “DEJAVU”	30
Gambar 4. 7. Tampilan Hasil Akhir Game “DEJAVU”	30
Gambar 4. 8. Pengujian Algoritma Elemen Rute 0-61	42
Gambar 4. 9. Pengujian Algoritma Elemen Rute 0-37	42
Gambar 4. 10. Pengujian Algoritma A* dengan Elemen Rute 0-68 w1=1,w2=1	45
Gambar 4. 11. Pengujian Algoritma A* dengan Elemen Rute 0-68 w1=1,w2=2	45