

**PENGEMBANGAN PERILAKU NPC BARANG PADA *GAME*
EDUKATIF “*Pick It UP*” DENGAN METODE
*FINITE STATE MACHINE***

**(*DEVELOPMENT OF STUFF THING NPC BEHAVIOR
ON THE EDUCATIVE GAME “Pick It UP” USING
THE FINITE STATE MACHINE METHOD*)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai syarat mata kuliah Tugas Akhir
di Program Studi S1 Teknik Komputer

Disusun oleh:

DIRA MAWARNI

1103180053



**Universitas
Telkom**

**FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG
2023**