

IMPLEMENTASI ALGORITMA A* (A STAR) PADA ARTIFICIAL INTELEGENCE DALAM GAME FIRST PERSON SHOOTER

Oleh

Fachrul Muhammad Gumelar

1147050056

ABSTRAK

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangat pesat, terutama dalam bidang komputer. Kecanggihan teknologi saat ini dapat mensimulasikan perangkat-perangkat diluar komputer, dan disimulasikan kedalam komputer dalam bentuk virtual. Salah satunya dalam bentuk media interaktif media interaktif kini banyak menjamur tidak hanya seluruh dunia, ini akibat kecanggihan teknologi informasi yang kian mempercantik diri untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Salah satu bagian dari media interaktif yang merupakan simulasi dari bentuk bentuknyata dalam kehidupan manusia adalah game, game merupakan hal yang banyak di gandrungi oleh semua kalangan, baik itu kalangan tua ataupun muda. Dalam sebuah jurnal yang merekomendasikan sebuah penelitian ten artificial intelegence dalam sebuah game yang menyeran kan penelitian menggunakan algoritma selain dari algoritma backtrackirng. Dalam berbagai jurnal yang mengimplementasikan algoritma A* menunjukkan bahwa algoritma tersebut berhasil mengeksekusi data dan menghasilkan sebuah jarakyang paling optimal. Kurang cocoknya penggunaan metode pengembangan dalam pengembangan sebuah game yang menjadikan kurang optimalnya pembuatan sebuah game,oleh karenanya penggunaan metode GDLC dirasa cukup untuk digunakan dalam sebuah pengembangan game.

Kata Kunci : *Game*, simulasi, *artificial intelegence*, algoritma, algoritma A*, GDLC

**FLOYD-WARSHALL ALGORITHM IMPLEMENTATION
TO DETERMINE THE NEAREST LOCATION
OF HEALTH CENTER IN BANDUNG CITY**

By

Fachrul Muhammad Gumelar

1147050056

ABSTRACT

The development of technology lately is very rapid, especially in the field of computers. Today's technological sophistication can simulate devices outside the computer, and be simulated into a computer in virtual form. One of them in the form of interactive media interactive media is now mushrooming not only throughout the world, this is due to the sophistication of information technology that increasingly beautify themselves to meet consumer needs. One part of interactive media which is a simulation of the form of a real form in human life is a game, games are a lot of things loved by all circles, whether old or young. In a journal that recommends a study of artificial intelligence in a game that challenges research using algorithms other than the backtracking algorithm. In various journals that implement the A algorithm show that the algorithm successfully executes data and produces the most optimal distance. Lack of suitable use of development methods in the development of a game that makes less optimal creation of a game, therefore the use of the GDLC method is considered sufficient to be used in a game development.*

Keywords: Games, simulations, artificial intelligence, algorithms, A* algorithms, GDLC