

ABSTRAKSI

Randy Agustriawan, 50405590.

APLIKASI GAME PACMAN MENGGUNAKAN PYTHON 2.6.2

**Punulisan Ilmiah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri,
Universitas Gunadarma, 2010**

**Kata Kunci : Game, Pacman, pygame, PYTHON 2.6.2.
(xi + 44 + lampiran).**

Penulis ilmiah ini membahas tentang program pembuatan aplikasi game dan menggunakan software python dan pygame, pada aplikasi ini menjelaskan tentang game yang digunakan untuk menenangkan pikiran dalam menghadapi masalah sehari-hari dan dapat membuat pemain berfikir dengan cepat.

Aplikasi ini menyajikan adanya pemain (Hero), Musuh (Badguys), hadiah (Prize) yang terdiri dari Pizza, Hamburger, Beer dan Live. Pada aplikasi game ini adalah Hero Harus menghindari Badguys yang mengejarnya dan hero harus mengambil semua prize, apabila score lebih dari 1000 maka live bertambah satu dan juga pada level selanjutnya.

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah agar pemakai yang menggunakan game ini dapat lebih melatih otaknya dan dapat berfikir lebih cepat. Saya berharap melalui aplikasi ini, game ini dapat menjadi hiburan dan lebih diminati.

Daftar Pustaka (2003 - 2010).