

ABSTRAKSI

Seto Shasiaji. 50408936.

*PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA GAME MEMORY
MENGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PYTHON 2.4.2*

PI. Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma.
2010

Kata kunci : Game Memory, Artificial Intelligence, Python

(xii + 41 + Lampiran)

Game sudah menjadi bagian dalam kehidupan kita sebagai salah satu cara untuk menghilangkan kejenuhan ketika melakukan rutinitas sehari-hari yang membosankan. Maraknya game-game yang beredar saat ini tidak lepas dari mudahnya pembuatan game itu sendiri. Game memory adalah game yang berupa tampilan gambar yang disesuaikan dengan gambar yang ada. Game ini terdiri dari papan permainan game, aneka gambar, score nilai serta level.

Dengan perkembangan bahasa pemrograman Python maka dapat di buat game dengan menggunakan bahasa pemrograman Python. Alasan penggunaan Python dalam pembuatan game ini adalah karena bahasa pemrograman Python merupakan bahasa pemrograman yang sederhana dan penggunaan codingnya pun mirip seperti bahasa C. Aplikasi ini dibuat dengan Python versi 2.4.2 dan PyGame versi 1.7.1.

Game ini digunakan sebagai hiburan untuk para pemain yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir secara taktis, cepat dan mampu membuat pemain lebih kreatif. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk mengembangkan Artificial Intelligence (AI) pada game memory dan juga untuk menambah daftar penggunaan AI pada game. Unsur AI pada game ini terletak di saat pemain semakin pandai menyusun gambar, maka komputer akan mempersulit gambar yang akan muncul. Setiap susunan gambar yang muncul di pengaruhi oleh seberapa pandai pemain menyesuaikan gambar, sehingga di perlukan daya berpikir yang taktis dan daya ingat untuk menyesuaikan setiap gambar yang akan muncul.

Daftar Pustaka (2003 - 2010)