

ABSTRAKSI

Yafette Zebaoth. 57412775.

IMPLEMENTASI ALGORITMA BREADTH-FIRST SEARCH DAN DEPTH-FIRST SEARCH PADA *GAME* LABIRIN MYSTERY MAZE DI UNITY

Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma. 2015.

Kata Kunci : Algoritma, BFS, DFS, *Game*, Unity

(x + 41 halaman + 42 lampiran)

Game merupakan sebuah aplikasi hiburan yang bertujuan untuk membuat seorang pemain merasakan kebahagiaan atau kepuasan saat bermain *game* tersebut, masa kini banyak jenis-jenis *game* dimulai dari *classic*, *adventure*, *mind*, *action*, *maze*, dan jenis *game* lainnya. Penulis membahas tentang sebuah *game* berbentuk labirin atau maze yang akan dibuat sendiri oleh penulis, *game* ini mewakili beberapa *game* berbentuk labirin lainnya. Umumnya *game* berjenis *maze* ini bertujuan untuk membuat seorang pemain mencari jalan keluar atau tujuan sebenarnya karena inti dari permainan ini adalah mencari jalan keluar dengan cepat. Penulis mencoba untuk menerapkan algoritma Breadth-First Search dan Depth-First Search pada permainan labirin yang akan dibuat oleh penulis, dan penulis mencoba untuk membandingkan algoritma mana yang lebih baik diantara kedua algoritma tersebut. Penulisan ini berisi cara pembuatan *game*, pengimplementasian algoritma pada *game* yang akan dibuat, serta membandingkan algoritma mana yang lebih baik dalam menyelesaikan *game* berbentuk labirin ini.

Daftar Pustaka (1996-2014)