

**ABSTRAK**  
**IMPLEMENTASI ALGORITMA A\*( A STAR) UNTUK NPC LAWAN DALAM CAR**  
**RACING GAME**

Oleh;

Aceng Adam Musadad

1147050174

Game merupakan salah satu media hiburan yang digunakan masyarakat sekarang dalam menghilangkan kejenuhan atau hanya sebagai pengisi waktu sengang. Selain menjadi media hiburan, game juga dapat menjadi media penyampaian pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi otak meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta melatih kecepatan berpikir bagi anak-anak. Agar permainan lebih menarik pola permainan lebih bervariasi, di samping itu pergerakan lawan menjadi sulit ditebak karna karakter yang digunakan menggunakan kecerdasan buatan *utility ai* yang di implementasikan algoritma A\* menambah kesan asik pada permainan. Metode prototype diterapkan pada game agar alur game lebih bervariasi ,tersusun dan terstruktur hingga menambah kesan pengembangan game dirasa cukup.

**Kata kunci** : Utility ai,kecerdasan buatan, algoritma A\*,Prototype

**ABSTRACT**  
**IMPLEMENTASI ALGORITMA A\*( A STAR) UNTUK NPC LAWAN DALAM CAR**  
**RACING GAME**

From:

Aceng Adam Musadad

1147050174

Game is one of the entertainment media that is used by the community now in relieving boredom or just as a time filler. In addition to being a medium of entertainment, games can also be a medium for delivering learning to increase brain concentration, improve eye and hand coordination and practice speed of thinking for children. In order to make the game more interesting, the game patterns are more varied, in addition, the opponent's movements become difficult to guess because the characters used using utility AI artificial intelligence implemented by the A \* algorithm add a cool impression to the game. The prototype method is applied to games so that the flow of the game is more varied, structured and structured so that it adds to the impression that game development is sufficient.

**Keywords:** Utility AI, artificial intelligence, A \* algorithm, Prototype

