

SKRIPSI

**ALGORITMA FLOW FIELD A* UNTUK MELAKUKAN *PATHFINDING*
PADA PERMAINAN *REAL-TIME STRATEGY***

***PATHFINDING IN REAL-TIME STRATEGY GAME USING FLOW FIELD
A* ALGORITHM***



ACHMAD JEIHAN PAHLEVI
13/348712/PA/15472

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER DAN ELEKTRONIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS GADJAH MADA
YOGYAKARTA**

2017