

**PENERAPAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* PADA *NON-PLAYER CHARACTER* MENGGUNAKAN ALGORITMA *COLLISION AVOIDANCE SYSTEM* DAN *RANDOM NUMBER GENERATOR* PADA *GAME 2D "BALAP EGRANG"***

**LAPORAN PENELITIAN  
TUGAS AKHIR**

**Oleh :**

**NAMA : Asep Saeful Milak**

**NPM : 147006094**



**JURUSAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SILIWANGI  
TASIKMALAYA  
2019**