

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Porsi 1 Piring Makan.....	II-1
Gambar 2.2 Macam-Macam <i>Behaviour Construct 2</i>	II-10
Gambar 2.3 Gambaran Quadtree.....	II-16
Gambar 2.4 Tahapan Metode GDLC	II-18
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	III-1
Gambar 3.2 Tahapan Metode <i>Game Development Life Cycle</i>	III-3
Gambar 4.1 <i>Algoritma Quadtree</i> yang diterapkan pada <i>Game</i> Edukasi Isi Piringku Untuk pengecekan <i>Collison</i>	IV-2
Gambar 4.2 Struktur Navigasi <i>Game</i> Edukasi Isi Piringku	IV-8
Gambar 4.3 <i>Logic</i> yang Terdapat di <i>Eventsheet Loading</i>	IV-14
Gambar 4.4 <i>Logic</i> yang Terdapat di <i>Eventsheet Menu Utama</i>	IV-14
Gambar 4.5 <i>Logic</i> yang Terdapat di <i>Eventsheet SelectLevel</i>	IV-15
Gambar 4.6 <i>Logic</i> yang Terdapat di <i>Eventsheet Interaksi</i>	IV-16
Gambar 4.7 <i>Logic</i> yang Terdapat di <i>Eventsheet Informasi Video</i>	IV-16
Gambar 4.8 <i>Logic</i> yang Terdapat di <i>Eventsheet informasi</i>	IV-17
Gambar 4.9 <i>Logic</i> yang Terdapat di <i>Eventsheet informasi Stage1</i>	IV-17
Gambar 4.10 <i>logic</i> fungsi control yang terdapat di <i>eventsheet Stage1</i>	IV-18
Gambar 4.11 <i>logic</i> animation gerak yang terdapat di <i>eventsheet Stage1</i>	IV-19
Gambar 4.12 <i>logic</i> misi animation yang terdapat di <i>eventsheet Stage1</i>	IV-20
Gambar 4.13 <i>logic</i> animation tabrakan dengan musuh yang terdapat di <i>eventsheet Stage1</i>	IV-21

Gambar 4.14 lanjutan logic animation tabrakan dengan musuh yang terdapat di eventsheet Stage1	IV-22
Gambar 4.15 logic grup sfx yang terdapat di eventsheet Stage1	IV-23
Gambar 4.16 logic grup musik yang terdapat di eventsheet Stage1	IV-23
Gambar 4.17 logic function musik yang terdapat di eventsheet Stage1	IV-24
Gambar 4.18 logic bagian system yang terdapat di eventsheet Stage2.....	IV-25
Gambar 4.19 logic animation gerak2 yang terdapat di eventsheet Stage2	IV-26
Gambar 4.20 logic fungsi control2 yang terdapat di eventsheet Stage2	IV-27
Gambar 4.21 lanjutan logic fungsi control2 yang terdapat di eventsheet Stage2.....	IV-28
Gambar 4.22 logic misi animation yang terdapat di eventsheet Stage2	IV-29
Gambar 4.23 logic animation tabrakan dengan musuh2 yang terdapat di eventsheet Stage2	IV-30
Gambar 4.24 lanjutan logic animation tabrakan dengan musuh2 yang terdapat di eventsheet Stage2	IV-31
Gambar 4.25 lanjutan logic animation tabrakan dengan musuh2 yang terdapat di eventsheet Stage2	IV-32
Gambar 4.26 logic grup sfx yang terdapat di eventsheet Stage2	IV-33
Gambar 4.27 logic grup musik2 yang terdapat di eventsheet Stage2	IV-33
Gambar 4.28 logic bagian function musik2 yang terdapat di eventsheet Stage2.....	IV-34
Gambar 4.29 logic bagian system yang terdapat di eventsheet Stage3.....	IV-34

Gambar 4.30 logic bagian animation gerak3 yang terdapat di eventsheet Stage3.....	IV-35
Gambar 4.31 logic fungsi control yang terdapat di eventsheet Stage3	IV-36
Gambar 4.32 logic animation3 yang terdapat di eventsheet Stage3	IV-37
Gambar 4.33 lanjutan logic animation3 yang terdapat di eventsheet Stage3	IV-38
Gambar 4.34 logic animation tabrakan dengan musuh3 yang terdapat di eventsheet Stage3.....	IV-39
Gambar 4.35 lanjutan logic animation tabrakan dengan musuh3 yang terdapat di eventsheet Stage3	IV-40
Gambar 4.36 lanjutan logic animation tabrakan dengan musuh3 yang terdapat di eventsheet Stage3	IV-41
Gambar 4.37 logic grup sfx yang terdapat di eventsheet Stage3	IV-42
Gambar 4.38 logic function musik3 yang terdapat di eventsheet Stage3	IV-42
Gambar 4.39 Tampilan Loading	IV-43
Gambar 4.40 Tampilan menu utama.....	IV-44
Gambar 4.41 Tampilan interaksi.....	IV-44
Gambar 4.42 Tampilan informasi video pedoman gizi seimbang	IV-45
Gambar 4.43 Tampilan Select Level.....	IV-46
Gambar 4.44 Tampilan level 1	IV-46
Gambar 4.45 Tampilan level 2	IV-47
Gambar 4.46 Tampilan level 3	IV-48
Gambar 4.47 Tampilan menu informasi ensiklopedia	IV-48
Gambar 4.48 Tampilan menu informasi ensiklopedia2	IV-49

Gambar 4.49 Tampilan informasi layout pembuat game.....	IV-49
Gambar 4.50 Tampilan layout credit	IV-50
Gambar 4.51 Tampilan Implementasi Algoritma Quadtree untuk pengecekan colission pada karakter NPC	IV-51
Gambar 4.52 Tampilan 2 Implementasi Algoritma Quadtree untuk pengecekan colission pada karakter NPC	IV-51
Gambar 4.53 Tampilan 3 Implementasi Algoritma Quadtree untuk pengecekan colission pada karakter NPC	IV-52
Gambar 4.54 Tampilan 4 Implementasi Algoritma Quadtree untuk pengecekan colission pada karakter NPC	IV-52
Gambar 4.55 Tampilan tidak menggunakan Implementasi Algoritma Quadtree untuk pengecekan colission pada karakter NPC	IV-53
Gambar 4.56 Tampilan tidak menggunakan Implementasi Algoritma Quadtree untuk pengecekan colission pada karakter NPC	IV-53