

## **Penerapan algoritma FSM (Finite State Machine) pada game FPS (Game Udinus kampusku) mengenai respon karakter**

**ARIF TRI WIBOWO**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [mas\\_arief89@yahoo.com](mailto:mas_arief89@yahoo.com)*

### **ABSTRAK**

Respon yang kurang baik membuat player merasa kurang nyaman dalam memainkan game, kadang musuh dalam permainan kurang responsive , Dengan "Penerapan Algoritma Fsm (Finite State Machine) Pada Game Fps (Game Udinus Kampusku) Mengenai Respon Karakter" , sebagai game alternatif dengan respon baik. Finite State Machines (FSM) merupakan sebuah perancangan sistem kontrol yang menggambarkan tingkah laku atau prinsip kerja sistem dengan menggunakan tiga hal berikut: State (Keadaan), Event (kejadian) dan action (aksi), FSM diterapkan pada Game Udinus Kampusku pada respon karakternya , FSM mampu mendekomposisi aplikasi yang relative besar dengan hanya menggunakan sejumlah kecil item state. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode pengembangan multimedia. Hasil dari pembuatan program ini adalah sebuah game yang mempunyai respon karakter yang baik "Games Udinus Kampusku" berbasis aplikasi Personal Komputer, yang mengangkat materi tentang respon karakter didalam game.

Kata Kunci : Game, Game dengan algoritma FSM, Respon karakter Game

## **Implementation of FSM (Finite State Machine) Algorithm in FPS Game (Game Udinus Kampusku) Regarding Response Character**

**ARIF TRI WIBOWO**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [mas\\_arief89@yahoo.com](mailto:mas_arief89@yahoo.com)*

### **ABSTRACT**

Bad respond makes players feel uncomfortable at playing the game, sometimes the enemy in the game is less responsive, "Implementation of FSM (Finite State Machine) Algorithm in FPS Game (Game Udinus Kampusku) Regarding Response Character", as an alternative game with good response. Finite State Machines (FSM) is a control system design that describes the behavior or the working principle of the system by using three of the following: State, Events and action, FSM applied to the "Game Udinus Kampusku" in response to the character, FSM capable of decomposing a relatively large application using only a small number of the item state. System development method used is the method of multimedia development. As a results of this program is making a game that has good character response , "Games Udinus Kampusku" Personal Computer based application, which picked up the topic on the response character in the game.

**Keyword** : Game, Game dengan algoritma FSM, Respon karakter Game