

## **ABSTRACT**

*The development of information technology, especially tech multimedia when this has been growing more rapidly, thus making human life now is to be so easy and fun. The development of the technology to be achieved of the players or a set of rules which signify what the players and who can not be done. The game is played primarily for entertainment, pleasure, but can also serve as a means of training, education and simulation. Pegasus is a horse fly who is the son of Poseidon and Medusa in ancient Greek mythology . Pegasus fly by running and then flapped his wings and circled the earth. In this game authors tried using LCM ( Linear Congruent Method) to generate random numbers which will be implemented on a pole barrier that will be skipped by the character Pegasus so that the pole appears with a height that random , Adobe Flash is designed with the ability to create two -dimensional animations that are reliable and lightweight . In this game Flying Pegasus , Flash is used to create and design the overall look , animation and programming tools required to use the facility , and the action script.*

**Keywords:** *Games, Linear Congruent Method. Flying Pegasus, Adobe Flash.*

## **ABSTRAK**

*Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia saat ini telah berkembang semakin pesat, sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut ingin dicapai pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan pemain dan yang tidak dapat dilakukan. Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. Pegasus adalah perwujudan seekor kuda terbang yang merupakan anak dari Poseidon dan Medusa dalam mitologi Yunani kuno. Pegasus terbang dengan cara berlari kemudian mengepakkan kedua sayapnya dan mengitari bumi Dalam game ini penulis mencoba menggunakan metode LCM (Linear Congruent Method) untuk membangkitkan bilangan acak yang mana akan di-implementasikan pada tiang penghalang yang akan dilompati oleh karakter Pegasus sehingga tiang tersebut muncul dengan ketinggian yang acak. Adobe Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan. Dalam game Flying Pegasus ini, Flash digunakan untuk membuat dan merancang keseluruhan tampilan, animasi serta pemrograman yang dibutuhkan menggunakan fasilitas tools, dan action script.*

**Kata kunci :** Games, Linear Congruent Method. Flying Pegasus, Adobe Flash,