

ABSTRACT

Pac-Man adalah sebuah permainan arcade yang dikembangkan oleh Namco. Pac-Man dikenal sebagai permainan klasik yang pernah menjadi ikon video game pada dekade 80-an, dan sampai sekarang adalah salah satu permainan paling populer sepanjang masa, yang juga merupakan permainan dengan pendapatan kotor terbesar. Salah satu elemen penting yang membuat Pac-Man menarik adalah kehadiran Ghost, yaitu musuh yang senantiasa mengganggu permainan dan harus dimusnahkan. Algoritma Greedy, atau Depth-First-Search, adalah sebuah algoritma pencarian mendalam yang dapat digunakan untuk mengatur pergerakan Ghost, sehingga pergerakannya lebih menarik. Makalah ini difokuskan pada implementasi Greedy untuk pergerakan Ghost di permainan Pac-Man

Kata Kunci : Algoritma, Greedy, Ghost, Pacman

ABSTRACT

Pac – Man is an arcade game developed by Namco . Pac - Man is known as a classic game that had become an icon vidoe game in the decade of the 80s, and until now is one of the most popular games of all time , which is also the biggest game of the gross revenue . One of the important elements that make Pac -Man Ghost interesting is the presence , the enemy continually disrupt the game and must be destroyed. Greedy algorithm , or Depth - first- Search, is an in-depth search algorithm that can be used to regulate the movement Ghost , so that movement is more interesting . The paper focuses on the implementation of Greedy for movement Ghost in the game Pac - Man

Keywords : *Algoritma, Greddy, Ghost, Pacman*