**MAKALAH**

PERKEMBANGAN ENGINE PADA GAME



NIM : A11.2021.13306

Nama : Allegra Azhari Zain

Kelompok : A11.4103

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**2021/2022**

DAFTAR ISI

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

Merancang game yang mendukung pengetahuan dan akuisisi keterampilan telah menjadi batas teknik pendidikan yang menjanjikan, karena game mampu menangkap konsentrasi pengguna untuk waktu yang lama dan dapat menghadirkan pengguna dengan challenges yang realistis danmenarik. Dalam skenario ini, ada kebutuhan untuk methods ilmiah dan rekayasa untuk membangun permainan tidak hanya sebagai simulasi yang lebih realistis dari dunia fisik tetapi sebagai sarana untuk memberikan pengalaman belajaryang efektif. Abstrak state of the art 'game serius '(SGs) fitur, kami mengusulkan metodologi desain baru untuk kotak pasir game serius (SBSGs) kelas, memisahkan konten dari pengiriman strategy selama gameplay. Metodologi ini bertujuan untuk membuat desain lebih efisien dan standar untuk memenuhi permintaan yang terus meningkat untuk pembelajaran interaktif.

Metodologi ini terdiri dari pemodelan SBSG sebagai hierarki tugas (misalnya, misi) dan menentukan persyaratan untuk kebijakan penjadwalan runtime yang memaksimalkan tujuan pembelajaran dalam konteks hiburan penuh. Kebijakan ini dipelajari oleh mesin pengalaman (EE) berdasarkan kecerdasan komputasi. Dalam pendekatan ini, penulis domain-expert berfokus pada penciptaan dan anotasi semantik tugas. Tugas dimasukkan ke dalam repositori dan kemudian dapat dimanfaatkan oleh desainer game yang menentukan kurva belajar yang diharapkan dan persyaratan lain tentang pendidikan dan hiburan untuk permainan.

Sekuensing tugas yang bertujuan untuk mencocokkan spesifikasi tersebut dengan profil pengguna nyata kemudian disajikan ke EE. EE dapat beroperasi juga tanpa adanya spesifikasi kurva belajar, terus beradaptasi aliran permainan tanpa bertujuan untuk pencapaian tingkat pengetahuan target yang telah ditentukan oleh penulis. Kami telah menerapkan modul EE berdasarkan perhitungan genetik dan *pembelajaran penguatan* (RL) di atas mesin permainan canggih. Hasil tes menunjukkan bahwa EE dapat menentukan dalam misi real-time yang memenuhi persyaratan yang diungkapkan oleh penulis.

BAB II STUDI PUSTAKA

Bismillah

BAB III KESIMPULAN

Bismillah

REFERENSI

Bismillah

DAFTAR PUSTAKA

Bismillah