Nama : Dion Aji Cahyono

Nim : V3920018 Prak Game Development

Kelas : Ti D

**Tugas Mandiri :**

1. Cobalah program pada poin C. Kode program pada poin C terdiri dari beberapa Part. Susun bagian-bagian kode tersebut sehingga dapat menjadi satu kesatuan program utuh !
2. Langkah selanjutnya adalah, identifikasi pada bagian manakah implementasi AI pada program game tersebut. Jelaskan !

Implementasi Ai dalam program terdapat di class block,class player and class opponent.

saat game berjalan , Pergerakan bola ,pergerakan musuh dan player. Deteksi benturan bola dan papan a. AI yang hanya mengejar kordinat y bola. nilai waktu dan kecepatan semakin tinggi maka gerakan pong musuh akan terlihat sangat mulus.

1. Jelaskan bagaimana alur AI yang digunakan pada program tersebut !

Ada dua alur-

1. Saat bola menjauh dari AI - dengan meletakkan posisi Y AI di tengah .

2. Saat bola datang ke arah AI ,

Faktor yang akan menentukan seberapa mudah atau sulitnya AI memukul bola. AI y Pos akan selalu sama dengan Ball y Pos, sehingga akan sulit untuk mengalahkan AI .