Nama : Ardianita Fauziyah

NIM : V3920009

Kelas : TI D

**PRAKTIKUM**

**GAME DEVELOPMENT**

1. Langkah selanjutnya adalah identifikasi pada bagian manakah implementasi AI pada program game tersebut. Jelaskan!

**Pada bagian ini, AI digunakan untuk mengatur balok agar dapat bergerak menyesuaikan bola yang bergerak secara random dengan kecepatan yang ditentukan.**

def collisions(self):

if self.rect.top <= 0 or self.rect.bottom >= screen\_height:

pygame.mixer.Sound.play(plob\_sound)

self.speed\_y\*= -1

if pygame.sprite.spritecollide(self, self.paddles, False):

pygame.mixer.Sound.play(plob\_sound)

collision\_paddle = pygame.sprite.spritecollide(self, self.paddles, False)[0].rect

if abs(self.rect.right - collision\_paddle.left) < 10 and self.speed\_x > 0:

self.speed\_x \*= -1

if abs(self.rect.left - collision\_paddle.right) < 10 and self.speed\_x < 0:

self.speed\_x \*= -1

if abs(self.rect.top - collision\_paddle.bottom) < 10 and self.speed\_y < 0:

self.rect.top = collision\_paddle.bottom

self.speed\_y \*= -1

if abs(self.rect.bottom - collision\_paddle.top) < 10 and self.speed\_y > 0:

self.rect.bottom = collision\_paddle.top

self.speed\_y \*= -1

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

Alur permainan game tersebut adalah bola akan memantul secara random. Kemudian, player bisa menggerakkan balok untuk menghadang bola akar tidak mengenai batas screen. Hal tersebut juga dilakukan oleh musuh, tetapi balok yang dimiliki musuh akan bergerak ke atas dan bawah secara otomatis.