PROBLEM SOLVING PADA PERMAINAN “*SLIDING BLOCK PUZZLE*”

MENGGUNAKAN METODE PENCARIAN A\*

DAFTAR ISI

[I. Latar Belakang 1](#_Toc437858250)

[II. Dasar Teori 1](#_Toc437858251)

[A. Item 1](#_Toc437858252)

[B. Item 1](#_Toc437858253)

[C. Item 1](#_Toc437858254)

[III. Metode Penelitian 1](#_Toc437858255)

[A. Item 1](#_Toc437858256)

[B. Item 1](#_Toc437858257)

[C. Item 1](#_Toc437858258)

[IV. Pengembangan Aplikasi 1](#_Toc437858259)

[A. Item 1](#_Toc437858260)

[B. Item 1](#_Toc437858261)

[V. Hasil dan Pembahasan 1](#_Toc437858262)

[A. Item 1](#_Toc437858263)

[B. Item 1](#_Toc437858264)

[VI. Kesimpulan 1](#_Toc437858265)

[VII. Daftar Pustaka 1](#_Toc437858266)

# Latar Belakang

# Dasar Teori

## Sliding Block Puzzle

Permainan sliding block puzzle pertama kali diciptakan oleh Noyes Chapman. Versi pertama yang diciptakanya adalah versi 15 Puzzle. Permainan ini mulai popuper pada tahun 1880. Puzzle ini terdiri dari 15 ubin yang diberi angka 1 sampai 15 pada frame ukuran 4x4. Tujuan permainan ini adalah untuk mengurutkan ubin dari anga 1 sampai 15.

Puzzle ini dikembangkan dalam beberapa varian lain, 8-Puzzle adalah varian yang lebih sederhana dengan menggunakan 8 ubin dalam frame ukuran 3x3.

## Metode Pencarian A\*

## Item

# Metode Penelitian

## Item

## Item

## Item

# Pengembangan Aplikasi

## Item

## Item

# Hasil dan Pembahasan

## Item

## Item

# Kesimpulan

# Daftar Pustaka