Nama : Nindya Vinalia Mashar Meswari

NIM : V3920043

Kelas : Teknik Informatika E

1. Urutan Kode Program
2. Langkah Selanjutnya adalah , identifikasi pada bagian manakah implementasi AI pada Program game tersebut. Jelaskan!

Yang merupakan implementasi AI pada program game ini adalah bagian class Ball(block) dan class game manager.

* Pada class Ball(block) yaitu implementasi AI dalam class ini adalah pada fungsi collisions, reset\_ball dan restart\_counter karena pada fungsi ini adalah untuk mendeteksi adanya tabrakan antara 2 objek atau lebih yang dideklarasikan menggunakan suatu kondisi.
* Sedangkan pada class game manager yaitu dalam kelas ini terdapat implementasi AI pada run\_game, reset\_ball dan draw score. Ini karena pada run\_game perlu pengamatan dalam lingkungan game yaitu menggambarkan objek dalam game kemudian mengupdate situasi yang harus dilakukan objek

1. Jelaskan Bagaimana Alur AI yang digunakan pada program tersebut !

Class Ball memiliki alur sebagai berikut:

* Fungsi collisions

Fungsi ini adalah untuk mendeteksi adanya tabrakan antara 2 objek atau lebih yang dideklarasikan menggunakan suatu kondisi

* Fungsi reset\_ball

fungsi yang menambahkan keputusan diikuti dengan deklarasi baru

* Fungsi restart\_counter

fungsi yang mengatur ulang jarak counter dengan mengindetifikasikan lingkungan dari class objek dan membuat kondisi baru

Class GameManager memiliki alur sebagai berikut :

* Fungsi run\_game

disini perlu pengamatan dalam lingkungan game yaitu menggambarkan objek dalam game kemudian mengupdate situasi yang harus dilakukan objek

* Fungsi reset\_ball

terdapat kondisi yang memungkinkan objek untuk membuat suatu perhitungan dari kejadian yang dilakukan oleh objek

* Fungsi draw\_score

fungsi ini adalah bentuk hasil keputusan dari sebuah kondisi yang telah diamati dari lingkungannya