



UNIVERSITAS  
KRISTEN  
MARANATHA

**NAMA PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA**

**NAMA FAKULTAS : Teknologi Informasi**

**NAMA JURUSAN / PRODI : Teknik Informatika**

### LEMBAR KERJA MAHASISWA KE

<b>MATA KULIAH</b>	Pengenalannya Pemrograman Game		
<b>KODE</b>	IN-266	<b>SKS</b>	3 SKS
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Sulaeman Santoso, S.Kom. M.T.	<b>Pertemuan</b>	2
<b>PETUNJUK PELAKSANAAN TUGAS:</b>			

1. Membentuk kelompok yang terdiri dari 3 orang.
2. Membuat sebuah game design document untuk sebuah game yang Anda inginkan
3. Mempersiapkan presentasi untuk pertemuan praktikum
4. Informasi yang diperoleh mahasiswa dianalisis dan disintesis dalam bentuk power point dan dipresentasikan