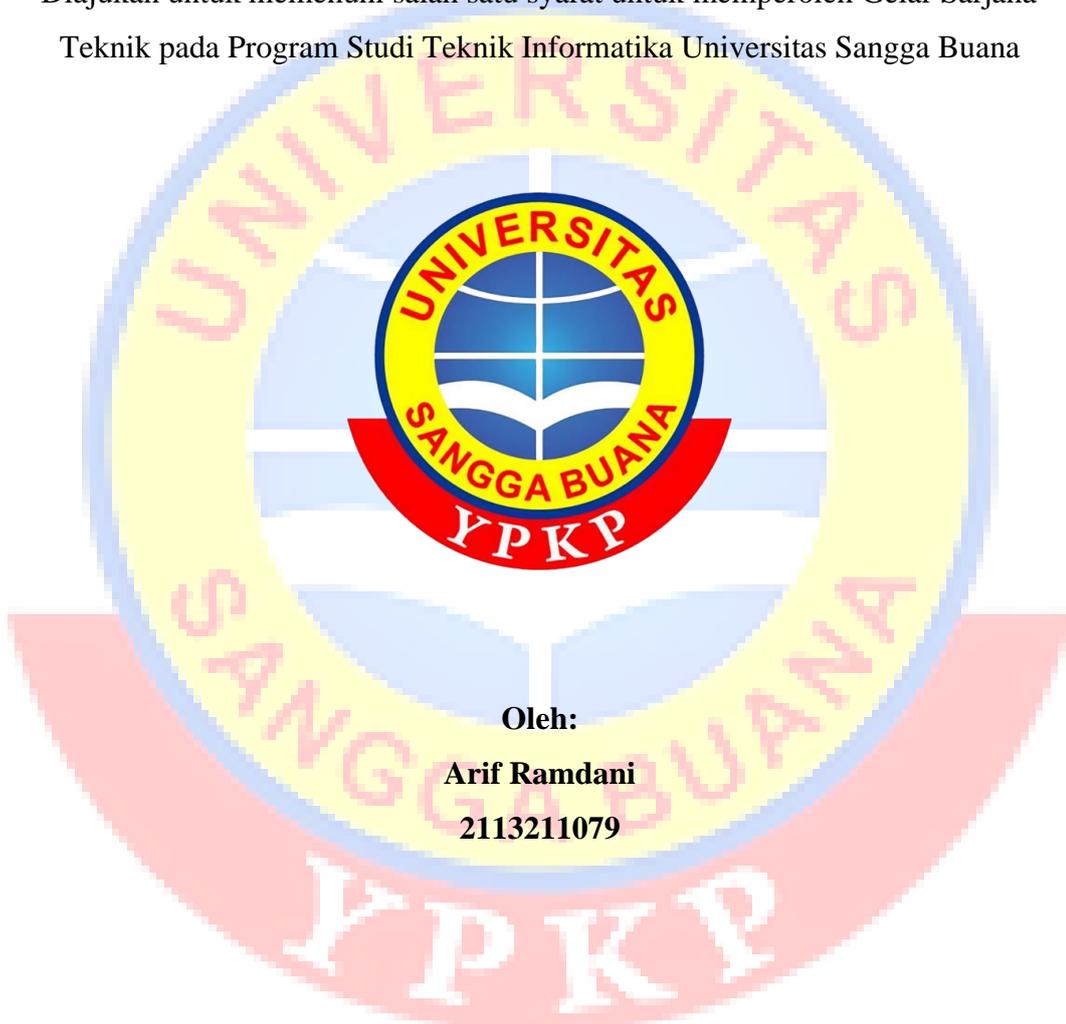


**IMPLEMENTASI LOGIKA FUZZY, FINITE STATE MACHINE DAN
PATHFINDING DALAM SIMULASI GAME INTERAKTIF
(STUDI KASUS : PERILAKU BERUANG MADU)**

LAPORAN SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Teknik pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Sangga Buana



Oleh:

Arif Ramdani

2113211079

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS SANGGA BUANA YPKP**

2025