

P

EMBUATAN PERMAINAN DENGAN PEMOGRAMAN JAVA MIDlet PADA PERANGKAT BERGERAK

Iman Indra Rachmanto
Budi Utama Fahnun

Diploma Tiga
Manajemen Informatika
Universitas Gunadarma
Oktober 2008

Jl. Margonda Raya 100 Depok

ABSTRAK

Tujuan dari tulisan ini adalah membahas pembuatan permainan menggunakan bahasa pemograman. Pengkodean dilakukan untuk membuat kelas Board., Score., PushPuzzleCanvas, Gambar, Waktu, dan PushPuzzle. Aplikasi sudah diuji coba dan berhasil. Aplikasi juga

sudah diujicoba dipasang dan dijalankan di telepon genggam, salah satu perangkat bergerak, dan berhasil.

Kata kunci : permainan, pemrograman java, aplikasi