

# SKRIPSI

## IMPLEMENTASI METODE *BOUNDING BOX* DAN *FINITE STATE MACHINE* DALAM PERANCANGAN *GAME FPS SHOOTING BALL*

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik  
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer

Oleh:

NAMA : ALBERT PANGDANI

NPM : 03082180034



PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN  
MEDAN  
2022