# ABSTRAKSI

Untuk pembentukan *Artificial Intelligence* pada game digunakan pohon n-ary untuk suatu struktur. Implementasi pohon (tree) ini biasa disebut game tree. Game yang berbasis Artificial intellegence membentuk analisis game tree yang merepresentasikan kondisi atau posisi permainan dari game sebagai suatu node, dan merepresentasikan langkah yang mungkin dilakukan sebagai sisi berarah yang menghubungkan node kondisi tersebut ke anak (child) sebagaimana representasi suatu pohon (tree). Minimax yang merupakan salah satu metode penerapan (implementasi) pohon n-ary pada suatu game.

Pada penilitian ini dibuat aplikasi permainan dam daman. Aplikasi Permainan Dam Daman dapat menggunakan algoritma minimax karena permainan ini dapat di implementasikan dalam sebuah pohon. Pohon yang mempunyai cabang yang terdiri dari simpul-simpul yang menyatakan status-status yang nantinya digunakan untuk menentukan langkah dalam pencarian tujuan permainanan.

Aplikasi permainan Dam Daman berbasis cerdas. Aplikasi ini dapat mencari langkah terbaik mengunakan algoritma minimax.

***Kata kunci*** *: Aplikasi Permainan Dam Daman, Artificial Intelligence, Game Tree, Minimax.*

*.*