

## INTISARI

Permainan Tikus lawan Kecoa ini diberi nama Tikus Gila, karena pada hakekatnya Tikus adalah hewan pengerat yang memakan makanan manusia. Namun dalam permainan ini Tikus diharuskan memakan Kecoa. Permainan Tikus Gila ini berjenis *Arcade* yaitu game yang diminati karena melatih ketangkasan dan kecepatan. Tujuan dari permainan ini adalah mendapatkan nilai sebanyak – banyaknya.

Tikus Gila dibangun dalam lingkup 2D (Dua Dimensi) dengan pergerakan Tikus yang diambil dari masukkan sensor Accelerometer pada Smartphone. Gerak Kecoa disesuaikan dengan tingkatan permainan, untuk perpindahan posisi kecoa menggunakan sistem acak atau *random*. Permainan ini dibuat menggunakan bahasa Java dengan tools Eclipse dibantu dengan *library AndEngine*.

Dalam penelitian ini yang menjadi utama dalam pembahasan adalah pendeteksi tabrakan dengan metode *CollidesWith*. Yaitu dengan menempatkan batas - batas dalam objek Tikus dan Kecoa yang nantinya akan mendeteksi tabrakan saat Tikus dan Kecoa bersentuhan, Kecoa menghilang hingga mendapatkan nilai.

Harapan saya semoga permainan ini dapat menjadi penghibur dan pengisi waktu luang untuk menyegarkan pikiran. Disamping itu saya berharap skripsi yang saya tuliskan menjadi ilmu yang bermanfaat dan berguna jika ada yang mengembangkan maka akan lebih baik.

Kata Kunci :

Arcade, CollidesWith, Eclipse, Java, Library AndEngine, Random, Sensor Accelerometer