

**IMPLEMENTASI KECERDASAN BUATAN PADA
PERMAINAN DAMDAMAN MENGGUNAKAN ALGORITMA MINIMAX**

Skripsi

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai Gelar Sarjana S-1**

**Program Studi Ilmu Komputer
FPMIPA UPI**



**diajukan oleh:
Agung Prasetyo
0608742/PS/IK/06**

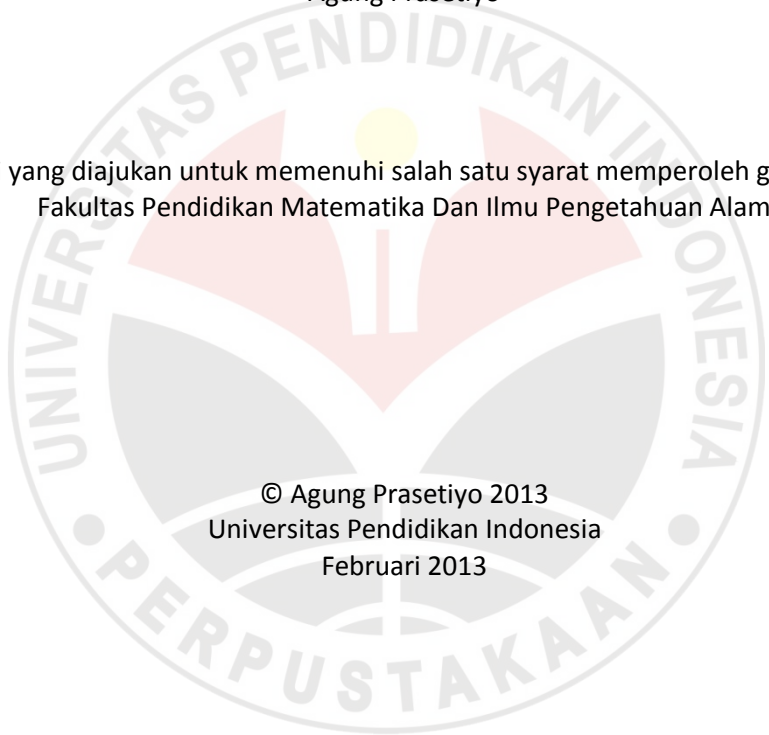
**Kepada
TIM SKRIPSI PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2013**

IMPLEMENTASI KECERDASAN BUATAN PADA PERMAINAN DAMDAMAN MENGUNAKAN ALGORITMA MINIMAX

Oleh
Agung Prasetyo

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada
Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam



© Agung Prasetyo 2013
Universitas Pendidikan Indonesia
Februari 2013

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**IMPLEMENTASI KECERDASAN BUATAN DALAM PERMAINAN
DAMDAMAN MENGGUNAKAN ALGORITMA MINIMAX**

SKRIPSI

**diajukan oleh:
Agung Prasetyo
0608742/PS/IK/06**

telah disetujui oleh:

Pembimbing I

Lala Septem Riza, M.T.
NIP. 197809262008121001

Pembimbing II

Wahyudin, M.T.
NIP. 197304242008121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan/Program Studi
Ilmu Komputer
FPMIPA UPI

Rasim, M.T.
NIP. 197407252006041002