

ABSTRACT

Othello is a game that applied with 8 x 8 box of game board. The first condition of this game is computer pawns and player pawns placed at cross each other position at the center of game board. The rules to place the pawns is both computer and player have to pinch the enemies pawns with their own either vertical way, horizontal way or diagonal way.

The Othello game at this final exam is implemented by using Delphi 5.0. The array data type is used for save the game board data and for save the step checking data. The decision is take over by giving value at the game board box then each value have their own ranking. The ranking is difference between the corner position, the edge position and the center position of game board.

INTISARI

Othello adalah permainan menggunakan papan permainan berukuran 8x8 kotak. Cara bermain dengan menggunakan mouse. Keadaan awal permainan yaitu bidak komputer dan pemain diletakkan bersilangan berada di tengah papan permainan. Aturan peletakkan bidak dipapan yaitu komputer maupun pemain diharuskan menggapit bidak milik lawan dengan miliknya bisa secara vertical, horizontal atau diagonal.

Dalam tugas akhir ini, permainan Othello diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman Delphi 5.0. Tipe data larik(array) dipakai untuk menyimpan data papan permainan dan tipe data rekaman(record) untuk menyimpan data pengecekan langkah. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara memberi bobot nilai pada kotak papan permainan kemudian merangkingnya. Rangking dibedakan antara letak di ujung papan permainan, dipinggir papan permainan dan di tengah papan permainan.