

# MEMBUAT PERMAINAN SEDERHANA €HANGMAN€ MENGUNAKAN BAHASA PASCAL

**Margareta Ari Pramayanti, Dyah Pratiwi, S.Kom., MMSi**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2009

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci :

Abstraksi :

Permainan adalah sesuatu yang menarik, apapun bentuk permainannya. Pada penulisan ilmiah ini, penulis ingin membuat software permainan sederhana tentang tebak kata dengan menggunakan bahasa pemrograman Pascal. Pembuatan permainan ini dimulai dengan menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan permainan ini, dan dilanjutkan dengan perancangan tampilan dari program. Dari pembuatan permainan ini menghasilkan sebuah permainan yang membutuhkan pengetahuan, melatih daya ingat dan sangat sederhana.