

PEMBUATAN GAME TEKA-TEKI SILANG DENGAN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004

TOMMY PRADIPTA, BABY LOLITA, Skom MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Komputer sebagai media pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam software pendidikan maupun permainan yang dibuat dengan tujuan meningkatkan pengetahuan umum maupun mempertajam daya ingat otak pada anak-anak, salah satunya dengan mengisi TTS. Tujuan penulis membuat aplikasi game Teka-Teki Silang adalah mencoba mengenalkan anak-anak tentang macam-macam flora dan fauna yang berada disekitar kita ataupun mengasah pengetahuan anak dengan Matematika tingkat dasar serta pengenalan anak terhadap nama-nama Negara maupun ciri khas dari Negara tersebut. Dengan banyaknya kategori yang terdapat dalam game Teka- Teki Silang, diharapkan mampu meningkatkan daya pikir anak serta mampu menguasai pelajaran lebih baik dari sebelumnya. Untuk mendukung pembuatan game Teka-Teki Silang, penulis mencoba membuat game tersebut dengan software pemrograman Macromedia Flash MX 2004