

PEMBUATAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM JARINGAN LAN DAN KOMPUTER STAND ALONE DENGAN J2SE

Hervina, Ir. Tety Elida S, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

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

kata kunci :

Abstraksi :

Pada penulisan ilmiah ini, penulis membahas tentang bagaimana cara membuat permainan ular tangga dalam jaringan LAN dan komputer stand alone dengan J2SE, digunakannya bahasa Java karena Java memiliki kemampuan untuk menghasilkan aplikasi yang dapat berjalan pada sistem operasi berbeda, selain itu Java memiliki kemampuan jaringan yang cukup bagus. Pada aplikasi permainan ini, agar antar pemain dapat terkoneksi dalam jaringan LAN, penulis menerapkan connectionless atau lebih tepatnya menggunakan UDP sebagai protokolnya. Dipilih UDP sebagai protokol karena memiliki keunggulan dalam hal kecepatan dalam pengiriman paket data. Dari hasil penelitian ini penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi game ini dapat berjalan pada jaringan yang memiliki sistem operasi yang berbeda.