

ABSTRAK

Permainan Dam merupakan sebuah permainan tahun 90'an yang sangat terkenal dimasanya dan permainan ini sekarang sudah ditinggalkan. Untuk mengupayakan permainan yang telah ditinggalkan yaitu Dam agar tidak dimakan zaman, permainan ini diadaptasikan dalam bentuk permainan smartphone (android). Permainan ber-genre strategi yang mengasa otak ini diimplementasikan kedalam bahasa java menggunakan algoritma *Minimax*. Permasalahan yang dihadapi pemain saat memainkan permainan ini yaitu bagaimana menghabiskan pion diatas papan permainan sampai salah satu pion pemain habis. Pengimplementasian algoritma *Minimax* dalam permainan sebagai fungsi untuk menganalisis sebuah permainan dalam menentukan jalan terbaik bagi pemain (komputer). Pengujian yang digunakan metode *black box testing*, hasil pengujian dilakukan menunjukkan bahwa fungsi yang diuji berfungsi dengan baik pada permainan Dam.

Keyword : Permainan, *Minimax*.

ABSTRACT

The game of the drill is a very famous 90-year-old game and the game has been abandoned. To pursue a game that has run out of Dam so as not to be eaten by the times, this game is adapted in the form of a smartphone game (android). This brain-to-action strategy game is implemented into the Java language using the algorithm. The problem that is happening today is how to spend time in one of the players pawn out. Implementation of algorithm in the game as a function to analyze a function in determining the best path for player (computer). Testing which is a method of black box testing, the test results performed show that the functions associated with both the game draf

Keyword : game, *Best first search*.