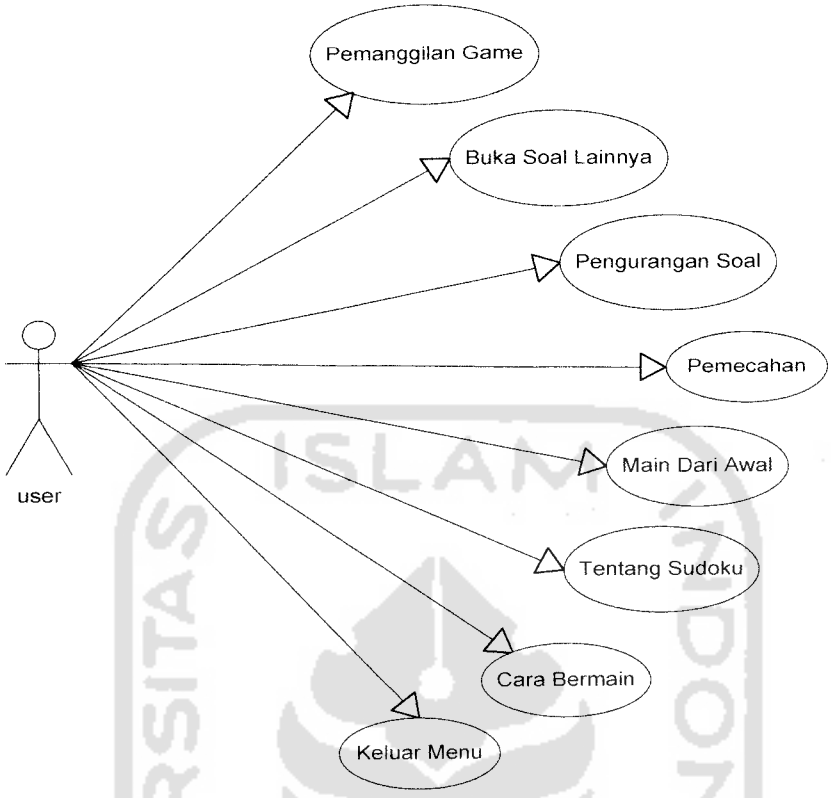
logika yang tidak terlihat oleh perancangnya sehingga memberi masukan, saran, atau ide dalam pengembangan program game.



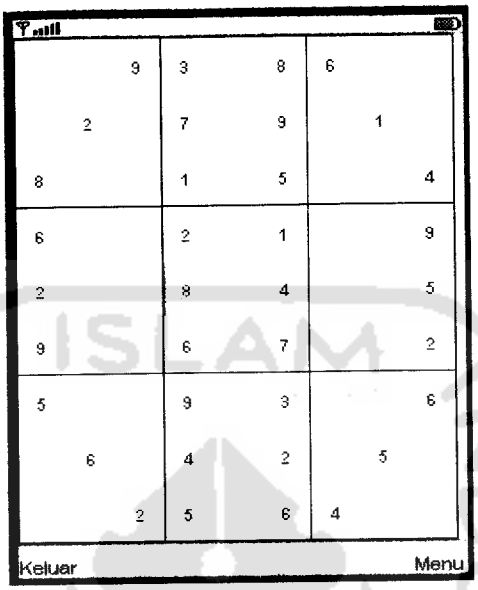

**Gambar 4.1** Diagram *use-case*

#### 4.1.1.1.2 Diagram Kelas

Diagram kelas digunakan untuk menunjukkan kelas-kelas yang ada di sistem dan hubungan antar kelas-kelas itu, atribut-atribut dan operasi-operasi di kelas-kelas. Diagram kelas memiliki empat elemen, yaitu kelas, antarmuka, kolaborasi, dan hubungan, seperti kebergantungan, generalisasi dan asosiasi.

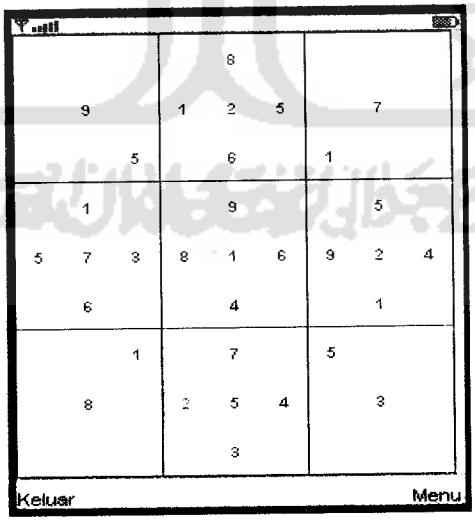
Dalam perancangan *game* "Sudoku", diagram kelas menunjukkan hubungan antara kelas-kelas, generalisasi karakter, kelas-kelas yang membentuk tiap levelnya, seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.2.

Pada soal sudoku 2, mempunyai pola sepasang trrapesium yang berhadapan. Gambar 5.5 adalah gambar antarmuka soal sudoku 2.



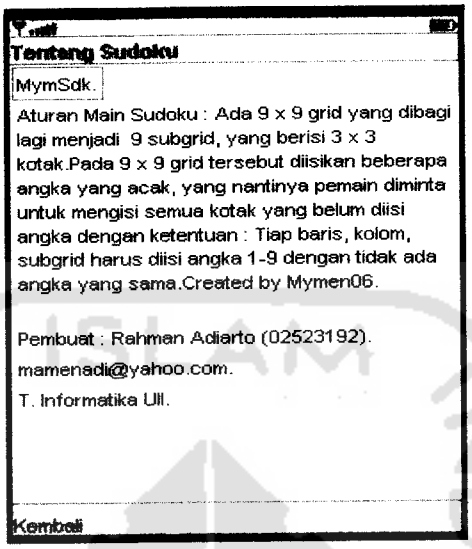

**Gambar 5.5** Tampilan soal sudoku 2

Pada soal sudoku 3, pola soalnya membentuk sebuah belah ketupat. Gambar 5.6 adalah tampilan dari soal sudoku 3.



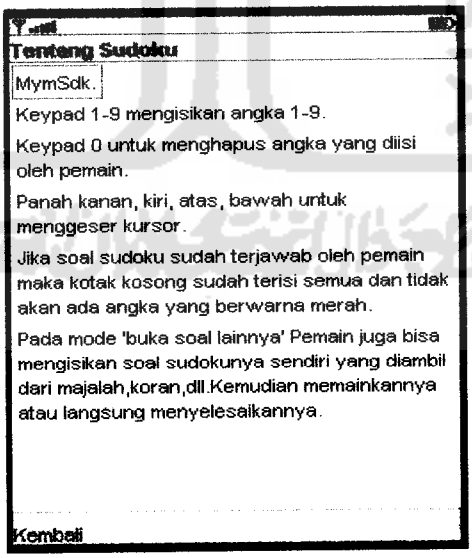

**Gambar 5.6** Tampilan soal sudoku 3

Untuk selanjutnya yaitu tampilan menu tentang sudoku akan ditunjukkan oleh gambar 5.15.




**Gambar 5.15** Tampilan menu Tentang Sudoku

Dan yang terakhir adalah tampilan dari menu Cara Bermain ditunjukkan oleh gambar 5.16 berikut.




**Gambar 5.16** Tampilan menu Cara Bermain

2. Instruksi untuk pemain

   Game ini telah dilengkapi dengan keterangan cara bermain yang dapat diakses pemain sebelum mulai bermain. Dengan memilih menu "Cara Bermain".

3. Informasi untuk pemain

   Informasi pada *game* ini adalah informasi ketika permainan dimulai, informasi terletak pada menu "Tentang Sudoku". Dimana informasi tersebut berisi tentang aturan main sudoku secara umum.

4. Variasi

   Variasi disini dibuat supaya pemain cukup dapat terhibur dan tidak merasa bosan ketika bermain *game* ini. Untuk itu setiap masing-masing soal dibuat pola soal sudoku yang bentuknya bermacam-macam. Dan hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata yang diberikan responden pada pertanyaan no.3 yaitu 3,1

5. Tingkat kesulitan dalam memainkan game ini.

   Menurut responden tingkat kesulitan dalam *game* ini sudah baik, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diberikan oleh responden pada pertanyaan no.2 yaitu : 3,9.

6. Tingkat kemudahan dalam menggunakan game ini

   Menurut para responden game ini merupakan game yang mudah untuk dioperasikan. Karena game ini sangat sederhana dan mudah untuk digunakan baik oleh orang yang masih awam tentang aplikasi game di mobile device. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diberikan oleh responden pada pertanyaan no.4 yaitu : 4,4