

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Cara kerja Java.....	16
2. Lingkungan kerja Java.....	19
3. Menu J2ME <i>Wireless toolkit</i>	23
4. Menu <i>default Device selection</i>	24
5. Cotoh Emulator <i>Default Gray Phone</i>	24
6. Ktoolbar.....	25
7. Daur Hidup MIDlet.....	26
8. Diagram Fase RUP.....	37
9. Gambar <i>File BackGround.png</i>	45
10. Rancangan Tampilan Menu Pembuka.....	46
11. Rancangan Tampilan Cara Bermain.....	47
12. Rancangan Tampilan Play.....	47
13. Rancangan Tampilan Nilai.....	48
14. General <i>Use Case</i>	56
15. Model Arsitektur sistem.....	58
16. Detail <i>Use Case</i>	60
17. Arsitektur Tiga Tingkat.....	64
18. Pengajian <i>Use Case ZPUZZLE</i>	65
19. Pengujian Cara Petunjuk Bermain ZPUZZLE.....	66
20. Gambar <i>Puzzel Animal</i> dan <i>Puzzle Nature</i>	67

21. Contoh Potongan Kode Program.....	68
22. <i>Use Case</i> Hasil Permainan.....	68