

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan proses pembuatan kecerdasan buatan pada game *Escape Alcatraz* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dibuat kecerdasan buatan bot pada game *Escape Alcatraz*. Dengan script yang memiliki fungsi masing masing. *PengelihatanMusuh.cs* sebagai input berfungsi seperti mata manusia. *KecerdasanBuatan.cs* berfungsi sebagai pemngambil keputusan erfungsi sebagai otak, *Action.cs* berfungsi sebagai tindakan yang yang berhubungan dengan gerakan atau komunikasi. Serta *Controller.cs* yang berfungsi sebagai server yang menampung komunikasi antar bot.
2. Terdapat tiga mode pada kecerdasan yang dibuat yaitu mode patrol, siaga dan pengejaran
3. Kecerdasan buatan dibuat dengan 2 tingkat kesulitan yang akan mempengaruhi bot dalam mengambil keputusan untuk siaga atau mengejar.

5.2 Saran

Kecerdasan buatan bot serta game *Escape Alcatraz* sendiri masih memiliki kekurangan yang dapat dimaksimalkan antaralain:

1. Kecerdasan buatan perlu menambah indra lain seperti pendengaran yang sehingga dapat mendeteksi pemain tanpa harus berada pada sudut pandang
2. Perubahan kesulitan dari normal ke hard sebaiknya lebih terlihat signifikan dengan menambahkan perbedaan pengaruh tingkat kesulitan pada mode mode lain.
3. Diperlukannya *naming convention* yang baik agar pada saat penulisan script tidak tercampur bahasa indonesia dan inggris serta memberikan standar penulisan agar dapat dibaca dan dipahami oleh developer lain.
4. Menggunakan modeling yang lebih realistis dan lebih menarik untuk membangun suasana bermain yang lebih menarik.