

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan di bab awal, maka kesimpulan yang bisa didapatkan dalam penerapan Algoritma A* pada game Puss Dream adalah sebagai berikut :

1. Penerapan Algoritma A* pada game Puss Dream dilakukan agar enemy dapat menemukan jalur terpendek yang efektif untuk mengejar player, dan enemy menjadi lebih cerdas dan game menjadi lebih menantang.
2. Pada tahap pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Algoritma A* telah bekerja dengan akurasi 100% sesuai dengan perhitungan manual.

5.2 Saran

Penerapan Algoritma A* pada game Puss Dream ini masih jauh dari kata sempurna. Maka ke depan sejalan dengan makin banyaknya peneliti dan penelitian, harus dilakukan beberapa perbaikan dan pengembangan. Beberapa hal yang penulis sarankan adalah:

1. Jika nantinya diperlukan, ditambahkan beberapa enemy dengan pengembangan Algoritma, dimana enemy bisa mengejar dengan jalur yang berbeda dengan enemy lain.
2. Ditambahkan beberapa mekanik baru pada game serta item untuk membantu player selamat dari enemy.