

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari tahapan-tahapan pembuatan game edukasi "Ular Tangga" yang telah berhasil dibuat adalah sebagai berikut:

1. Algoritma breadth-first search atau BFS berhasil di implementasikan pada game ular tangga dalam bentuk script yang di letakkan pada game object scene "VSAI" dan scene "VSFriends". Implementasi ini akan muncul dalam bentuk toast Android atau pesan kecil yang ditampilkan di layar yang memberi informasi jumlah minimal dadu yang dapat diputar untuk mencapai tujuan dengan cepat.
2. Game ular tangga berhasil dikembangkan dengan penyisipan kuis matematika. Jawaban pemain akan mempengaruhi pergerakan bidak pemain. Dengan memanfaatkan fungsi `random.range` pada unity, kuis dapat menghasilkan pertanyaan yang beragam.

### **5.2 Saran**

Pembuatan game ini masih memiliki kekurangan, sehingga perlu dilakukan pengembangan dan perbaikan. Adapun pesan atau saran yang penulis berikan agar game dapat lebih baik dan menarik yaitu sebagai berikut:

1. Pengembang selanjutnya dapat memperbanyak variasi pertanyaan dalam kuis, tidak hanya terbatas pada matematika, tetapi juga mencakup berbagai mata pelajaran lainnya.
2. Pengembang selanjutnya dapat menghadirkan variasi penggunaan algoritma yang lain dalam permainan ular tangga edukasi.