

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

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

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

1.2 Saran

Implementasi Algoritma A* pada game Petualangan Kelinci 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.
3. Pada Perilaku Enemy kecepatan perpindahan sangat berpengaruh pada Algoritma A* perlu adanya pembatas kecepatan yang tepat pada perilaku player Sehingga enemy dapat mengikuti jalur dari algoritma A* dengan baik

4. Pada Game Petualangan Kelinci Sendiri Menggunakan Algoritma Pathfinding Dynamic yang berfungsi mendeteksi hambatan dan perpindahan titik cell player dan Algoritma sendiri berfungsi membuang langkah-langkah yang tidak perlu untuk menemukan Langkah yang terpendek mencapai node player Maka Perlunya Analisa Perbandingan Algoritma A* dan Dynamic Pathfinding Algorithm

