

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan *Game Where is My Hole* bergenre Puzzle running maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan game *Where is My Hole* di perlukan pengetahuan tentang akselerometer dan konversi ke dalam pixel untuk menggerakkan karakter dengan cara memiringkan device android.
2. Perancangan design grafis *Where is My Hole* diperlukan penggunaan grafis 2D dengan warna yang beragam, untuk memberikan kesan pembeda anatar jebakan target dan karakter utama .
3. Cara memainkan game dibuat sederhana sehingga pengguna dapat memahami cara bermain termasuk misi-misi permainan..
4. *Game Where is My Hole* dapat berjalan di semua ukuran layar dari smartphone android karena dalam pembuatan *interfacenya* tidak menggunakan *Extensible Markup Language* (xml).

5.2 Saran

Dari pembuatan Game Interaktif ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Grafik pada *game Where is My Hole* ini kedepannya dapat diperbaiki kembali dengan membuat grafik yang lebih menarik lagi sehingga membuat player menjadi lebih tertarik.
2. Untuk meningkatkan tingkat kesulitan pada game maka dapat di tambahkan kerakan 3D XYZ

Diharapkan bagi para developer selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan aplikasi ini menjadi game yang lebih baik dan dapat digunakan di semua platform handphone lainnya, seperti IOS, blacberry dan lainnya.

