

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan perancangan yang dilakukan pada penelitian yang berjudul "PENERAPAN A* PATHFINDING PADA UNIT MUSUH UNTUK PERMAINAN AKSI-PLATFORMER 2D". Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. implementasi Astar pathfinding pada game platformer 2d dapat dilakukan dengan cara membuat grid dan mensetting layer untuk tujuan dan objek yang akan dihindari oleh Ai, adapun rinciannya sebagai berikut :

1. Setelah diimplementasi pada Astar pathfinding ke dalam unit musuh maka musuh dapat melakukan pengejaran pada main karakter,
2. Menghindari rintangan
3. Mengetahui keberadaan player,

Pemahaman AI ini pada permainan platformer 2d dapat dilihat dari diagram alur dan proses pengujian pada unit musuh.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari penelitian ini maka, terdapat saran-saran yang diharapkan nantinya akan berguna dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut antara lain pada mengimplementasinya AI

ini objek gambar unit musuh untuk lebih distabilkan, seperti karakter akan berputar-putar dan karakter tidak bisa berbalik, pada penelitian ini hanya berfokus pada unit musuh dengan serangan jarak dekat jadi untuk unit musuh yang menyerang dari jarak jauh dan untuk boss masih kurang paham

