

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis dan perancangan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan :

1. *Finite State Machine* dapat diimplementasikan untuk menentukan hasil akhir dari interaksi yang dilakukan oleh pemain.
2. Alur permainan yang dinamis dapat dibuat dengan mengimplementasikan metode *Finite State Machine*.
3. Hasil akhir permainan ditentukan oleh interaksi pemain sebelumnya.

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembang selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. *Game* yang dibuat dapat ditingkatkan lagi pada implementasi *Finite State Machine* maupun desainnya.
2. *Finite State Machine* dapat di-implementasikan di bagian lain didalam *game*.
3. Diharapkan mengimplementasikan *Finite State Machine* menggunakan *game engine* yang berbeda.