BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi *game Mr.White Blood* ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game Mr.White Blood* ini lebih mengedepankan sisi penerapan AI nya, yaitu penerapan algoritma A* (*Star*) dengan *diagonal distance* dan Dijkstra.
2. Kegunaan kedua algoritma ini adalah untuk mencarikan jalur terpendek bagi *enemy* menuju tempat *player* utama berada.

5. 2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan aplikasi ini agar lebih baik kedepannya yaitu :

1. *Game* bisa *multi player*.
2. *Game* bisa dikembangkan ke arah *mobile*.
3. AI musuh bisa lebih sulit untuk dikalahkan.
4. *Game*bisa dibuat versi 3 dimensinya.