BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan pembahasan yang telah dibuat maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Model karakter serta desain *environment* telah dibuat menarik.
2. Penggunaan algoritma A* pada musuh untuk pencarian rute terpendek dalam peengejaran player berjalan dengan baik.
3. Penggunaan metode collision detection sebagai pendeteksi tubrukan antar objek berfungsi dengan baik.

5.2 Saran

1. *Game* ini bisa diimplementasikan ke versi mobile.
2. Adanya penambah GUI sebagai informasi karakter *game*, *score* dari musuh yang dihancurkan.
3. *Game* ini diharapkan bisa dimainkan *multiplayer.*
4. Jumlah *Stage* terlalu sedikit sehingga terlalu sebentar untuk dimainkan.
5. Perlu ditambahkan fasilitas "*pause game*" sebagai standarisasi sebuah *game*
6. Variasi musuh terlalu sedikit, sehingga harus ditambah jenis musuhnya.