BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai implementasi logika fuzzy untuk mengatur *behavior* dan *route finding* pada unit-unit pada *game* bertipe *Real Time Strategy* (RTS) maka dapat dibuat kesimpulan :

1. Logika fuzzy dapat digunakan untuk mengatur perilaku menyerang dengan pola *auto-attack* dan *route finding* untuk memunculkan perilaku yang relevan dan efektif.
2. Logika fuzzy dapat digunakan untuk mengatur prioritas serangan menggunakan pola *auto-attack* dengan target utama yang paling lemah dan paling dekat dengan *player* serta dapat digunakan juga untuk mendapat posisi dan jarak yang tepat untuk menyerang dengan menggunakan pola *route finding*.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan penelitian ke depan mengenai implementasi logika fuzzy terhadap *game* RTS penulis mengusulkan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan yaitu :

1. Dalam menentukan prioritas serangan, logika fuzzy digunakan secara *multiplayer* artinya *player* memiliki lebih dari satu pasukan.
2. Pada pola menyerang dengan pola *auto-attack* dilakukan lebih dari dua musuh.