BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian dan implementasi algoritma JPS pada *game* labirin, maka dapat diambil kesimpulan bahwa algoritma JPS (*Jump Point Search*) dapat diimplementasikan pada *game* labirin dalam mengenali perubahan lingkungan yang dinamis, hal ini dapat dilihat dari tingkat keberhasilan yang rata-rata mencapai di atas 90%..

5.2. Saran

Pengunaan algoritma *Jump Point Search* disarankan menggunakan perhitungan heuristik *Manhattan Distance* dimana penggunaan memori paling sedikit di antara *Manhattan*, *Euclidean* dan *Chebyshev*. Saran-saran yang dapat dikemukakan agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan adalah mencoba menerapkan dua musuh atau lebih dalam labirin.