

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Setelah diuraikan cara kerja algoritma A\* dan perancangan *game* dengan unity 3D berplatform android maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah terbentuknya *game* “Trooper” dengan menggunakan implementasi algoritma A\* *Pathfinding*.
2. Penerapan Algoritma A\* dalam permainan ini telah berjalan dengan baik, dimana *NPC* atau musuh akan mengejar pemain dengan jalur terpendek dan mampu menghindari penghalang yang ada didalam arena permainan.

#### **5.2 SARAN**

Dalam pembuatan *game* ini masih ditemui kekurangan berupa aturan *game* yang masih sangat sederhana dan untuk pergerakan NPC masih ada waktu jeda untuk melakukan backtracking dalam menemukan jalur paling pendek menuju si ethan, sehingga mungkin apabila pengembangan bisa dilanjutkan maka diharapkan akan mampu memperbaiki kinerja dari algoritma dan aturan *game* yang lebih menarik dan interaktif agar dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu kecerdasan buatan.