

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. NPC dapat melakukan pencarian terdekat menggunakan algoritma A*.
2. NPC dapat melakukan pengejaran dan memilih mana target lebih dekat pada *system multiplayer* dengan penambahan pencarian skala radius.
3. NPC dapat membedakan lintasan mana yang bisa dilalui atau tidak.
4. NPC dapat mengganti target ketika ada target lain berada lebih dekat dengan posisinya.
5. Didapatkan nilai dari F, G, H dan juga jarak, waktu pencarian dan juga jumlah dari operasi yang di dapatkan dari nilai F, G, dan H dari tiap-tiap NPC yang diujikan.
6. Setiap kasus yang diujikan didapatkan nilai yang tetap karena posisi dari NPC maupun target tetap meski di lakukan pengujian berulang kali.

5.2 Saran

Program pembuatan NPC dengan menggunakan A* ini tidak lepas dari berbagai kekurangan, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya yaitu:

1. Dalam pembuatan NPC dengan A* sudah dapat menentukan jarak terdekat, namun untuk target khususnya dalam *multiplayer* target yang dituju merupakan target yang di ukur dengan skala radius, bukan melalui jarak lintasan terdekat.

2. Pengembangan untuk multiplayer tanpa menggunakan skala radius NPC akan kebingungan dalam mengejar target sehingga terjadi error untuk NPC dan terjadi maju mundur untuk mengejar beberapa target.