

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan setelah membangun, meneliti, dan menguji *game fortress fight* adalah pergerakan *npc* dapat diatur dengan Algoritma A* berbasis *navigation mesh*. Penerapan tersebut membuat *npc* dapat mencari posisi *player* dan bergerak mendekati *player*. Penerapan Algoritma A* berbasis *navigation mesh* ini juga membuat *npc* dapat menghindari halangan yang terdapat dalam permainan.

5.2 Saran

Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Beberapa saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. *Game fortress fight* ditambahkan fitur pengaturan kesulitan permainan.
2. *Game fortress fight* dapat dibangun dengan berbasiskan *android*.
3. *Game fortress fight* dapat dibangun dengan sistem *multiplayer*.