

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini:

1. Arsitektur *network pure peer-to-peer* dapat dibuat dengan membuat sebuah komputer berperan sebagai *client* sekaligus *server*.
2. Pemanfaatan *OwnerDraw* serta *GDI+* dalam pembuatan *game* terbukti dapat memperindah serta memperhalus tampilan *game*.
3. Teknik pembacaan data dari *file* teks terbukti dinamis.

### 6.2. SARAN

Saran untuk mengembangkan *game* ini:

1. Jaringan permainan dapat diperluas menggunakan *internet*.
2. Peta permainan dapat diperbanyak dengan menambah fitur memilih peta dan menyertakan *file* lokasi seperti *locations.txt*.
3. *Avatar, item, ability* dapat ditambahkan di *file* teksnya masing-masing. Hal ini membutuhkan sumber gambar tambahan yang sesuai pula.
4. Keseimbangan permainan masih dapat dimodifikasi dengan merubah status dan atribut *avatar, item, creep* dan *ability*.