

## Bab 6 Kesimpulan dan Saran

### 6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penulis dalam pembuatan *game 'Catch The Smile'* yaitu terdapat penambahan fitur untuk membuat *game 'Catch The Smile'* ini menarik yaitu dengan menambahkan

- ~ Dalam *game* ini terdapat beberapa macam *Smile*, yaitu *smile Cute, Sad, Shy, Hat, Tongue, Glasses, Sleep*. Untuk *smile glasses* dan *smile hat* mempunyai kemampuan untuk menghindari dari *Fukuro*.
- ~ Fitur gangguan yang terdapat dalam *game 'Catch The Smile'* dengan 1 *player* yaitu *Big Smile, Poison*. Jika *Fukuro* terkena *Big Smile*, maka *Fukuro* akan menjadi gepeng (pipih) dan *score* akan berkurang 10 *point*. Jika terkena *Poison*, maka gerakan *Fukuro* akan menjadi lambat dan *score* akan berkurang 3 *point*.
- ~ Fitur gangguan yang terdapat dalam *game 'Catch The Smile'* dengan 2 *player* yaitu *Big Smile, Poison, Fish, Snowy*. Dimana *fish* akan mengakibatkan gangguan berupa keluarnya satu jenis *smile* di komputer lawan dan *snowy* akan memunculkan *big smile* di komputer lawan
- ~ *Game 'Catch The Smile'* dapat dimainkan secara bersamaan, dengan menggunakan 2 buah unit komputer yang dihubungkan dengan kabel koaksial. Karena berada dalam satu area, maka dapat disebut dengan *Local Area Network (LAN)*. Topologi yang digunakan yaitu topologi bus, karena hanya menggunakan satu kabel koaksial. Kabel LAN tipe *cross* untuk hubungan langsung antar komputer atau tipe *straight* untuk hubungan melalui hub. Masing-masing komputer harus mempunyai LAN *card*. Saat pemain 1 di komputer 1 memilih *host*, maka komputer 1 akan disetting menjadi *server*, sedangkan jika pemain memilih *join* maka komputer itu akan disetting sebagai *client*. Jika pemain 2 di komputer 2 ingin bergabung dalam permainan, maka pemain 2 harus memilih *join* dan

menuliskan alamat *IP* komputer *server*. pemain 2 harus memastikan bahwa komputer 1 siap menerima data.

- ~ Dalam *game* 'Catch The Smile' 2 *player* layar permainan terbagi menjadi
- 2. Layar di sebelah kiri merupakan bidang permainan dari komputer *server*, dan layar di sebelah kanan merupakan bidang permainan dari komputer *client*.

## 6.2 Saran

Selain dapat menarik kesimpulan dari hasil evaluasi juga didapatkan saran-saran untuk pengembangan ataupun perbaikan aplikasi dimasa yang akan datang. Tanggapan penulis terhadap saran yang diberikan, penulis akan memperbaiki beberapa hal pada aplikasi, yaitu :

1. *Level* dipersulit, dengan cara menambahkan batas *score* di setiap kenaikan *level*, mempercepat waktu permainan, semakin *level* tinggi semakin sedikit waktu untuk bermain dan mengumpulkan *smile*
2. Gerakan *smile* diperhalus lagi, dengan cara mengurangi pergerakan menjadi 5 pixel, sehingga gambar lebih halus pergerakannya.
3. Variasi *background* ditambahkan dengan mengambil gambar dan menampilkannya untuk setiap level yang berbeda.
4. Variasi dalam *game* diperbanyak dengan menambahkan item, variasi tokoh-tokoh dalam *game* ini
5. Buat *shortcut* untuk *send item* di 2 *player* dapat dilakukan dengan menambahkan *key* khusus

## Daftar Pustaka

1. Laurentius Rizal; UML Tutor; Universitas Kristen Maranatha, 2002.
2. Marco Cantu Sybex; Mastering Delphi 7, 2003.
3. Neil Moffat; Delphi Basic, 2002-2006.
4. Ir. Sudantha Wirija, Microsoft Windows 2000 Server, Alex Media Computindo, 2002.
5. Rinaldi Munir, Algoritma dan Pemrograman, edisi 2 , Informatika Bandung, 2002
6. Zarko Gajic, About Delphi Programming, your Guide to Delphi, [Programming http://delphi.about.com](http://delphi.about.com)
7. Jounlai Cho, Weekly newsletter of SwissDelphiCenter developers knowledge base, <http://3kdt.delpphi.co.kr>.
8. Zarko Gajic, About Delphi Programming, A Beginner's Guide to Delphi, <http://delphi.about.com/od/beginners/a/delphicourses.htm>
9. Zarko Gajic, About Delphi Programming, Programmer Defined Classes and Objects - Delphi OOP Course Chapter 6, <http://delphi.about.com/>
10. Zarko Gajic, About CodeGear (Borland) Delphi Programming.htm
11. Cetus Team Architecture and Design: Unified Modeling Language (UML), 1996-2004, [http://www.cetus-links.org/oo\\_uml.html](http://www.cetus-links.org/oo_uml.html)
12. Yudha c setiawan, panduan object oriented programming OOP, dasar pemrograman delphi, penerbit Andi
13. Raishe, Thomas; **BlackBoxTesting**; <http://www.cse.fau.edu/~maria/COURSES/CEN4010-SE/C13/black.html>;  
16 Juni 2007

## Lampiran A

## Lampiran B

## Lampiran C

## Lampiran D

## Lampiran E