

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Game pesawat tembak-tembakan 3 dimensi membutuhkan keakuratan dalam perhitungan matematika. *Game* ini membutuhkan pengiriman dan penerimaan data dengan cepat agar dapat dimainkan dengan nyaman.

Komunikasi jaringan menggunakan socket sangat efektif untuk sinkronisasi data dalam jaringan *client-server* pada *game* ini. *Game* ini menggunakan UDP agar data dapat terkirim dengan cepat sampai ke tujuan. Socket ini dipakai untuk mengirimkan posisi pesawat, kecepatan pesawat, dan mendeteksi server pada jaringan. Socket TCP berguna untuk menyampaikan data-data penting dalam jaringan. Socket ini dipakai untuk mengirimkan data chatting dan mengendalikan setiap client yang ada.

Setelah mencoba di beberapa komputer dengan kartu grafis yang berbeda-beda seperti, ati radeon M6, geforce 4 ti 4200, grforce fx 5200, dan ati radeon 9600 XT didapat hasil yang berbeda pula. Kejadian ini disebabkan karena perbedaan kemampuan dan fitur kartu grafis dalam menggambar objek 3 dimensi.

6.2 Saran

Game ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan *game-game* selanjutnya. *Game* ini termasuk *game* sederhana dalam segi pembuatan maupun permainannya. Kartu grafis yang baik dalam segi kecepatan engine clock yang tinggi dan memory texture yang besar sangat disarankan dalam pembuatan *game* 3 dimensi yang semakin kompleks.