

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 KESIMPULAN

Pada sub bab ini berisikan kesimpulan penulis setelah game yang penulis buat selesai beserta dengan tes yang dilakukan terhadap game yang penulis buat. Berikut ini adalah kesimpulan yang penulis buat :

1. Cara mengacak susunan kartu dana umum dan kesempatan dengan menggunakan fungsi *random*, setelah diacak susunannya maka dimasukkan ke dalam list/daftar kartu.
2. Mengirimkan data-data dari komputer client ke komputer server dengan menggunakan *classRemoting.dll* yang berisi jalur komunikasi antar komputer. *ClassRemoting.dll* dibuat dengan menggunakan teknologi *Remoting.NET*.
3. Setelah menerima data-data dari salah satu komputer, data-data tersebut ditampung di *server* kemudian dikirimkan secara otomatis dikirimkan ke seluruh komputer *client* setelah *server* menerimanya.

6.2 SARAN

Pada sub bab ini berisi saran-saran dari penulis untuk pengembangan game “Monopoly Multiplayer”. Berikut ini saran-saran dari penulis :

1. Dapat membuat peraturan permainan sendiri seperti cara tipe waktu permainan, membeli wilayah, mendirikan fasilitas, dan sebagainya.
2. Dapat membuat sprite karakter sendiri yang bisa digunakan dalam game “Monopoly Multiplayer” ini.
3. Dapat membuat peta permainan sendiri yang bisa digunakan dalam game “Monopoly Multiplayer” ini.