

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil pembuatan dan pengujian aplikasi “Potere Di Convoncare” adalah:

1. Dalam pembuatan AI menggunakan algoritma Minimizing peran algoritma A* untuk *path finding* sangat mempengaruhi. Dimana apabila path finding gagal di temukan maka node hasil MiniMaxing yang sedang di pilih akan di hapus dan di ganti dengan node lainnya.
2. Algoritma MiniMaxing untuk game tipe gabungan Turn Base Strategy dengan Collectible Card Games lebih rumit di bandingkan pembuatan MiniMaxing untuk 1 tipe saja. Sehingga dalam pembuatannya terdiri beberapa tahap yang membuat lebih banyak jalur pilihan. Semakin banyak pilihan maka semakin berat dalam menentukan hasil pilihan Ai.
3. Dalam pembuatan algoritma minimaxing yang memiliki banyak pilihan dapat disorting sehingga nilai-nilai yang sudah pasti tidak mempengaruhi dalam penilaian (perbandingan) dapat di hilangkan.

6.2 Saran

Permainan “Potere Di Convoncare” ini masih dapat dikembangkan dengan beberapa hal baru seperti:

1. Menambah media permainan baik dalam desain, animasi, dan sound
2. Memperluas sistem permainan untuk Turn Base Strategy maupun untuk Collectible Card Gamenya seperti: menambah jenis kegunaan dari kartu dan tingkat kesulitannya, menambah job , equip dan skill, memperbesar map maupun musuh-musuh nya.
3. Menambahkan tingkatan level sehingga memperdalam tingkat AI