

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Dari pengujian yang dilakukan, FSM sebagai AI dasar untuk *agent* dalam sebuah permainan cukup efektif dikarenakan:

Dari pengujian pergerakan dan pengujian perpindahan *state*, *agent* yang menggunakan FSM dapat bergerak seperti menyesuaikan diri dengan keadaan tergantung pada *state* yang sedang aktif. Hal ini dapat menimbulkan kesan musuh yang tidak bodoh dan dapat menyesuaikan diri dengan pemain. Berdasarkan pengujian *custom behavior*, terlihat *agent* juga dapat bergerak menggunakan jalur terpendek dengan algoritma djikstra.

6.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk mengoptimasi *pathfinding* sehingga *agent* tidak hanya dapat mencari jalur terpendek, tetapi juga dapat mengaplikasikan taktik seperti mencegat atau mengepung pemain bila *agent* yang dibuat ada banyak. Selain itu deteksi dapat dibuat lebih realistis misalnya dengan mengaplikasikan perhitungan halangan pada jarak deteksi dengan penggunaan *raycasting* dan algoritma lainnya.