

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berikut kesimpulan dari implementasi algoritma A-star yang menggunakan *pathfinding* sebagai metode pencarian rute terpendek dalam *game* Carborundum:

1. Algoritma A* berhasil diterapkan pada *game* Carborundum sebagai pencarian rute terpendek menggunakan metode *pathfinding* dari titik awal hingga tujuan dengan cara mencari nilai F cost terkecil
2. Berdasarkan pada gambar 4.2.2 hasil optimisasi heap mengurangi waktu yang diperlukan A* dalam pencarian rute/jalan terpendek menuju tujuan pada map arena yang luas.
3. Berdasarkan pada gambar 4.2.2 penambahan fungsi unit pada algoritma A-star yang dapat membuat jumlah musuh banyak, permainan dapat terbantu dan menjadi lebih menantang.

5.2. Saran

Berikut saran dari hasil implementasi algoritma A-star yang menggunakan *pathfinding* sebagai metode pencarian rute terpendek dalam *game* Carborundum:

1. *Game* Carborundum masih menggunakan *grid* dalam penggunaan Algoritma A-star, diharapkan ketika *game* di *update* dapat menggunakan fungsi *navigation mesh* pada *area map* yang bertujuan agar komputasi pada pencarian titik tujuan dan rute pencarian lebih cepat.