

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan di atas keseluruhan materi dan bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka dalam menyelesaikan penelitian, dapat diambil kesimpulan pokok dari penerapan algoritma *greedy* untuk pergerakan *ghost* pada permainan pacman adalah sebagai berikut:

1. Strategi yang digunakan algoritma *greedy* cukup ampuh untuk diterapkan pada persoalan-persoalan optimasi. Hasil solusi yang didapatkan oleh algoritma *greedy* cenderung mendekati atau menghampiri hasil solusi optimal, selain itu, yang menjadi kelebihan algoritma *greedy* sendiri adalah implementasinya yang sangat sederhana dan langsung.
2. Algoritma *greedy* sangat cocok untuk diterapkan pada permainan *pacman*, daripada menerapkan algoritma lain yang lebih kompleks dan rumit atau menerapkan algoritma *brute force* yang kompleksitasnya relatif lebih besar bila dibandingkan dengan algoritma *greedy*.
3. Hasil penerapan algoritma *greedy* untuk pergerakan *ghost* yaitu dimana para hantu diberi kecerdasan untuk menentukan langkah dan mengambil keputusan akan bergerak kemana dengan menentukan rute yang paling pendek (minimum), tujuannya adalah menangkap pemain. Setiap hantu harus memiliki pemikiran berbeda dan memiliki kemampuan bekerja sama untuk mengejar pemain, sehingga permainan akan tampak lebih menarik.

V.2 Saran

Dalam penerapan algoritma *greedy* untuk pergerakan *ghost* pada permainan pacman di sini penulis menemukan beberapa masukan, di antara nya adalah:

1. Di masa depan, sebaiknya lebih banyak pembahasan mengenai permainan Pac-Man, sehingga mahasiswa dapat belajar lebih banyak mengenai aplikasi algoritma-algoritma yang dipelajari di kuliah dan lebih bersemangat mengimplementasikannya.
2. Diharapkan kedepanya untuk pengembangan fungsi seleksi yang lebih tepat, sehingga algoritma dapat bekerja dengan benar dan menghasilkan solusi yang benar-benar optimum.
3. Di harapkan untuk pengembangan agar *level* permainan bayak dan semakin menarik untuk di mainkan.