

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab 4 melalui implementasi dan pengujian , penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan game ini menggunakan unity 2D berhasil menerapkan Algoritma A* pada NPC. Jika player bedekatan dengan NPC secara otomatis algoritma akan bekerja dengan si NPC akan mentargetkan player dan memilihi rute terdekat tanpa harus menabrak objek yang ada pada map game.
2. Behaviour trees berhasil membentuk suatu perilaku NPC dengan memiliki beberapa perilaku seperti Stationary, Persue, Dodge dan Unique Skill dengan fungsi yang berbeda-beda. Hal ini dimaksud supaya NPC dapat menentukan perilaku sesuai dengan tindakan dan kondisi yang sudah diterapkan agar memiliki struktur perilaku yang jelas.