# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

* 1. **Kesimpulan**
		1. Aplikasi permainan Dam Daman ini adalah aplikasi permainan berbasis cerdas, dengan menerapkan algoritma minimax untuk mencari langkah terbaik, yang juga merupakan sebagai mesin infrensi.
		2. Aplikasi Permainan Dam Daman ini dimainkan oleh satu pemain melawan komputer. komputer hanya dapat mempertimbangkan langkah terbaik satu langkah, disebabkan kedalaman dari algoritma minimax yang digunakan pada aplikasi ini adalah hanya dua kedalaman atau satu lapis.
	2. **Saran**

Aplikasi ini masih sederhana, aplikasi ini bisa dikembangkan lebih baik lagi diantaranya :

* Ditambah tingkatan kesulitan permainan, dengan cara menggunakan kedalaman minimax 4 , 6 atau lebih kedalaman atau 2 lapis permaianan atau lebih.
* Aplikasi ini dapat dikembangkan berbasis jaringan
* Aplikasi ini dapat dikemas dalam bentuk mobile.
* Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan ditambah suara.
* Aplikasi ini dapat ditambah dimainkan oleh dua pemain.

# DAFTAR PUSTAKA

* Imam Tri Suryadin, 2008, *Aplikasi permainan catur jawa*, STIMIK AKAKOM, Yogyakarta.
* Kusumadewi, Sri, 2003, *Artificial Intellegence (teknik dan Aplikasinya),* Graha Ilmu, Yogyakarta.
* <http://www.aihorizon.com/essays/basiccs/trees/minimax.htm> Diakses tanggal 22 Mei 2010
* <http://www.aihorizon.com/essays/basiccs/trees/minimax3.htm> Diakses tanggal 22 Mei 2010
* <http://ai-depot.com/Features/> Diakses tanggal 22 Mei 2010