BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Game ini dapat dimainkan dengan mudah, dengan menginputkan perintah melalui tombol-tombol sperti 5, untuk memulai menjalankan bola, dan tombol 4 serta 6 untuk menggeserkan penampang kekanan dan kekiri.
2. Permainan ini adalah menghalau bola agar terus terpantul ke atas untuk memecahkan objek – objek yang berada diatas untuk masuk kelevel selanjutnya, dan anda dapat juga ditugaskan menangkap beberapa bonus yang jatuh saat objek dihancurkan, yang kemungkinan bonus tersebut dapat menguntungkan, dan menghindari bonus yang mungkin merugikan.

5.2. **Saran**

Pada aplikasi game Bola Pantul ini masih jauh dari sempurna. Pada game ini masih banyak kekurangan yang dapat diperbaiki dan dilengkapi, antara lain yaitu:

1. Game ini masih dalam bentuk dua dimensi, dapat dikembangkan menjadi tiga dimensi.
2. Level pada permainan ini mencapai 5, dan dapat dikembangkan dengan level yang masih lebih tinggi dan tingkat kesulitan yang bervariasi.
3. Pada game ini baru dapat menyimpan level, dapat dikembangkan dalam penyimpanannya sehingga dapat menyimpan nilai, waktu dan pengembangan lainnya yang mungkin dapat dikembangkan dikemudian hari.
4. Game ini juga dapat dikembangkan dengan menggunakan suara agar lebih menarik pada saat memainkannya.

DAFTAR PUSTAKA

Bambang Haryanto, 2007, *Esensi-Esensi Bahasa Pemrograman Java*, Bandung, Informatika Bandung.

Hariman Gunadi, Suhendar A.,2001, *Visual Modeling menggunakan UML dan Rational Rose*, Informatika Bandung.

Irwan, 2009, 12 *Aplikasi Java Mobile*, Palembang, Maxikom.

Novrida Charibaldi,Agus Sasmito Ariwibowo, 2007, *Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Java*, Ardana Media, Yogyakarta.

Sahaludin.M, A.S.Rosa, 2008, *Pemrograman J2ME*, Bandung, Informatika Bandung.