

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1 Kesimpulan

Dari Pembuatan Game Tikus Gila ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan Sensor *Accelerometer* sebagai input Game merupakan salah satu efektivitas dalam pembuatan dan penggunaan Game karena tidak terlalu banyak menggunakan action seperti touch dan tombol sehingga layar lebih terlihat leluasa untuk memainkan Game Tikus Gila ini.
2. Metode *CollidesWith* yang digunakan sebagai parameter untuk mendeteksi adanya collision atau tabrakan suatu objek dengan objek yang lain merupakan cara yang kurang akurat karena menggunakan acuan suatu objek berdasarkan batas – batas dari objek tersebut. Lain halnya dengan tabrakan pada prinsipnya yaitu sebuah tabrakan jika semakin detail atau kecil lebih dapat dideteksi maka akan lebih baik.

5. 2 Saran

Aplikasi *Game* Tikus Gila ini masih jauh dari kata sempurna, serta masih terdapat banyak kekurangan dalam *Game* ini yang mungkin dapat diperbaiki antara lain :

1. Dapat di bangun menggunakan Android Studio, karena untuk tools Eclipse sudah tidak update lagi dan tidak didukung oleh server Google.
2. Faktor animasi dalam *Game* ini masih sangat sederhana, maka dapat dikembangkan lagi untuk metode, tampilan ataupun animasi.
3. Pendeteksi tabrakan dengan menggunakan metode *CollidesWith*, merupakan penggunaan yang kurang efektif. Oleh karena itu lebih baik lagi jika dikembangkan dengan metode pendeteksi tabrakan yang lain.