

KESIMPULAN

1. Algoritma AD-HOC pada dasarnya menggunakan metode penyelesaian nilai, yaitu nilai-nilai jumlah baris dari delapan baris kemungkinan baris yang ada, untuk menentukan strategi gerakan komputer. Dimana nilai "empat" diberikan pada kotak yang ditempati oleh simbol gerakan komputer dan nilai "satu" diberikan pada kotak yang ditempati oleh simbol gerakan orang.
2. Penulisan kembali algoritma AD-HOC dalam bentuk program dilakukan cukup dengan menggunakan struktur data sederhana, yaitu ARRAY. Dimana variabel utama yang bertipe array pada program ini, yaitu RWPT, terutama ditujukan untuk menampung baris-baris yang terbentuk dari delapan kemungkinan penjajaran kotak pada papan permainan.
3. Program Tic-Tac-Toe pada Tugas Akhir ini menyediakan tiga tingkat kecerdasan komputer (level) yang masing-masing memiliki spesifikasi sebagai berikut:
 - Pada level 1, gerakan komputer acak.
 - Pada level 2, komputer telah dapat melakukan pengamatan terhadap kemungkinan kemenangannya, kemenangan lawan maupun kemungkinan dia membuat jebakan sebelum dia bergerak.
 - Pada level 3, keseluruhan algoritma AD-HOC telah dipakai dalam program sehingga komputer telah dapat melakukan pengamatan terhadap seluruh kemungkinan sebelum dia bergerak.