

## DAFTAR PUSTAKA

- Diasmara, Arnan Dwika, dkk. 2021. Sistem Cerdas Permainan Papan The Battle Of Honor dengan Decision. *Jurnal Buana Informatika*, 12(2): 136-145.
- Huda, Miftakhul. 2018. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure The Guardian. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(2): 176 – 183.
- James, Glenn, dan Robert C. James. 1976. *Mathematics Dictionary*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Johnson dan Rising. 1972. *Guidelines for Teaching Mathematics*. California: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Nalwan, Agustinus. 1996. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Jakarta Elex Media Komputindo.
- Pradana, Dhimas Putra. 2019. Penerapan Metode *Finite State Machine* Pada Game “Adventure In Dark Territory”. *JATI*. 3(2): 1 – 7.
- Rahardian, Miftah Fauzan, dkk. 2016. Penerapan Metode *Finite State Machine* Pada Game “The Relationship”. *Jurnal Informatika Mulawarman*. 11(1): 14 – 22.
- Rosadi, Choiron, dkk. 2020. Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 4(1): 49 – 55.
- Setiawan, Saputra. 2019. Game “Edukasi Matematika” Menggunakan Metode Path Finding Berbasis Desktop”. *JATI*, 3(1): 411 – 414.
- Sugianto, Bambang dan Utama, Gunawan Pria. 2021. Implementasi Algoritma Pathfinding Dan Decision Tree Dalam Pembuatan Video Game Bergenre Third Person Shooter. *SKANIKA*, 4(2): 7-14.