

DAFTAR PUSTAKA

- Broug, D. M. (2004). *IMPLEMENTASI METODE PATHFINDING DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA A* (A BINTANG) DAN GRID GRAPH PADA KECERDASAN BUATAN NON-PLAYER CHARACTER*.
- Fahrudin, N. (2018). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Advanture “Franco” . *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 446-453.
- Horachek, D. (2014). *Creating E-Learning Game with Unity*. California.
- Jurnal, T. (2014). Unity-Game Engine Tangguh Untuk Berbagai Platform. *Tekno Jurnal*, 1(1).
- Jaya, H., Sabran, S., Idris, M., Djawad, Y. A., Ilham, A., & Ahmar, A. S. (2018). Kecerdasan Buatan.
- Kartika, R. D. (2017). Pembuatan Game Adventure Kumachi No Shima Dengan Menggunakan Metode Fsm (Finite State Machine). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), 492-497.
- Miftah. (2016). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “The Relationship”. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 14-22.
- Priyanto, H. (2021). *Pembuatan Game 2D Berbasis Android "How To Kill Virus" menggunakan UNITY*. Palangkaraya.
- Rico, S. (2018). Penerapan Metode Finite Machine State Pada Game "The Mahasiswa" Guna Membangun Perilaku Non-Playable Character. *Laporan Tugas Akhir*, 2.
- Rumakey, A. M. (2020). Pembuatan Game 2d “Escape Plan” Dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 65-72.
- Saputra, D. (2019). Penerapan Metode Finitie State Machine Pada Game War Of Astraghoul. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 91-97.
- Sugianto, B. (2021). Implementasi Algoritma Pathfinding dan Decision Tree dalam Pembuatan Video Game Bergenre Third Person Shooter. *SKANIKA*, 7-14.
- Supriyadi, C. (2018). GAME ADVENTURE “DESSET ISLAND” MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 498-505.
- Zodi. (2020). *Zodi Games*. Diambil kembali dari freeonlinegames123: <https://freeonlinegames123.com/>.