

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, J. and Ramadhan, B.F., 2021. Penerapan Algoritma Dijkstra Pada Game Learning Matematika Berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), pp.173-181.
- Agung, E., 2022. Implementasi Metode Pathfinding dengan Algoritma A* pada Game Rogue-like menggunakan Unity. *Indonesia Journal on Computing (Indo-JC)*, 7(3), pp.81-94.
- Amin, M.S., Subarkah, P., Umma, R. and Prasetya, E.B., 2022. Implementasi Algoritma Dijkstra pada Game Strategi RPG Berbasis Web dengan Framework Javascript P5. *Jurnal Ilmiah IT CIDA: Diseminasi Teknologi Informasi*, 8(1), pp.41-54.
- Fantoni, R., 2018. PENERAPAN METODE FUZZY LOGIC UNTUK PEMBENTUKAN PERILAKU NON PLAYER CHARACTER PADA GAME ADVENTURE LOKI INVIATION. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), pp.328-335.
- Hutahaean, H.D., 2018. Penerapan Metode Best First Search Pada Permainan Tic Tac Toe. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2).
- Junaidi, A., Yunus, A. and Wiguna, A.S., 2021. Implementasi Behavior Tree Pada Perilaku Npc Di Game Sidescroller. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(2), pp.92-103.
- Lamia, K.C., Lumenta, A.S. and Sugiarto, B.A., 2022. Implementasi Algoritma A*(A Star) Pada Game 3D Kebudayaan Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 11(2), pp.55-66.
- Lie, A.L., 2018. PENGEMBANGAN GAME "THE LAST SAMURAI" DENGAN MENGGUNAKAN METODE FSM DAN FUZZY LOGIC MAMDANI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(2), pp.19-25.
- Nordiansyah¹, C., Hariadi, M. and Mardi, S., Implementasi Perilaku Agen Berbasis Rule Menggunakan Blender Game Engine.

- Rahim, R., Kurniasih, N., Hasibuan, A., Andriany, L., Najmurokhman, A., Supriyanto, S., Wardayani, W., Hidayat, R., Lubis, D.S.W., Napitupulu, D. and Nugraha, A.T., 2018. Congklak, a traditional game solution approach with breadth first search. In *MATEC Web of Conferences* (Vol. 197, p. 03007). EDP Sciences.
- Rakaditya, D.S., 2018. *RANCANG BANGUN GAME FIGHTING BERTEMA NUSANTARA BERBASIS PC* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Sugianto, B. and Utama, G.P., 2021. Implementasi Algoritma Pathfinding Dan Decision Tree Dalam Pembuatan Video Game Bergenre Third Person Shooter. *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 4(2), pp.83-90.
- Umi, K., 2022. Pengenalan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Kepada Para Remaja. *Universitas Bina Darma*.
- Yohanes, D.N. and Rochmawati, N., 2022. Implementasi algoritma collision detection dan a*(a star) pada non player character game world of new normal. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(03), pp.322-333.