

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, A. (2015). Pencarian posisi pemain oleh karakter musuh (path finding) dengan metode A Star (A\*) pada game pembelajaran benda prasejarah. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.*
- Firdaus, M. (2019). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE “TRAPPED MINERS.” Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 3, Nomor 1).
- Hidayat, M. A. (2019). PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN “AGAZZ SI PENDEKAR” DENGAN MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE UNTUK PEMBENTUKAN PERILAKU NON PLAYER CHARACTER. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(1), 189–194.
- Kresna, B. (2019). GAME PERTUALANGAN “The Stranded ” DENGAN METODE FINATE STATE MACHINE. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. 3, Nomor 1, 65–71.
- Rosadi, C., Dedy Irawan, J., & Wibowo, S. A. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 4 MENGGUNAKAN ADOBE FLASH. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Nomor 1).
- Setiawan, I. (2006). Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM. *Semarang: Universitas Diponegoro.*
- Setiawan, S. (2019). GAME “EDUKASI MATEMATIKA” MENGGUNAKAN METODE PATH FINDING BERBASIS DEKSTOP. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 3, Nomor 1).
- Trianto, E. M., Junaedi, H., & Sutiksno, H. (2017). *Agen Cerdas berbasis Controller Fuzzy pada Permainan Strategi Pertempuran dengan Behavior Tree* AGEN CERDAS BERBASIS CONTROLLER FUZZY PADA PERMAINAN STRATEGI PERTEMPURAN DENGAN BEHAVIOR TREE.
- Wijaya, E. (2013). Analisis Penggunaan Algoritma Breadth First Search Dalam Konsep Artificial Intellegencia. Dalam *Jurnal TIME: Vol. II.*