

DAFTAR PUSTAKA

- Alqorni, M. H., 2017. Penerapan Metode Finite State Machine Untuk Non Player Character Pada Game Lost In Space. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Volume 1, pp. 111-119.
- Bimantika, R., 2017. Pengembangan Game The Galaxy Menggunakan Metode FSM (Finite State Machine). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Volume 1, pp. 180-187.
- Firdaus, M., 2019. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure Trapped Miners. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Volume 3, pp. 158-164.
- McCarthy, n.d. Father of Artificial Intelligence, biography, LISP, arti-ficial intelligence, commonsense knowledge. *Institute of ScienceBangalore*.
- Millington, I. F. J., 2009. "Artificial Intelligence,".
- Rahadian, M. S. A. a. M. S., 2016. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game The Relationship. *Jurnal Informatika Mulawarman*, Volume 11, pp. 14-22.
- Satrio, I., 2022. Penerapan A* Pathfinding Dan Finite State Machine (FSM) Pada Game “Lost Civilization” Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Volume 6, pp. 1192-1199.
- Setiawan, I., n.d. Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM. Semarang. *Universitas Diponegoro*.
- Sifaulloh, H., 2021. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Santri On The Road. *Walisongo Journal of Information Technology*, Volume 3, pp. 11-18.
- Yulsilviana, E., 2019. Penerapan Metode Finite State Machine (FSM) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, pp. 116-123.