

DAFTAR PUSTAKA

- Senoaji, A. H., Haryanto, H., & Novianto, S. (2023). Implementasi behaviour Tree untuk mengatur perilaku NPC musuh pada game 2D platformer `Cyberun`. Techno.Creative, 1,
- Basuki Rachmad (2007). PERJUANGAN PANGERAN ANTASARI MELAWAN BELANDA DI DALAM PERANG BANJAR 1859 – 1862.
- Wicaksono,B,A., Mahmudi, A., & Auliasari, K., (2023) PERANCANGAN GAME ALIEN WARFARE 2D MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) BERBASIS ANDROID. Vol. 7 No. 5 (2023): JATI Vol. 7 No. 5
- Karmanto, J, L,A., Sasmito, A, P., & Zahro, H, Z (2023). IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME "CIPHER CLUB" 2D BERBASIS ANDROID. Vol. 7 No. 4 (2023): JATI Vol. 7 No. 4
- Setyaningrum, A, A., Sasmito, A, P., & Zahro, H, Z (2024). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE NOIR. Vol. 8 No. 2 (2024): JATI Vol. 8 No. 2
- Pramesty, M, A, W., Wahyuni, F, S., & Setiawan, A, F (2023). GAME EDUKASI “PENGENALAN TRANSPORTASI” 2D BERBASIS ANDROID. Vol. 7 No. 4 (2023): JATI Vol. 7 No. 4
- Pahlawan, R, M, R., Wahyuni, F, S., & Setiawan, A, F (2024). Perancangan Game 2D The Tale Of Hero Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Machine. Vol. 7 No. 5 (2023): JATI Vol. 7 No. 5
- Alqutbhi, L, K., Sasmito, A, P., Rudhistiar, D (2025). IMPLEMENTASI FINITE STATE MACHINE (FSM) DAN LINE OF SIGHT (LoS) DALAM PERANCANGAN GAME 2D PETUALANGAN RADEN PANJI INU KERTAPATI. Vol. 9 No. 2 (2025): JATI Vol. 9 No. 2
- Satrio, I., Wahyuni, F. S., & Rudhistiar, D. 2022. PENERAPAN A* PATHFINDING DAN FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME “LOST CIVILIZATION” BERBASIS ANDROID. Vol. 6 No. 2 (2022): JATI Vol. 6 No. 2

- Rohmah, I, R., Wahyuni, F, S., & Prasetya, R, P. 2024. PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME 2D “ADVENTURE OF RUVY FOX” BERBASIS ANDROID. Vol. 8 No. 2 (2024): JATI Vol. 8 No. 2
- Pratama, D, S., Vendyansyah, N., & Prasetya, R, P. 2024. PEMBUATAN GAME 2D “KEN AROK” MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE DAN PATHFINDING. Vol. 8 No. 5 (2024): JATI Vol. 8 No. 5
- Abimanyu, H, B., Achmadi, S & Ariwibisono. (2021). RANCANG BANGUN GAME “WAR OF ALIENS WANOKUNI” MENERAPKAN METODE FSM (FINITE STATE MACHINE). Vol. 5 No. 2 (2021): JATI Vol. 5 No. 2
- Prasetyo, R, A., Sasmito, A, P., & Auliasari, K. 2024 PERANCANGAN GAME 2D “BARBOSSA THE SAVIOR” MENGGUNAKAN FINITE STATE MACHINE. Vol. 7 No. 5 (2023): JATI Vol. 7 No. 5
- Arrazzaq, M, F., Sasmito, A, P., & Zahro, H, Z. (2023) PERANCANGAN GAME 2D PLATFORMER “ADVENTURE QUEST” DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID. Vol. 7 No. 4 (2023): JATI Vol. 7 No. 4
- Saleh, M., I, & Sutjiatiningsih, S. 1993. Pangeran Antasari.