

DAFTAR PUSTAKA

- Aloysius Ellio Dewa Alsveta, H. Z. (2024). RANCANG DAN IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME BATTLE FOR FLORYN BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7502-7508.
- Bima Armedianto Putro, K. A. (2021). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME “ESCAPE FROM PUNK HAZARD”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 71-78.
- Daniel Ari Setiawan, S. A. (2021). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE DAN FUZZY PADA GAME “BLACK WARRIOR”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 708-719.
- Daniel Eka Wijaya, K. A. (2021). KOMBINASI METODE METODE FINITE STATE MACHINE DAN GAME-BASED LEARNING PADA GAME “ESCAPE FROM COV-MADNESS”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 86-93.
- Fikriadi Sakrani, S. A. (2020). IMPLEMENTASI FINITE STATE MACHINE SEBAGAI KONTROL UNTUK NON PLAYER CHARACTER PADA GAME “LASTRI AND THE LAST TREE”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 128-135.
- Leonardo Willyam Saputra, F. S. (2024). PEMBUATAN GAME 3D KENJI : THE DUNGEON ADVENTURE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8479-8486.
- Muhammad Khafidh Aulia, A. M. (2021). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME PANDEMIC NIGHTMARE BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 291-298.
- Najah Muchsin Sanin, M. S. (2024). IMPLEMENTASI FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME MUSLIMS EXPLORER’S FAITHFUL MAZE ADVENTURE. *Jurnal Aplikasi Sains Teknologi Nasional*, 46-54.
- Puja Angga Firmansyah, K. A. (2023). PENERAPAN METODE FUZZY LOGIC PADA GAME 3D “ALIESTER”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3098-3105.

- Wahyu Safitra, A. F. (2020). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA NON PLAYER CHARACTER (NPC) GAME ACTION STRATEGY “OUROBOROS”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 292-297.
- Zakiey Cahya Ardi Wahana, S. A. (2020). GAME ADVENTURE HORROR “LET’S ESCAPE” DENGAN UNITY ENGINE BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 306-314.