

DAFTAR PUSTAKA

- Caesar, R., 2015. Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), pp. 113-134.
- Daniel, K., Nash, A., Koenig, S., & Felner, A. (2010). Theta*: Any-Angle Path Planning on Grids. *Journal of Artificial Intelligence Research*, 39, 533-579
- Farkas, T. (2020). *Godot Engine Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself*. Sams Publishing.
- Harsadi, P., Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2021). Dynamic Pathfinding for Non-Player Character Follower on Game. *Jurnal Teknik Informatika CIT Medicom*, 13(2), 55-63.
- Hidayat, E. W., Rachman, A. N., & Azim, M. F. (2019). Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(1), 54.
- Juansyah, A., 2015. PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1(1), pp. 1-8.
- Khaerudin, M., Srisulistiwati, D. B., & Warta, J. (2021). Game edukasi dengan menggunakan Godot 3D untuk menunjang proses pembelajaran. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 263-272.
- Millington, I., & Funge, J. (2016). *Artificial Intelligence for Games*. CRC Press.
- Mutaqin, G., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2021). Implementasi Metode Path Finding dengan Penerapan Algoritma A-Star untuk Mencari Jalur Terpendek pada Game “Jumrah Launch Story”. *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(1), 43-48.
- Nendya, M. B., Gunanto, S. G., & Santosa, R. G. (2015). Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finite State Machine. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 185-202.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Godot pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.

- Prasetyo, T. A., Chandra, R., Simamora, B., Christian, M. J., Silaban, A. R., & Siregar, M. V. (2023). Pathfinding Solving in Maze Game using Backtracking Algorithms. *Jurnal CoreIT*, 9(1).
- Romadhon, A. S., Widyaningrum, V. T., & Dafid, A. (2023). Implementasi Algoritma A* (A-Star) dalam Pergerakan Objek Robot. *Technium*, 16(1), 280-285.
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Pearson.
- San, E. R. C., & Handriyantini, E. (2022). Penerapan Metode Pathfinding Pada Pengembangan Game "The Book of Aksara" Pada Perangkat Bergerak. *Prosiding SISFOTEK*, 6(1), 81-85.
- Tanjung, M. A. P. (2013) 'Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu–Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah', *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Troy. (2015). "Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam Games". *Journal of Animation and Games Studies*, 1(1), 135-164.
- Wijaya, D. E. (2021). *Kombinasi Metode Finite State Machine dan Game-Based Learning pada Game "Escape from Covmadness"* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional).
- Wicaksono, B. A., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2023). Perancangan Game Alien Warfare 2D Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM) Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 2945-2951.