

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wijaya, Surya., Susi Juniastuti, Supeno Mardi SN, dan Moch. Hariadi. 2009. *Desain Fuzzy State Machine* Untuk Menghasilkan Variasi Respon NPC (*Non-Playable Character*) Pada Sebuah *Game*. Program Studi MMT-ITS.
- AI. Tridhonanto dan Beranda Agency. 2011. "OPTIMALKAN POTENSI ANAK DENGAN *GAME*". Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Ardi, R., 2012. Pembuatan *Game First Person Shooter (FPS)* "*Operation Zyigma Force*" Menggunakan FPS Creator X10. Yogyakarta : STMIK AMIKOM.
- Chandra, Y., Sabloak, S., & Angreni, R. (2014). Penerapan Algoritma *Minimax dan Breadth First Search* pada Permainan Othello Menggunakan *Framework Phonegap*.
- Dahria, M., 2008. Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*). Jurnal Saintikom, 5(2), p.1.
- Fajar, M., Ningrum, I. P., & Ramadhan, R. (2015). MEMBANGUN APLIKASI *GAME* "DUA SATU (21)" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *DEPTH FIRST SEARCH*. *semanTIK*, 1(2).
- Irawan, J.D., Prasetyo, S., Wibowo, S.A. and Pranoto, Y.A., 2016. Pelatihan Pembuatan *Game* Menggunakan *Greenfoot*. *Industri novatif Jurnal Teknik Industri*,5(2).
- Jouni Smed and Harri Hakoneni ,"*Algorithms and Networking Frequent for Computer Games*". Johny Wiley & Sons, Ltd, 2006.
- Marzian, Fadel., Mukti Qamal. (2017) *Game RPG "The Royal Sword"* Berbasis Desktop Dengan Menggunakan *Metode Finite State Machine (FSM)*.
- Maulana, P., Sofwan, A., & Isnanto, R. R. (2011). *KECERDASAN BUATAN DALAM PERMAINAN SNAKE 3D MENGGUNAKAN VISUAL BASIC. NET DAN DIRECTX (Doctoral dissertation, Jurusan Teknik Elektro*