

DAFTAR PUSTAKA

1. Bimantoro, 1. dan Haryanto, H. 2016. Pemodelan Perilaku Musuh Menggunakan Fintle State Alachine Pada Game Pengenalan Unsur Kimia. Semarang. Universitas Dian Nuswantoro
2. Rahadian, M.F. et al. 2016. Penerapan metode finite staie machine pada game "the relationship". Samarinda. Universitas Mulawarman
3. Rostianingsih, S. et al. 2013. Game simulasi finite state machine untuk pertanian dan peternakan. Surabaya. Universitas Kristen Petra
4. Tanjung, M.A.P. 2012. Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu — Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/648/jbptunikompp-gdl-mahardikaa-32391-11-20.uniko-a.pdf> diak.ses tanggal 15 Maret 2017
5. Tim Wahana Komputer. 2014. Mudah mernbuat game 3 dimensi menggunakan Unity 3D. Yogyakarta_ Penerbit Andi