

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akhmad Jawasiq Alfanur. 2018. *RANCANG BANGUN DAN PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME "COWBOYS FROM NOWHERE"*. Malang: JATI.
- [2] Yusuf Wahid Ramadan. 2019. *RANCANG BANGUN GAME THE FARMER FEED ANIMALS MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE*. Malang: JATI.
- [3] Mukhammad Herlambang. 2019. *PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME DREADMAN*. Malang: JATI.
- [4] Ary Muhamad Rumakey. 2020. *PEMBUATAN GAME 2D "ESCAPE PLAN" DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE*. Malang: JATI.
- [5] Fikriadi Sakrani. 2020. *IMPLEMENTASI FINITE STATE MACHINE SEBAGAI KONTROL UNTUK NON PLAYER CHARACTER PADA GAME "LASTRI AND THE LAST TREE"*. Malang: JATI.
- [6] Kristo Radion Purba, Rini Nur Hasanah dan M Azis Muslim. 2013. *Implementasi Logika Fuzzy Untuk Mengatur Perilaku Musuh dalam Game Bertipe Action-RPG*. Malang. Jurnal EECCIS.
- [7] Astrid Novita Putri dan Albertus Victor Crissano. 2017. *Fuzzy Controller Application For Player Movement On 3D Engine Games Based Smart Agent*. Semarang. TRANSFORMATIKA.
- [8] Nelly Indiani Widiastuti. 2012. *MODEL PERILAKU BERJALAN AGEN-AGEN MENGGUNAKAN FUZZY LOGIC*. Bandung. KOMPUTA.
- [9] Dhemma Ratanajaya dan Helmie Arif Wibawa. 2018. *Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Menentukan Aksi Karakter pada Game RPG dengan Logika Fuzzy Tsukamoto*. Semarang. Khazanah Informatika.
- [10] Ahmad Haqi Annazili dan Anita Qoiriah. 2020. *Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game Petualangan Si Thole Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity*. Surabaya. JINACS.

- [11] Rezak Andri Purnomo. 2017. *Implementasi Metode Fuzzy Sugeno Pada Embedded System Untuk Mendeteksi Kondisi Kebakaran Dalam Ruangan*. Malang. Repository Brawijaya

