

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramadhan, Ilham. 2017. “Implementasi Algoritma Jump Point Search Pada NPC Musuh Untuk Mengejar Pemain Dalam Game Labirin (Skripsi)”. Bandung: Universitas Komputer Indonesia
- [2] Henry, Samuel. 2010. Cerdas dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [3] Asmiatun, Siti. 2017. Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unit. Yogyakarta : Penerbit Budi Utama.
- [4] Teresa,Dillon. 2004. Adventure Games for Learning and Storytelling. A Futurelab prototype context paper: Adventure Author, FutureLab Report.
- [5] Andang, Ismail. 2009. Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif). Yogyakarta : Pilar Media
- [6] Thomas. 2006. Genre and game studies : Toward a critical approach to video game genres. Simulation & Gaming, Vol. 37, University of Melbourne
- [7] Imam Ahmad, W. W. 2017. Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika.
- [8] Kusumadewi, Sri. 2002. Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya). Yogyakarta, Graha Ilmu.
- [9] Suyanto. 2007. Artificial Intelligence. Bandung: Informatika.
- [10] K. E. Kendall dan J. E. Kendall. 2006. Systems Analysis and Design. 2006 C Berbasis Android. Bandung : Informatika..
- [11] Surianto, Sri Anggraini. 2014. “Implementasi Algoritma Iterative Deepening A* (IDA*) Dengan Stochastic Node Caching (SNC) Untuk Pathfinding Musuh Pada Game Labirin (Skripsi)”. Bandung: Universitas Komputer Indonesia