

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Ai, E. Santoso, G. S. B. M dan R. I. Eng, “Pembuatan Game dengan Menerapkan Metode Decision Tree : UCB1 , untuk Menentukan Pemilihan,” 2017.
- [2] P. A. R. D. Darmawan Aditama, Nuniek Fahriani, “Pencarian Jalur Terpendek Pada Permainan Pacman Menggunakan Algoritma A *,” vol. 2, no. 2, pp. 135-142, 2018.
- [3] I. D. Sumitra dan S. Supatmi, “Mamdani Fuzzy Inference System using Three Parameters for Flood Disaster Forecasting in Bandung region,” dalam *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2019.
- [4] S. H. Ariesto, “Analisis dan Desain Berorientasi Objek. Yogyakarta : J & J Learning,” 2002.
- [5] D. Trazzare, “The Animator’s Survival Kit, Expanded Edition,” *Animation Magazine*. 2013.
- [6] J. Linietsky, A. Manzur dan G. Community, “Godot Docs – 3.2 branch — Godot Engine latest documentation,” 2020. [Online]. Available: <https://docs.godotengine.org/en/stable/>.
- [7] I. B. Gede Wahyu Antara Dalem, “Penerapan Algoritma A* (Star) Menggunakan Graph Untuk Menghitung Jarak Terpendek,” *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, vol. 1, no. 1, pp. 41-47, 2018.
- [8] W. Widodo dan I. Ahmad, “Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android,” *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 3, no. 2, p. 57, 2018.
- [9] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML),” *IlmuKomputer.com*, 2003.