DAFTAR PUSTAKA

[1] http://www.virtualpets.com/cat-breeder.html tanggal dan jam akses 08-04-2015 00.30.

[2] Budiharto, Widodo and Suhartono, Derwin, *Artificial Intelligence*: Konsep dan Penerapannya, edisi pertama,. Yogyakarta:Andi, 2014.

[3] Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design, Second Edition,*. Berkeley:New Riders, 2010.

[4] A.S., Rosa and Shalahuddin, M., Rekayasa Perangkat Lunak, cetakan kedua,. Bandung:Informatika, 2014.

[5] Russel, Stuart dan Peter Norvig, *Artificial Intelligence A Modern Approach, Third Edition,*. New Jersey:Pearson Education, Inc.,2010

[6] Raharjo. B, Heryanto dan Arif Haryano, Mudah Belajar JAVA, cetakan kedua,. Bandung:Informatika, 2012.

[7] http://www.bandai.com/about/productlines.html tanggal dan jam akses 20-04-2015 22.00

[8] Maulana, Irman, Pemrograman Game Dengan ActionScript 3.0 Pada Adobe Flash CS6, Edisi Pertama,. Yogyakarta:ANDI, 2014.

[9] Wali Muhammad, Vincent Suhartono and M. Arief Soeleman, "Penentuan Jalur Pergerakan dan Perilaku Perang Karakter Menggunakan Algoritma A* dan Metode Logika Fuzzy Pada Game Simulator Tank", Jurnal Teknologi Informasi. Vol.10, No.2, ISSN 1414-9999, Oktober.2014.

[10] Kohavi. R. dan Provost, F., *On Applied Reseacrh in Machine Learning. In Editorial for the Special Issue on Application of Machine Learning and the Knowledge Discovery Process, vol. 30,*. New York:Columbia University,1998.