DAFTAR PUSTAKA

[1] L. Hermawan dan R. Kristoforus Jawa Bendi, "Penerapan Algoritma A* pada Aplikasi Puzzle," dalam *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Palembang, 2013.

[2] Mike, "Flow Free Color," Big Duck Games, 13 07 2012. [Online]. Available: http://blog.bigduckgames.com. [Diakses 12 02 2015].

[3] S. Kusumadewi, Artificial Intelligence, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[4] Suyanto, Artificial Intelligence, Bandung: Informatika, 2011.

[5] J. S. Russell dan P. Norvig, Artificial Intelligence – A Modern Approach 3rd Edition., New Jersey: Prentice hall, 2010.

[6] R. S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis, Yogyakarta: Andi, 2012.

[7] A. Ismail, Education Game, Yogyakarta: Pro-u Media, 2009.

[8] A. Rollings dan D. Morris, Game Architecture and Design, New Rider: A New Edition, 2004.

[9] A. Nilwan, Pemrograman Animasi dan Game Profesional, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.

[10] W. Budiharto dan D. Suhartono, Artificial Intelligence Konsep dan Penerapannya, Yogyakarta: Andi, 2014.

[11] S. J. Russell dan P. Norvig, Artificial Intelligence – A Modern Approach 2rd Edition., New Jersey: Prentice hall, 2010.

[12] B. Hariyanto, Struktur Data : Pondasi Membuat Program Elegan dan Efisien, Bandung: Informatika, 2008.

[13] S. Rosa dan M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Informatika, 2013.

[14] F. S. J. Hill, Computer Graphics Using OpenGL (2nd ed.), New Jersey: Prentice hall, 2001.

[15] M. Rahmat, “Pencarian Solusi Permainan Flow Free Menggunakan Brute Force dan Pruning,” *Jurnal Teknik Informatika*, 2013.