Daftar Pustaka

1. Sugiyono. (2010), Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung.
2. Flowler M. (2004), UML DISTIELD Edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar, ANDI, Yogyakarta.
3. Raharjo.B, Heryanto. I, Arif Haryano. (2009), Mudah Belajar JAVA, Informatika, Bandung.
4. Hadiana. A. (2009), Cara Praktis Pemrograman Java, Megatama, Bandung.
5. Nugroho, Adi. (2009), Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA, Andi, Yogyakarta.
6. Desiani A & Arhami M. (2006), Konsep Kecerdasan Buatan, ANDI, Yogyakarta.
7. http://gameprogramming.blog.ittelkom.ac.id/blog/2009/10/01/collision detection/, tanggal akses 4 Februari 2011, pukul 10.00 WIB.
8. Majalah PC Game edisi September 2005. http://inspiratoy.blogspot.com/2010/04/istilah-umum-dalam-pembuatan-game.html, tanggal akses 4 Februari 2011, pukul 11.00 WIB.
9. Anonymous A. http://en.wikipedia.org/wiki/Game_artificial_intelligence, tanggal akses 16 Februari, pukul 19.00 WIB.
10. http://greenfootgallery.org/scenarios?sort_by=weighted_popularity, tanggal akses 6 Februari 2011, pukul 20.00 WIB.
11. http://digilib.itb.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptitbpp-gdl-shienyapri-34242, tanggal akses 19 Juni 2011, pukul 12.00 WIB.
12. http://www.gamedevid.org/forum/archive/index.php?t-3830.html, tanggal akses 5 April 2011, pukul 20.00 WIB.
13. http://id.wikipedia.org/wiki/Pemrograman_berorientasi_objek, tanggal akses 10 April 2011, pukul 21.00 WIB.
14. http://id.wikipedia.org/wiki/UML, tanggal akses 20 April 2011, pukul 19.00 WIB.