DAFTAR PUSTAKA

[1] Munir, Rinaldi. (2004). Diktat Kuliah IF2251 Strategi Algoritmik. Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung. 2004.

[2] Desiani, Anita & Arhami, Muhammad. (2006), Konsep Kecersdasan Buatan. Yogyakarta: Penerbit Andi.

[3] Kusumadewi, Sri. (2003), *Artificial Intelegenci* (Teknik dan Aplikasinya). Yogyakarta, Graha Ilmu.

[4] Definisi Kecerdasan Buatan http://ikbalsiami.wordpress.com/2011/10/12/kecerdasan-buatan, tanggal akses 20 Oktober 2011 pukul 13:42 WIB.

[5] Munir, Rinaldi. Diktat Kuliah IF2153 Matematika Diskrit Edisi Keempat, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung, 2006.

[6] Maulana I, Dimas (2009). Penerapan Algoritma *Breadth First Search* dan *Depth First Search* pada Permainan Slide Puzzle. Undergraduate thesis, Universitas Diponegoro. http://eprints.undip.ac.id/5202/2/BAB_I_dan_II.pdf, tanggal akses 12 Oktober 2011 pukul 21:30 WIB.

[7] Wikipedia, Breadth-First Search, http://en.wikipedia.org/wiki/Breadth-first_search, tanggal akses 15 Oktober 2011 pukul 19:30 WIB.

[8] Wikipedia, Depth-First Search, http://en.wikipedia.org/wiki/Depth_first_search, tanggal akses 15 Oktober 2011 pukul 21:15 WIB.

[9] Apa itu Android http://www.infoteknologi.com/selular/apa-itu-android/, tanggal akses 17 Oktober 2011 pukul 22:40 WIB.

[10] Penerapan Graf Dalam Game Dengan Kecerdasan Buatan www.scribd.com/doc/44981825/Penerapan-Graf-Dalam-Game-Dengan-Kecerdasan-Buatan, tanggal akses 17 oktober 2011 pukul 22.03 WIB

[11] Kecerdasan buatan dalam game
http://setiyanugroho.wordpress.com/2011/04/12/kecerdasan-buatan-dalam-game/, tanggal akses 17 Oktober 2011 pukul 22.25 WIB.

[12] Java
http://id.wikipedia.org/wiki/Java (15 Oktober 2011) pukul 22:30

[13] Pengantar UML
http://setia.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/6077/Modul_UML.pdf,
tanggal akses 16 Oktober 2011 pukul 12:48 WIB.

[14] Permainan Onet
http://cps-chen.myweb.hinet.net/,
tanggal akses 23 Desember 2011 pukul 22:56 WIB.