DAFTAR PUSTAKA

[1] A. R. Nina, 2010, *English Grammar*, Yogyakarta : Pustaka Widiatama.

[2] Sommerville Ian, 2003, *Software Enginering* (Rekayasa Perangkat Lunak) edisi 6 jilid 1, Erlangga, Jakarta.

[3] Fowler, Martin, 2004, *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Languange – Third Edition*, Perason Education, Boston.

[4] Rosa A.S,M.Shalahudin, 2011, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung.

[5] Habgood, Jacob and Mark Overmars, 2006 , The Game Maker's Apprentice : Game Development for Beginners, New York.

[6] Nugroho, Adi, 2009, Rekayasa Perangkat Lunak dengan UML dan Java, Andi Offset, Yogyakarta.

[7] Overmars,Mark, 2009, *GM Tutorial - Designing Games*, New York.

[8] Russel, Stuart and Norvig Peter, 1995, *Artificial Intelligence: A Modern Apprach*, Prentice Hall Internasional Inc, New Jersey.

[9] Sibero, C Ivan, 2010, Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker, MediaKom, Yogyakarta,.

[10] Soliq, 2006, Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek Dengan UML. Surabaya : Graha Ilmu.

[11] Suyanto, 2007, *Artificial Intelligence*, Informatika, Bandung.

[12] Suyanto, ST, Msc, Artificial Intelligence : Searching, Reasoning, Planning, Learning, Informatika, 2007

[13] http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran diakses pada tanggal 25 Oktober 2012, 19.00 WIB

[14] Anung Rachman, Vincent Suhartono, Yuliman Purwanto. 2010. Agen Cerdas Animasi Wajah Untuk Game Tebak Kata. Jurnal Teknologi Informasi Pascasarjana Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro. http://research.pps.dinus.ac.id/lib/jurnal/agen%20cerdas%20animasi%20wajah%20untuk%20game%20tebak%20kata.pdf. Diakses 25 Oktober 2011.

[15] http://wiki.yoyogames.com/index.php/Object_oriented_programming, diakses pada tanggal 5 juni 2012, 08.00 WIB.

[16] Kumalarini, Th, Achmad Munir dan Slamet Setiawan, 2008, Bahasa Inggris SMP Kelas 1, Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.

[17] Widiati, Utami, Gunadi H Sulidtyo dan Nunung Suryati, 2008 Bahasa Inggris SMP Kelas 2, Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.

[18] Susilohardi, Gunarso, Suharso dan Dwi Anggani, 2008, Bahasa Inggris SMP Kelas 3, Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.

[19] Yudi Wibisono, 2011, Educational Game (Game Edukasi), http://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game edukasi/, diakses pada tanggal 9 Agustus 2012, 08.23 WIB

[20] M.bourg, David, Glenn Seaman, 2004, *AI For Game Developers*, O'Reilly.

[21]