Daftar Pustaka

[1] http://www.fimela.com/read/2012/01/06/cara-mudah-mengajari-anak-soal-uang, tanggal akses 6 April 2012 pukul 18.30WIB.

[2] http://abstractive-sense.blogspot.com/2010/01/psikologi-manfaat-game.html, tanggal akses 6 April 2012 pukul 18.35WIB.

[3] J. Von Neumann and O. Morgenstern, Theory of Games and Economic Behavior (3d ed. 1953)

[4] Nilwan, Agustinus. (1998) Pemrograman Animasi dan Game Profesional. Jakarta: Elex Media Komputindo

[5] Henry, Samuel. (2005) Panduan Praktis Membuat Game 3D. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu

[6] http://www.scribd.com/doc/40624797/Game-Sebagai-Sarana-Edukasi, tanggal akses 6 April 2012 pukul 18.00WIB.

[7] http://gentazmania.wordpress.com/2010/02/21/definisi-kecerdasan-buatan/#more-11, tanggal akses 6 April 2012 pukul 18.10WIB.

[8] Kusumadewi, Sri. (2003) Artificial Intelegence (Teknik dan Aplikasinya). Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu

[9] http://ai-b-r3di.blogspot.com/2011/02/konsep-kecerdasan-buatan.html, tanggal akses 4 Juli 2012 pukul 17.30 WIB

[10]Siswanto. (2005) Kecerdasan Tiruan. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

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

[12] Russell, Stuart & Norvig, Pete. (2004). New Jersey: Person Education, Inc.

[13] Russell, Stuart & Norvig, Pete. (2003), Artificial Intelegence a Modern Approach. New Jersey: Person Education, Inc.

[14]www.scribd.com/doc/50833348/7/Heuristic-Search, tanggal akses 6 Agustus 2012 pukul 02.06 WIB

[15]http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.../ MakalahIF3051-2009-013.pdf, tanggal akses 5 Juli 2012 pukul 17.12 WIB

[16] www.agame.com/game/brainspa-2.html, tanggal akses 12 April 2012 pukul 20.55 WIB

[17]www.games.co.id/permainan_/shopping-street.html, tanggal akses 12 April 2012 pukul 21.05 WIB

[18]www.girlgamesclub.com/game/shopping_corner.html, tanggal akses 12 April 2012 pukul 21.11 WIB