DAFTAR PUSTAKA

[1] B. Sakur. Standy. (2011), *PHP 5 Pemrograman Berorientasi Objek Konsep Dan Implementasi.*

[2] Sarwono Jonathan, (2006), *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

[3] Suyanto, ST. Msc. (2007), *Artificial Intelligence*, Bandung, Informatika.

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

[5] Fowler Martin. (2004), *UML Distilled 3th Edition, Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*, Yogyakarta.

[6] Raharjo, B, Heryanto, I, Arif Haryano, (2009), *Mudah Belajar JAVA*, Informatika, Bandung.

[7] Harsan, A. (2009), Jago Membuat Game Komputer, Mediakita, Jakarta.

[8] http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-16528-2208100660-Chapter2.pdf, diakses pada tanggal 20 januari 2012. 14.00 WIB

[9] http://www.teknojurnal.com/2012/03/20/bagaimana-cara-membuat-game-bagian-2/, diakses pada tanggal 15 maret 2012. 22:25 WIB

[10] http://www.teknojurnal.com/2012/04/13/bagaimana-cara-membuat-game-bagian-3/, diakses pada tanggal 15 maret 2012. 22:25 WIB

[11] http://www.greenfoot.org/doc, diakses pada tanggal 4 mei 2012. 04.00 WIB

[12] http://flashpermainan.com/Garbage-Separator.html, diakses pada tanggal 4 mei 2012. 04.00 WIB