DAFTAR PUSTAKA

[1] Adipranata, Rudi., Handojo, Andreas., Setiawan Happy. (2007), Aplikasi Pencari Rute Optimum pada Peta Guna meningkatkan Efisiensi Waktu Tempuh Pengguna Jalan dengan Metode A* dan Best First Search, Jurusan Teknik Informatika Universitas Kristen Petra. http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/inf/article/view/16774, diakses pada 10 Mei 2012

[2] Paud Kober Al-Iklas.(2012),Pembahasan Asesmen Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. http://paud-kober-alikhlas.blogspot.com/2012/04/pembahasan-asesmen-perkembangan-motorik.html, diakses pada 2 Juli 2012

[3] Pondok Ibu, inspirasi ibu membentuk keluarga bahagia dan berkarakter, (2009)Tahapan Perkembangan Motorik Anak. http://pondokibu.com/tahapan-perkembangan-motorik-anak.html, diakses pada 2 juli 2012

[4] Nugroho, Edhi. (2005), Teori dan Praktek Grafika Komputer Menggunakan Delphi dan OpenGL Ed.II, Yogyakarta, Graha Ilmu.

[5] Wikipedia Foundation, Inc ,(2012)Hough transform, http://en.wikipedia.org/wiki/Hough_transform, diakses pada 7 juli 2012

[6] Eri Prasetyo, Pedeteksi Tepi (Edge Detection) http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=edge+detection&source=web&cd=4&ved=0CF0QFjAD&url=http%3A%2F%2Feri.staff.gunadarma.ac.id%2FDownloads%2Ffiles%2F4622%2FPendeteksian%2BTepi%2B(%2BEdge%2BDetection%2B).ppt&ei=hYv6T_TuKcPLrQeI7NzFBg&usg=AFQjCNEBu2BeYFbfuXh9YKmCS-eLBnJ4xw diakses pada tanggal 9 juli 2012

[7] Praktikum 8, Deteksi Tepi (*edge detection*) http://lecturer.eepis-its.edu/~riyanto/citra-bab8.pdf , diakses pada tanggal 8 juli 2012

[8] Praktikum EL4027 pengolahan citra biomedika EB7031 pengolahan citra biomedika lanjut, modul 2- edge detection, jbptunikom-gdl-janautama-18843-2-modul2-n.doc

[9] Fathah Noor (2011)Natural Features Tracking untuk Augmented Reality menggunakan IN2AR dan Papervision3D, http://augindonesia.org/natural-features-tracking-untuk-augmented-reality-menggunakan-in2ar-dan-papervision3d , diakses pada tanggal 24 april 2012

[10] Prasetyo Eko (2011) Morfologi Citra, Pengolahan Citra Digital Materi 6.pptx

[11] Matriks Rotasi 3D Dengan Representasi *Euler*, Landasan Teori Bab 2.pptx http://library.binus.ac.id/eColls/eThesis/Bab2/2006-2-01286-MTIF-Bab%202.pdf diakses 7 juli 2012

[12] Munawar (2005), Pemodelan Visual dengan UML Ed.I, Yogyakarta, Graha Ilmu.

[13] papervision3D, Open source realtime 3D engine for flash http://code.google.com/p/papervision3d/ 2 april 2012, 22.00 Wib

[14] Garret Foster (2003) *Graphics Programning and theory*,*Understanding and Implementing scane Graphs* http://www.gamedev.net/page/resources/_/technical/graphics-programming-and-theory/understanding-and-implementing-scene-graphs-r2028, 2 februari 2012

[15]Melly BR Bangun. Chapter II (2010),Analisis Kinerja Metode Canny Dalam Mendeteksi Tepi Karies Gigi, Program Ekstensi S1 Ilmu Komputer Universitas Sumatera Utara. http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/22091/4/Chapter%20II.pdf, diakses pada 16 juli 2012

[16] Wartawarga, Sejarah Game dan Jenis-jenis *Game*, Universitas Gunadarma http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-jenis-game/, diakses pada tanggal 22 Juli 2012.

[18] Reza Adhitya Saputra, Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Dapa Permainan "AR Defense" Menggunakan Goblin XNA dan ALVAR, (2011), Jurusan Teknik Informatika Universitas Sepuluh November.

[19] Game Programing, *Collition Detection*,IT Telkom http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&ved=0CFIQFjAG&url=http%3A%2F%2Fgameprogramming.blog.ittelkom.ac.id%2Fblog%2Ffiles%2F2009%2F09%2F113070114-collision-detection-game-programing.docx&ei=z3cMUL78JYborQfd_PjHCA&usg=AFQjCNFWQnMxg0JN9sgoAXheIUhPh4ibpA&sig2=sfwXmyUY10OT6pamp9lEtg, diakses tanggal 23 juli 2012