DAFTAR PUSTAKA

[1] Taru N.N.W, Andi. (2010), *Pemrograman Game Dengan Java dan GTGE*, Andi Offset, Yogyakarta.

[2] ST, Mulyadi. (2010), *Membuat Aplikasi Untuk Android*, Multimedia Center Publishing, Yogyakarta.

[3] Sommerville, Ian. (2011), *Software Engineering – Ninth Edition*, Pearson, USA.

[4] Rabin, Steve. (2010), *Introduction to Game Development, Second Edition*, Charles River Media, Boston.

[5] Siyamta, Yamta. (2005), Pengantar Teknologi Bluetooth. http://id.wikipedia.org/ wiki/ Bluetooth (diakses tanggal 1 Juni 2012).

[6] Taufiq, Andik. (2010), Pemrograman Grafik Dengan Java, Informatika, Bandung.

[7] 10 Sistem Operasi Mobile, [Online], Tersedia http://top10.web.id/teknologi/10-sistem-operasi-mobile (diakses tanggal 27 Mei 2012).

[8] Android (sistem operasi), [Online], Tersedia http://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem _operasi) (diakses tanggal 27 Mei 2012).

[9] Zechner, Mario., and Robert Green. (2011), *Beginning Android 4 Games Development*, Apress ,New York.

[10] Hariyanto, Bambang. (2010), *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java Revisi Ketiga*, Informatika Bandung.

[11] Eclipse (perangkat lunak), [Online], Tersedia http://id.wikipedia.org/wiki/Eclipse_(perangkat _lunak) (diakses tanggal 27 Mei 2012).

[12] Nugroho, Adi. (2010), *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP, Andi Offset, Yogyakarta*

[13] A.S , Rosa., dan M.Shalahuddin. (2011), *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.

[14] Sugiyono. (2010), *Membuat Aplikasi Untuk Android*, Multimedia Center Publishing, Yogyakarta.