DAFTAR PUSTAKA

1. Sugiyono., Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung, 2010.
2. Nugroho, Adi., Analisis & Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek, Informatika, Yogyakarta, 2007.
3. Suyanto, M. (2003), *MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.
4. Suyanto, M. (2004), *Mengembangkan Aplikasi Multimedia*, Andi Offset, Yogyakarta.
5. McCarthy, David., Ste Curran, and Simon Byron. The Complete Guide To Game Development, Art, And Design. Ilex: United Kingdom, 2005.
6. Desiani A & Arhami M., Konsep Kecerdasan Buatan, ANDI, Yogyakarta, 2006.
7. http://*game*programming.blog.ittelkom.ac.id/blog/2009/10/01/ai-pada-*game*-development-path-finding/, tanggal akses 12 oktober, pukul 12.00 WIB
8. Suyanto,. Artificial Intelligence, Informatika, Yogyakarta, 2007.
9. http://*game*programming.blog.ittelkom.ac.id/blog/2009/10/01/collision-detection/ tanggal akses 12 oktober, pukul 14.00 WIB.
10. Flowler M., UML DISTIELD Edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar, ANDI, Yogyakarta, 2004.
11. Nugroho, Adi., Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA, Andi, Yogyakarta, 2009.

12. Sharp, J,. Jagger, J., Step ny Step Visual C# .NET, Microsoft Press, Redmond, Washington, 2005.
13. Price, J., Gunderloy, M., Mastering Visual C# .NET, Sybex, San Francisco, London, 2006.
14. Flanagan, David., *JavaScript* Pocket Reference, 2nd Edition, O'Reilly, Washington, 2009.
15. Cedric, N., Jean,G., *JavaScript* le poche, Eyrolles, Mexico, 2002.
16. http://*game*programming.blog.ittelkom.ac.id/blog/2009/11/30/3d-*game-engine* /, tanggal akses 12 oktober, pukul 16.00 WIB.
17. Goldstone, Will., Unity *Game* Development Essentials, Packt Publishing, Birmingham, 2009.
18. http://cungcurumut.blogspot.com/2009/12/pengertian-3d-max.html, tanggal akses 15 oktober, pukul 20.00 WIB.