Daftar Pustaka

[1] Ferry, Adenan. 1984. *Puzzle & Games for Students.* IKIP. Yogyakarta: Kanisius.

[2] Munir, Rinaldi, 2007. Diktat kuliah IF2251 Strategi Algoritmik. Bandung: Program Studi, Teknik Informatika STEI ITB.

[3] Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. Cerdas Melalui Bermain. Penerbit : Grasindo, Jakarta

[4] Kusumadewi, S., 2003, *Artificial Intelligence* (Teknik dan Aplikasinya), Penerbit : Graha Ilmu, Yogyakarta.

[5] Mulyani Sumantri, Nana Syaodih (2006). Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

[6] Missyamel, 2010, *Pengertian Teknologi Game*. (http://joeyamel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html, diakses 18 juni 2012).

[7] Pressman, Roger, S. (2001), Software Engineering: A Practitioner's Approach, Fifth Ed. New York, McGraw-Hill Book Company.

[8] Wijaya Nurdiansah, 2011, *Pembangunan Aplikasi Game 2D Kabayan Saving Our Cultures*, *Skripsi*, Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[9] Widodo Pudjo Prabowo, Herlawati (2011). Menggunakan *UML*. Bandung: Informatika.

[10] *Stanford, theory education, Heuristics*. (http://theory.stanford.edu/~amitp/GameProgramming/Heuristics.html, diakses 9 februari 2013).