# DAFTAR PUSTAKA


[1] Kursusprivat, 2012, Definisi Arcade, Artificial Intelligence, Side Scrolling Game.

[2] Sommerville, Ian , 2007, *Software Engineering – Eight Edition*, Addison Wesley, Massachussets.

[3] Desiani, A. dan Arhami, M., 2006, Konsep Kecerdasan Buatan, Penerbit Andi, Yogyakarta.

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

[5] Lutfi, Hendratmono Arief, 2008 Algoritma Djikstra untuk menemukan jarak terpendek dengan menggunakan strategi greedy.

[6] Setiadi, Robert, 2008. Algoritma itu mudah, PT. Prima Infosaran Media.

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

[8] http://www.greenfoot.org/scenarios/2444, (Diakses pada tanggal 12 Desember 2012).

[9] Amber W Scoot, 2005, *The Elements of UML* 2.0 *Style*, CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, New York.

[10] Suyanto, 2009, *Artificial Intelligence*, Informatika, Bandung.

[11] Fatta, A. H. 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi.

[12] Overmars, Mark, 2009, *The Game Maker's Apprentice*, technology in action.

[13] http://www.gamexeon.com/forum/retro-game/62580-retroreview-super-mario-bros.html, (Diakses pada tanggal 12 Desember 2012).