Daftar Pustaka

[1] Akudisinidwi, (17 maret 2012), *Pengertian game dan macam-macam game,* http://akudisinidwi.wordpress.com/2012/03/17/pengertian-game-dan-macam-macam-game/ dikases pada tanggal 20 november 2012 pukul 16.30 WIB.

[2] kursusprivat, (19 februari 2012), Definisi Arcade, Artificial Intelligence, Side Scrolling Game, http://blog.kursusprivat.com/2012/02/definisi-arcade-artificial-intelligent-side-scrolling-game/ dikases pada tanggal 20 november 2012 pukul 16.30 WIB.

[3] T. Sutojo, S.Si, M.Kom., Kecerdasan Buatan, Penerbit Andi, 2011.

[4] Sommerville, Ian (2009), *Software Engineering – Ninth Edition*, Addison Wesley, Massachussets.

[5] Modul Pengenalan Game, fredy16.files.wordpress.com/2007/12/modul1-pengenalan-game.pdf, 2012, 17 Februari 2012, dikases pada tanggal 20 november 2012 pukul 16.30 WIB.

[6] Kabayan sebagai cerita rakyat http://ceritarakyatnusantara.com/id/article/20-si-kabayan-sebagai-cerita-rakyat# dikases pada tanggal 05 januari 2013 pukul 22.00 WIB.

[7] Suyanto, ST, MSc., *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning and Learning,* Penerbit Informatika, Bandung, 2007.

[8] Siti Fatimah, Kue tradisional anti gagal, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2011.

[9] http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors dikases pada tanggal 25 oktober 2012 pukul 09.52 WIB.

[10] kuliner indosesia, daftar kuliner, http://www.duniakuliner.info/search/label/nama%20daerah?updated-max=2012-05-30T21%3A59%3A00%2B07%3A00&max-results=3#PageNo=3 dikases pada tanggal 29 november 2012 pukul 13.30 WIB.

[12] http://sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game/ dikases pada tanggal 1 oktober 2012 pukul 09.30 WIB.

[13] Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Pemrograman Java, penerbit salemba infotek, jakarta 2003

[14] Dr. Suyoto, Intelegensi Buatan: Teori dan Pemrograman, Penerbit Gava Media, Yogyakarta 2004

[15] http://berbagitnt.wordpress.com/2012/02/08/greenfoot/ dikases pada tanggal 25 november 2012 pukul 16.00 WIB.

[16] http://iyasphunkalfreth.blogspot.com/2010/09/manfaat-kelebihan-dan-kekurangan-dari.html dikases pada tanggal 22 november 2012 pukul 12.30 WIB.

[17] http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-jenis-game/ dikases pada tanggal 25 oktober 2012 pukul 10.00 WIB.

[18] Prabowo Pudjo Widodo, Menggunakan UML, Informatika Bandung, Bandung, 2011

[19] Davison, Andrew (2005), *Killer Game Programming in Java*, O'Reilly Media, Sebastopol

[20] *Russel, Struart and Norvig, Peter, 1995, "Artificial Intellegence : A Modern Approach", Prentice Hall International, Inc*