DAFTAR PUSTAKA

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

[2] Sukmayanti, Ratna, (2008), *Ilmu Pengetahuan Sosial 3, Penerbit BSE Elektronik,* Bandung.

[3] Kuswardayan , Imam. *P10Ner, Game Pertempuran 10 Nopember http://www.gameedukasi.com/2010/10/p10ner-pertempuran-10 nopember/ (diakses tanggal 12 September 2012)*

[4] Dodi ,(2008), *Dasar multimedia,* http://pertama.site88.net/Howto.html, diakses pada tanggal 25 maret 2012, 22.43 WIB

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

[6] Tilawah, Hapsari, (2011), *Penerapan Algoritma A-Star(A*) Untuk Menyelesaikan Masalah Maze,* Jurnal, Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung, Bandung

[7] Nurdiansah, Wijaya, (2011), *Pembangunan Aplikasi Game 2D Kabayan Saving Aou Cultures, Skripsi,* Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung..

[8] Jaya, Dicky, (2012), *Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia, Skripsi,* Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[9] Suyanto, (2007), *Artificial Intelligence,* Informatika, Bandung.

[10] Andi, Komputer, Wahana. (2008). *Belajar Pemrograman C#.* Yogyakarta.

[11] Hadi, Ariesto, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, J&J Learning, Yogyakarta.

[12] Narul , D. (2011), *Penerapan Algoritma A* (A Star) Dalam Pencarian Jalan Terpendek Pada Game PathFinding,Skripsi*, Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[13] UnityTechnologies. (2012). http://unity3d.com/unity/. diakses tanggal 21 September 2012 pukul 09.00 (GMT +7).

[14] Autodesk, (2012). http://usa.autodesk.com/3ds-max/. diakses tanggal 21 September 2012 pukul 10.00 (GMT +7).

[15] Hadiana, A, (2009), Cara Praktis Pemograman Java, Magatama, Bandung.