DAFTAR PUSTAKA

[1] ,*Definition of Platform game* (___) , [*online*] tersedia http://web.archive.org/web/20070211211612/http://www.answerbag.com/t_view/269 diakses pada tanggal 15 september 2012 pukul 10.15 (GMT +7)

[2] Dlugosz,Alexander,*Jump (2012).* http://www.thejavahub.net/index.php?topic=1683.msg11436;topicseen#msg11436 diakses pada tanggal 15 september 2012 pukul 08.00(GMT +7)

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

[4] Andang, Ismail. (2006). *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif).* Yogyakarta : Pilar Media.

[5] Thomas.(2006, Maret). *Genre and game studies : Toward a critical approach to video game genres*. *Simulation & Gaming, Vol. 37. http://www.academia.edu/385966/Genre_and_Game_Studies_Toward_a_Critical_Approach_to_Video_Game_Genres* Diakses pada tanggal 7 oktober 2012 pukul 12.00 (GMT +7)

[6] Kusumadewi, Sri. 2003. *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya).* Yogyakarta : Graha Ilmu.

[7] Admin.(2012).*AlgoritmaA*.* *http://www.digilib.ittelkom.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1010:algoritma-a-&catid=21:itp-informatika-teori-dan-pemograman&Itemid=14*. diakses pada tanggal 20 September 2012 pukul 11.30 (GMT +7).

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

[9] Harbour, Jonathan S. (2008), *Beginning Java Programming : Second Edition,* Thomson Course Technology PTR, Boston.

[10] Nugroho, Adi. (2005). *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

[11] Fowler, Martin. (2005). *UML Distilled edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Object Standar*. Yogyakarta: Andi

[12] Suarga (2009), Dasar Pemrograman Komputer dalam Bahasa Java, Andi Offset, Yogyakarta

[13] Henriksson, Poul dan Kolling, Michael. Greenfoot-Teach& learn java Programming http://www.greenfoot.org/ diakses pada tanggal 15 september 2012 pukul 08.30 (GMT +7).

[14] Sugiyono (2010), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, ALFABETA, cv., Bandung.

[15] Amel, Joey, (2010), Pengertian Teknologi *Game* [Online], Tersedia http://joey-amel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html, diakses pada tanggal 10 Februari 2013 pukul (20.00) (GMT +7).

[16] _____ (____), *Fairy FootSteps*, [Online], Tersedia http://www.greenfoot.org/scenarios/4851 (diakses pada tanggal 7 September 2012).

[17] _____ (____), *Movie_Source*, [Online], Tersedia http://www.greenfoot.org/scenarios/3701 diakses pada tanggal 20 desember 2012 pukul (10.00) (GMT+7)

[18] [1] Samuel Henry, Panduan Praktis Membuat Game 3D, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta, 2005.