DAFTAR PUSTAKA

[1] Riyanto, Suprapto, dan Hendi Indelarko . 2008. Pengembangan Aplikasi Manajemen Database dengan Java 2 (SE/ME/EE). Yogyakarta: Gava Media.

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

[3] Dreamtech Press. 2008. *Netbeans 6: in Simple Steps*. India: Kogent Solution.

[4] Rollings, Andrew & Morris, Dave. 2003. *Game Architecture and Design*. Indianapolis : New Riders Publishing.

[5] Aziz, Farid. 2005. *Object Oriented Programming Php 5*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

[6] Hartanto, Antonius Aditya. 2003. *Java 2 Microedition Mobile Interface Design Programming*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

[7] JENI (*Java Education Network Indonesia*) . 2007. *Pengembangan Perangkat Mobile*. Jardiknas.

[8] Aini, Dewi Yusra. 2011. *Analisis Algoritma A* Dan Implementasinya Dalam Pencarian Rute Terpendek Pada Jalur Lintas Sumatera Di Provinsi Sumatera Utar*a. Universitas Sumatera Utara. Medan.

[9] Suyanto. 2007. *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning* dan *Learning*. Bandung : Informatika.

[10] Russell, S. J. Norvig, P. 2003. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. New Jersey : Prentice Hall Inc.

[11] Graham, Ross., McCabe, Hugh., Sheridan, Stephen. *Pathfinding in Computer Games. Institute of Technology Blanchardstown.*

[12] JENI (*Java Education Network Indonesia*) . 2007. *Pengenalan Pemrograman 1*. Jardiknas.

[13] Supardi, Yuniar. 2010. *Semua bisa menjadi Programmer Java Basic Programming.* Jakarta : Elex Media Komputindo.

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

[15] Suyanto. 2007. *Artificial Intelligence*. Bandung : Informatika.

[16] Suyanto, M. 2004. *Analisis dan desain aplikasi multimedia untuk pemasaran.* Yogyakarta : Andi Offset.

[17] Ariesto, Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[18] JENI (*Java Education Network Indonesia*) . 2007. *Mobile Game Programming*. Jardiknas.

[19] Shalahuddin, M dan Rosa A. S .2011. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Modula.

[20] Darytamo, Budi dkk. 2007. *Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java 2 Platform Micro Edition (J2ME).* Bandung : ITB.