## DAFTAR PUSTAKA


[1]. Wikipedia. Ekosistem. (http://id.wikipedia.org/wiki/Ekosistem#cite_note-f-2, diakses pada 2 Maret 2012)

[2]. IUCN. 2011. *Dicherorhinus Sumatrinsis.* (http://www.iucnredlist.org/apps/redlist/details/6553/0, diakses pada 2 Maret 2012)

[3]. Wikipedia. Efek Rumah Kaca. (http://id.wikipedia.org/wiki/Efek_rumah_kaca, diakses pada 2 Maret 2012)

[4]. Wikipedia. Real Time Strategy. (http://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_strategy, diakses pada 2 Maret 2012)

[5]. Sommerville, Ian. 2011. *Software engineering Ninth Edition*. Pearson Education.

[6]. Rushayati Badriyah, Siti. 2007. Mengenal Keanekaragaman Hayati. KEHATI. Jakarta

[7]. Surabaya.go.id. Klasifikasi Iklim (http://soerya.surabaya.go.id/AuP/eDU.KONTEN/edukasi.net/Geografi/Iklim/materi1.html, diakses pada 21 April 2012)

[8]. Surabaya.go.id. Unsur Fisik Wilayah Indonesia (http://soerya.surabaya.go.id/AuP/eDU.KONTEN/edukasi.net/Geografi/Unsur.Fisik/materi3.html, diakses pada 21 April 2012)

[9]. Wikipedia. Pengenalan Permainan (http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_komputer, diakses pada 23 April 2012)

[10]. Laird, John. 2005. *History of Computer Game*. EECS Department of Eastern Michigan University. United States America

[11]. Suyanto. 2011. *Artificial Intelegence*. Informatika. Bandung

[12]. Munir, Rinaldi. 2004. *Algoritma Greedy*. Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. Bandung.

[13]. Devmag.Collision Detection (http://devmag.org.za/2009/04/13/basic-collision-detection-in-2d-part-1/, diakses pada 14 Januari 2013)

[14]. Utomo, Wiranto H. 2010. *Pemodelan Basis Data Berorietasi Objek*. Andi. Yogyakarta

[15]. Rosa A.S, M. Salahudin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Modula. Bandung.

[16]. Umbara Jaya, Dicky. 2012. *Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Kemerdekan Indonesia*. Universitas Komputer Indonesia. Bandung

[17]. Wikipedia.Game Maker (http://en.wikipedia.org/wiki/Game_Maker, diakses pada 22 April 2012).

[18]. Overmars, Mark. 2004. *Learning Object Oriented Design by Creating Games*. Utrecht University. Netherlands.

[19]. Bailey, Mike. 2011. *Using Game Maker 8*. Oregon State University. United State America.

[20]. GIMP. (http://www.gimp.org, diakses pada 22 April 2012)