DAFTAR PUSTAKA

[1] Ian Sommerville, 2011. Software Engineering 9th ed.

[2] Suyanto. (2007). *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning and Learning*. Bandung: Informatika.

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

[4] Andang Ismail (2009: 26). Pengertian *Game*. Diakses 15 Desember 2012, dari http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/

[5] Jogiyanto Hartono. 2005. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD). Diakses 27 November 2012, dari http://mohamadkemaludin.wordpress.com/2012/10/18/tugas-softskill-2-1-data-flow-diagram/

[6] Actionsript. Pengertian *actionsript*. Diakses 13 November 2012, dari http://www.ilmugrafis.com/flash.php?page=dasar-pembuatan-games-flash

[7] Hasil pencarian *Battle city* 1990. Diakses 27 Desember 2012, dari http://www.ranker.com/review/battle-city/550608

[8] Bjorn Hubert-Wallander . *Video Gaming Boosts Your Ability to Concentrate in a Crisis*. Diakses 27 Desember 2013, dari http://blogbacanih.blogspot.com/2012/07/manfaat-main-games.html

[9] Hasil *voting* dari *game action. Game action*. Diakses 2 Januari 2013, dari www.games.co.id

[10] Hasil review dan ratting dari *game battle city*. Diakses pada 2 Januari 2013, dari http://www.gamefaqs.com

[11] hasil *download battle city* diakses pada 2 Januari 2013 , dari http://www.rom-world.com