DAFTAR PUSTAKA

[1] Binanto Iwan, 2010, *Multimedia Digital : Dasar Teori dan Pengembangannya*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.

[2] Danasasmita Saleh, 2003, *Nyukcruk Sajarah Pakuan Pajajaran jeung Prabu Siliwangi*.

[3] Eueung Mulyana Ing, 2008, *Belajar Java Secara Visual + Inteaktif*, ANDI.

[4] Hermawan Benny 2004, *Menguasai Java & Object Oriented Programming*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.

[5] Nilwan Agustinus, 2010, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, Penerbit Elex Media Komputindo.

[6] Nugroho Adi, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Menggunakan USDP*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.

[7] Pudjo Widodo Prabowo, Herlawati, 2011, *Menggunakan UML*, Informatika, Bandung.

[8] Ritzhaupt A, (2010), *Teacher Experiences on the Integration of Modern Educational Games in the Middle School Mathematics Classroom*. Chesapeake, VA: AACE.

[9] Rokajat E, 2009, *Prabu Siliwangi: Bara Terkoyaknya Raja Digdaya*, Edelweiss, Jakarta.

[10] Rosa A.S, M. Shalahuddin, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (trstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.

[11] Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Penerbit Alfabeta, Bandung.

[12] Suyanto. ST, Msc, 2007, *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning and Learning*, Penerbit Informatika, Bandung.

[13] Wahju N Amman, 2009, *Waosan Babad Galuh: Dari Prabu Ciungwanara hingga Prabu Siliwangi*.