DAFTAR PUSTAKA

[1]. Tri, Antonius. Mengenal Game dan jenis-jenisnya, http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/ (diakses tanggal 11 April 2013).

[2]. 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 tanggal 27 April 2013).

[3]. Sommerville, Ian. 2003. *Software Engineering Rekayasa Perangkat Lunak.* Jakarta : Airlangga.

[4]. Luluvikar. 2011. *Aplikasi Multimedia Dalam Pembelajaran*. http://luluvikar.file.wordpress.com./2011/10/aplikasi-mulitmedia-dlm-pebelajaran.pdf (diakses tanggal 20 Mei 2013).

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

[6]. Heriady. (2007). *Pemrograman grafik 3D Menggunakan C & Open GL.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

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

[8]. Kevin, Knight. 2000. *Artificial Intelligence.* Carnegie Mellon University.

[9]. Suyanto, (2007). *Artificial Intelligence (searching, reasoning, planing, learning)* Bandung : Informatika.

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

[11]. Munawar. (2005). Edisi pertama (Pemodelan visual dengan UML) Yogyakarta : Graha Ilmu.

[12]. Komputer, Wahana. (2008). *Belajar Pemrograman C#.* Yogyakarta: Andi.

[13]. UnityTechnologies. (2012). http://unity3d.com/unity/. (diakses tanggal 7 februari 2013).

[14]. Autodesk. (2012). http://usa.autodesk.com/3ds-max/. (diakses tanggal 13 februari 2013).

[15]. Churchill, Gilbert A. (2005). "Dasar-Dasar Riset Pemasaran", Jakarta : Erlangga.

[16]. Ayuliana (2009). Teknik Pengujian Perangkat Lunak (*Software testing techniques*). Bandung: Informatika