DAFTAR PUSTAKA

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

[2]. Brathwaite, Brenda and Ian Schreiber. 2009. *Challenges for Game Designers*. United State of America: Course Technology.

[3] Harsan, A. 2009. *Jago Membuat Game Komputer*. Jakarta: Mediakita.

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

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

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

[7]. Rosa A.S. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek).* Bandung: Modula.

[8]. Shalahudin, M dan Rosa A. S. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek).* Bandung : Informatika.

[9] Sommerville, Ian. 2007. *Software Engineering - Eighth Edition*. Massachussets: Addison Wesley.

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

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

[12] Andri, Purnomo. 2011. Game dalam Animasi. http://thebruzh.blogspot.com/2011/06/game-dalam-animasi.html. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2013.

[13]. Anonim. 2010. Pengertian Animasi dan Konsep Pembuatan. http://animia.mywapblog.com/pengertian-animasi-dan-konsep-pembuatan.xhtml. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2013.

[14]. Claudio de Sa. 2009. Collision Detection. Development Magazine, 28. http://devmag.org.za/2009/04/13/basic-collision-detection-in-2d-part-1/. Diakses pada 1 November 2013.

[15]. Novi, Rizky. 2013. Pengertian, Penyebab, Dampak dan Cara Menanggulangi Banjir. http://rizkynovi99.blogspot.com/2013/05/pengertian-penyebab-dampak-dan-cara.html. Diakses pada 2 Oktober 2013.

[16]. Pranoto, M Andes Bayu. 2013. 5 Faktor Penyebab Banjir yang Kerap Terjadi. http://www.inagurasi.com/5-faktor-penyebab-banjir-yang-kerap-terjadi/. Diakses pada 2 Oktober 2013.

[17] Pusat Data, Informasi dan Humas BNPB. Info Bencana. http://bnpb.go.id/pubs/index/14. Diakses pada 2 Oktober 2013.

[18] Rahmi, Irma Riza. 2011. Hal penting dalam *Game*. http://irma-riza.blogspot.com/2011/06/hal-hal-penting-dalam-game.html. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2013.