DAFTAR PUSTAKA

[1] Katie Salen and Eric Simmerman "*Rules of Play : Game Design Fundamentals*", 2003.

[2] ESA (*Entertainment Software Association)*. (2011). *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*.

[3] Nazir, Moh. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

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

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

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

[7] Russell dan P. Norvig, *Artificial Intelligence* : A Modern Approach, 2nd penyunt., United States of America: Prentice-Hall, 2003.

[8] Suyanto. 2007. *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*. Bandung : Informatika.

[9] Kusumadewi, Sri dan Purnomo, Hari. 2004. *Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

[10] B. Hariyanto, Struktur Data : Pondasi Membuat Program Yang Elegan dan Efisien, Bandung: Informatika, 2008.

[11] Prabowo Pudjo Widodo, Herlawati. Menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Bandung : Informatika.

[12] Munawar. 2009. *Pemodelan Visual dengan Unified Modeling Language*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

[13] W. Goldstone, Unity 3.5 Game Development Essentials: Game Development With C# and Javascript, Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2011.