DAFTAR PUSTAKA

[1] Danny S, Tamtomo, Sandi, Karina Naftali, 57 Resep Masakan Sumatera dan Jawa, Penerbit PT Media Boga Utama, Cetakan Pertama, Tahun 2011.

[2] T. Sutojo, S.Si, M.Kom.,KecerdasanBuatan, PenerbitAndi, 2011.

[3] Pressman, Software Engineering : A Practioner's Guide, Fifth edition.

[4] J. Von Neumann and O. Morgenstern, Theory of Games and Economic Behavior (3d ed. 1953).

[5] http://www.arcademicskillbuilders.com/ di akses tanggal : 01-12-2013 20:01

[6] http://www.games.co.id/ di akses tanggal : 18-01-2014 16:30

[7] Russel, Stuart and Norvig, Peter, 1995, Artificial Intelligence: A Modern Approach.

[8] Lenat and Feigenbaum, 1995, On The Thresholds Of Knowledge.

[9] Dr. Suyoto, Intelegensi Buatan: Teori dan Pemrograman, Penerbit Gava Media, Yogyakarta 2004.

[10] Rosa A.S, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Penerbit Modula, Bandung 2011.

[11] Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Pemrograman Java, penerbit salemba infotek, jakarta 2003.

[12] http://www.greenfoot.org/doc di akses tanggal : 01-12-2013 20:05

[13] http://www.sparxsystems.com/about.html di akses tanggal : 01-12-2013 20:07

[14] http://www.visual-paraadigm.com/aboutus/ di akses tanggal : 01-12-2013 20:08