DAFTAR PUSTAKA

[1]. *Permainan tradisional Indonesia.* (1998). Universitas Michigan: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Permuseuman.

[2]. Gilbran Immami, 1. (2010/2011). Algoritma Backtracking Pada Permainan Peg SOlitaire . *Strategi Algoritma* , 1-5.

[3]. Pressman, R. S. (2010). *Software engineering: a practitioner's approach.* University of California.

[4]. Kusumadewi, S. (2003). Artificial Intelligenci . Dalam S. Kusumadewi, *Artificial Intelligenci (Teknik dan Aplikasinnya)* (hal. 338 hlm, 1 jil. : 23 cm.). Yogyakarta : Graha Ilmu .

[5]. Adams. Ernest., 2010, *Fundamentals of Game Design*, *Second Edition*, New Riders Publishing, Berkley CA, USA.

[6]. Griffin Theresia R, j. P. (2010). Implementasi Algoritma Depth Limited Seach Pada Game Pegsolitaire . *Teknik informatika,Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana*

[7]. Adam, E,.2010., *Fundamentals of Game Design (2nd Edition)*, New Rider: Berkeley.

[8]. Millington, I and Funge , J. 2009. *Artificial of Intelligence for Games.* Second Edition Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.

[9]. Dharma Kasman, Akhmad., 2013, *Trik Mudah Menguasai OOP dengan PHP*, Lokomedia, Yogyakarta.

[10]. Sulistiyani, S. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java* . Yogyakarta 55281: C.V ANDI OFFSET.

[11]. Ir.Inge Martina.(Mei 2004). *36 Jam Belajar Komputer Pemrograman Visual Borland Delphi 7*,Media Komputindo