DAFTAR PUSTAKA

1. Broeck, G. V., Driessens, K., Ramon, J., 2008. *Monte-Carlo Tree Search in Poker*, Katholieke Universiteit Leuven, Belgium.
2. Horroch, R. dan Krieger, L., 2003. *Poker For Dummies*, Wiley Publishing, Inc.
3. Kusumadewi, S., 2003. *Artificial Intelligence*, Penerbit : Graha Ilmu
4. Nilwan, 2010. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta, Indonesia: PT. Gramedia Pustaka Utama.
5. Prabowo P. W., 2011. *Menggunakan UML*. Bandung, Indonesia: Informatika.
6. Pressman, S. R., 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
7. Rabin, S., 2010. *Introduction to Game Development Second Edition*, Course Technology, Inc.
8. Rosa, A. S. dan Shalahuddin, M., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit : Informatika.
9. Russel, S. dan Norvig, P., 1995. *Artificial Intelligence A Modern Approach Second Edition*, Pearson Education, Inc., New Jersey.
10. Sutojo, T., Mulyanto, Edy Dan Suhartono, Vincent, 2010. Kecerdasan Buatan, Penerbit ANDI.
11. Yosef A. W., 2010. Implementasi Algoritma Runut Balik pada Permainan Texas Hold'em Poker. *Makalah Teknik Informatika*, Institut Teknologi Bandung, Bandung.