DAFTAR PUSTAKA

[1] A.S,Rosa, M. Salahuddin.(2011). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung : Penerbit Modula.

[2] Roger S.Pressman, Ph.D. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi edisi 7.* Yogyakarta : Andi.

[3] A.S,Rosa, M. Salahuddin.(2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung : Penerbit Informatika.

[4] Munir, Rinaldi.(2009). Algoritma & Pemrograman Dalam Bahasa Pascal dan C, IF Informatika.

[5] Hidayatullah, Priyanto., Aldi, Daswanto., Sulistyo, Ponco Nugroho. (2011). Membuat Mobile Game Edukatif Dengan Flash. Bandung : Penerbit Informatika.

[6] Beragam Desain Game Eduaksi dengan Adobe Flash CS5, Wahana Komputer dan Penerbit Andi . (2012).

[7] Suntoyo, Andi. Game Engin + XML = Rich Multimedia Application, Yogyakarta : STIMIK AMIKOM,(2010).

[8] Alan.Purnama.Wijaya.(2010). Buku Edukasi Bertahan Hidup (Survival). Jakarta:Penerbit Bumi Putera.

[9] Millington, Ian. *Artificial Intelligence for Games.* Morgan Kaufman Publisher.

[10] Zain, AS. (1996). Hukum lingkungan Konservasi Hutan. Jakarta:Penerbit Rineka Cipta.

[11] Aldi, MA. (2004). Rencana Pengelolaan, Pemanfaatan, dan Penggunaan Kawasan Hutan. Surabaya : Penerbit Pustaka Agung.

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

[13] N.S. Adiyuwono., _ . Survival (Teknik Bertahan Hidup Di Alam Bebas). Bandung : Penerbit Angkasa Bandung.