DAFTAR PUSTAKA

[1] Sommerville, Ian (2007), *Software Engineering – Eight Edition*, Addison Wesley, Massachussets.

[2] http://tk.webgame.web.id/2012/PanduanPemula_1224/pengenalangame.html diakses pada tanggal 27 April 2014 pukul 21.50 WIB.

[3] http://www.pasarkreasi.com/talk/detail/game/3/buat-video-games-yuk--bag1-jenis-game dikases pada tanggal 02 Mei 2014 pukul 09.30 WIB.

[4] http://www.esrb.com/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors diakses pada tanggal 04 Mei 2014 pukul 21.57 WIB.

[5] http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-jenis-game/ diakses pada tanggal 04 Mei 2014 pukul 21.59 WIB.

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

[7] *Russel, Struart and Norvig, Peter, 1995, "Artificial Intellegence : A Modern Approach", Prentice Hall International, Inc.*

[8] Rosa A.S, M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung : Informatika.

[9] Radion, Kristo. 2012. *Easy Game Programming using Flash and ActionScript 3.0.* Yogyakarta : Andi.