DAFTAR PUSTAKA

[1] Lestari, Shinta. 2012. Bagaimana Nasib Permaian Tradisional Kita?. http://karya.xpressijurnal.com/2012/12/bagaimana-nasib-permainan-tradisional.html Diakses pada tanggal 2 September 2013.

[2] South-Eastern Asia - a_pollett.tripod.com. Ceki Cards. http://a_pollett .tripod.com/cards39.htm diakses 9 September 2013..

[3] Ceki- a_pollett.tripod.com. Ceki or Kowah. http://a_pollett.tripod.com/ chekigam.htm#deck diakses 9 September 2013

[4] Share, Exo. 2013. Tentang Kartu Koa Beserta nama-nama. http://exo-share.blogspot.com/2013/05/tentang-kartu-koa-dan-berserta-nama-nama_570.html diakses 9 September 2013.

[5] Bostock, Mike. 2012. *Fisher – Yates Shuffle*, http://bost.ocks.org/mike/ shuffle/ diakses pada Oktober 2013.

[6] algoritmy.net http://en.algoritmy.net/article/43676/Fisher-Yates-shuffle diakses pada Oktober 2013.

[7] cardhistory.com http://cardshistory.com/traditional-games.htm diakses pada oktober 2013

[8] Noval. 2013. *Permainan Anak Minang.* http://permainanminang. blogspot.com/2013/09/permainan-anak-minang.html diakses pada Desember 2013.

[9] Implementasi Algoritma Greedy. 2013. http://www.metode-algoritma.com/2013/02/ contoh-program-algoritma-greedy.html diakses pada Desember 2013.

[10] Rosenzweig, Gary. 2008. *ActionScript 3.0 Game Programming University*. USA. Que Publishing.

[11] Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering 9th.* Addison Wesley.

[12] Suyanto. 2007. *Artificial Intelligence*, Informatika, Bandung.

[13] Endraswara, Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Folklor*, Yogyakarta, Medpress.

[14] Shalahuddin, M dan Rosa A. S. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.

[15] Hidayat, Fadhil. 2010. *Analisis Algoritma Greedy dan Brute-Force*, Jurnal, Institut Teknologi Bandung.

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

[17] Nugroho Agus H., M.Si. 2011. Pengenalan Flash dan *Actionscript* 3.0.

[18] S. Dasgupta, C. H. Papadimitriou, and U. V. Vazirani. 2006. *Algorithms.*

[19] John Teahan, William. 2010. *Artificial Intelligence – Agents and Environments.* Bookboon.com.

[20] Sukiyanto, Albert Raditya. 2008. *Aplikasi Algoritma Greedy Pada Inteligensi Buatan Untuk Permainan Kartu Empat Satu*, Makalah, Institut Teknologi Bandung.