DAFTAR PUSTAKA

[1] Zadeh, lotfi *Fuzzy Logic for the Management of Uncertainty* . Łukasiewicz.

[2] Wardhana, mitra. Kecerdasan Buatan dalam Game untuk Merespon Emosi dari Teks Berbahasa Indonesia Menggunakan Klasifikasi Teks dan *Logika Fuzzy*. ITS . Surabaya.

[3] El-Nasr Magy Seif, Yen John. (1999). *Agent, Emotional Inteligent and Fuzzy Logic*.

[4] Umar , husein (2000) *Business an introduction*. Gm , jakarta

[5] Mascharenhas, Sergio.(2005). *Standard Designation for Primary Physical Attributes in RPG*.

[6] Parrott, W. (2001), *Emotions in Social Psychology, Psychology Press,* Philadelphia

[7] Kusumadewi, Sri dan Hari Purnomo. 2004. Aplikasi Logika Fuzzy untuk Mendukung Keputusan. Yogyakarta : Graha Ilmu

[8] Suyanto, (2007), *Artificial Intelligence*: *Searching, Reasoning, Planning and Learning*, Penerbit Informatika: Bandung.

[9] Kusumadewi, Sri dan Hari Purnomo. 2004. Aplikasi Logika *Fuzzy* untuk Mendukung Keputusan. Yogyakarta : Graha Ilmu

[10] Sabale, R. G., & Dani, A. R. (2012). *Comparative Study of Prototype Model For Software Engineering With System Development Life Cycle*. IOSR *Journal of Engineering*.

[11] Susilo, Frans. 2006. Himpunan dan Logika Kabur serta Aplikasinya Graha Ilmu : Yogyakarta.

[12] Agustinus Nilwan. 1998. Pemrograman Animasi dan *Game* Profesional 4. Elex Media Komputindo. Jakarta

[13] A.S-M.Shalahuddin, Rosa. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Modula. Bandung.

[14] Munawar. (2005). Edisi pertama (Pemodelan *visual* dengan UML) Yogyakarta : Graha Ilmu.

[15] Sibero, Ivan C. (2012). Langkah mudah membuat game 3d.: MediaKom Yogyakarta