DAFTAR PUSTAKA

[1] Purba Radion, Kristo, Implementasi Logika Fuzzy Untuk Mengatur Perilaku Musuh dalam Game Bertipe Action-RPG, Jurnal EECIS, 2013

[2] http://aimyaya.com/id/komputer/liSmall-sequential-model/ diakses pada tanggal 25 Mei 2014 pukul 14:12 WIB.

[3] Suyanto, ST, MSc., *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning and Learning*, Penerbit Informatika, Bandung, 2007.

[4] http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-jenis-game/ diakses pada tanggal 2 Maret 2014 pukul 20.37 WIB.

[5] Sutojo, T., Mulyanto, Edy Dan Suhartono, Vincent, Kecerdasan Buatan, Penerbit ANDI, 2010

[6] A. S, Rosa dan Shalahuddin, M , Rekayasa Perangkat Lunak, Penerbit Informatika, 2013

[7] http://www.notepedia.info/2013/04/pola-penulisan-action-script.html dikases pada tanggal 12 Maret 2014 pukul 22.39 WIB.

[8] T. Sutojo, S.Si, M.Kom., Kecerdasan Buatan, Penerbit Andi, 2011.

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

[10] http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors dikases pada tanggal 11 Maret 2014 pukul 21.50 WIB.

[11] https://www.youtube.com/watch?v=3VKVLkIv958&list=PL178IHULKx0C7g7UQmxeKQQLB6_GF7HkJ diakses pada tanggal 18 April 2014 pukul 18:18 WIB