DAFTAR PUSTAKA

[1] T.Sutojo, Edy Mulyanto, Vincen Suhartono. 2010, *Kecerdasan Buatan*. Jakarta: Andi Offset

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

[3] Von Neuman, John, Oskar Morgenstern. 1953, *Theory Of Game And Economic Behavior*.Princeton: Priceton University Press.

[4] Nilwan, Agustinus. 2010, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

[5] http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-jenis-game/ diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 21.59 WIB.

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

[7] S, Rosa dan Shalahuddin, M , Rekayasa Perangkat Lunak, Penerbit Informatika, 2013

[8] Kusumadewi. S dan H. Purnomo. (2004). *Aplikasi Logika Fuzzy Untuk Mendukung Keputusan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

[9] Nugroho, Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2005.

[10] "Unity Technologies," 2013. [Online]. Available: http://unity3d.com/. [Accessed 10 October 2013].

[11] Gumelar, Asep. 2007.*Memanipulasi & Editing Image dengan Adobe*[online] diakses pada 21 september 2013 jam 08.00 Asep Gumelar. (2007). http://pfi3pdata.litbang.deptan.go.id/laporan/one/24/.