

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus Bayu Saputra, Pembuatan *Game Multiplayer* Halma Berbasis Jaringan Komputer SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ,AMIKOM ,YOGYAKARTA;2012
- [2] Algoritma A\* Sebagai salah satu contoh metode pemrograman branch and bound. Bandung, Indonesia: Institut Teknologi Bandung, 2010
- [3] Anang K A, Beny Y, Victorio NArif T W. Pengenalan Budaya Indonesia Melalui Permainan Berbasis Android. Surabaya ; UWK
- [4] Erico D H, Antonius C. *Game Trading Card Game Magic & Wizard Card Battle*. Universitas Kristen Maranatha; 2010
- [5] Heriana I W. Peranan Museum Sebagai Sumber Ilmu Dalam Kajian *Filologi*. Universitas pajajaran; 2012.
- [6] Mirza Rida, Bambang E.P, Sukadi. Pembuatan *Game* Dam-Daman menggunakan *Java*. UNSA; 2013
- [7] Rifky AR. Algoritma Pathfinding untuk Game. Bandung : Institut Teknologi Bandung, 2013
- [8] Sanjaya A L, Budhi G S, Lilliana. Pembuatan Turn Based Strategy Role Play Game Menggunakan Unity Game Engine. Universitas Petra; 2012
- [9] Silvia R, Gregorius, Hans K W. *Game* Simulasi Finite State Machine Untuk Pertanian dan Peternakan.Surabaya, Indonesia: Universitas Kristen Petra, 2013
- [10] Yonathan, Freddi. Metode Pathfinding pada Game 3D Menggunakan Algoritma A\* dengan Navigation Mesh. 2011