

DAFTAR PUSTAKA

- Attoriq, R.M., Anggara, F., Jumeliah, S.F., (2016). Penerapan Algoritma *Fuzzy Logic* Sugeno dan Algoritma A* pada *Game Battle City*. (Jurusan Teknik Informatika, STIMIK GI MDP, Palembang)
- Asmiatun, S., (2016). Penerapan Algoritma *Collision Detection* dan *Bayesian* untuk Strategi Menyerang Jarak Dekat pada NPC (*Non Player Character*) Menggunakan Unity 3D. Volume 14, Nomor 1., (Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang)
- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of game design* 2nd edition, Person Education, Inc. Berkeley: New Riders Publishing.
- Amrullah, A., (2015). Implementasi Algoritma Dijkstra pada *Game* Pak Raden dan Pak Ogah. (Jurusan Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Binanto, Iwan., (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai untuk Mahasiswa Tugas Akhir. Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya ISBN: 978-602-71695-1-7.
- Dewi, F.R., (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Bergenre *Side Scrolling Platformer*. IT-EDU, Volume 02 No. 1. (Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya)

- Henry, S., (2010). Cerdas dengan *Game*: Panduan Praktis Bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain *Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Hidayat, E. W., Irawan, E. P., (2013). Prototype Informasi Digital Jurusan Teknik Informatika UNSIL Berbasis Multimedia. STIMIK BUMIGORA MATARAM: ISBN: 978-602-17488-0-0.
- Kristiyanti, D.A., (2017). Rancang Bangun *Game Side Scrolling* Gatotkaca Berbasis Android. ISSN 1410-5063, Vol. 19, No. 2. (Teknik Informatika, STIMIK Nusa Mandiri Jakarta)
- Musfiroh, L., Jazuli, A., Latubessy, A., (2014). Penerapan Algoritma *Collision Detection Boids* pada *Game* Dokaebi Shooter. ISBN: 978-602-1180-04-4 (Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus)
- Mahafi, A.G., Hermawan, G., (2013). *Game* Edukasi Penyakit Malaria dan Cara Pencegahannya. ISSN: 2089-90033, Vol. 2 No. 2, Oktober (Program Studi Teknik Informatika, UNIKOM Bandung)
- Putri, T.R., Hidayat, E.W., Anshary, M.A.K., (2017). Penerapan *Game Artificial Intelligence Patrol Collision, Dynamic Movement* dan *Turret* pada *Game* Usagi Watados Berbasis 2D *Platformer*. (Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya)

- Prahara, A.Y., Hariguna, T., (2010). Rancang Bangun *Game* Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia. Volume 3 No. 1 Februari 2010. (Teknik Informatika , STIMIK Amikom Purwokerto)
- Roedavan, R., (2016). Unity Tutorial *Game Engine*. ISBN: 978-602-1514-97-9 Bandung: Informatika.
- Setiawan, I., (2006). Perancangan *Software Embedded System* Berbasis FSM. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Suharian., Emigawaty., (2008). Pembuatan *Game 3D Fighting* Dengan Menggunakan *Finite State Machine* Sebagai Strategi Karakter. (Universitas Bina Darma Palembang)
- Toruanl, L.L., Rino, P., Widiyanto, E.P., Tinaliah., (2015). Penerapan Algoritma *Greedy* pada Aplikasi Dakon The Congklak Berbasis Unity 3D untuk Perangkat Android. (Jurusan Teknik Informatika, STIMIK GI MDP, Palembang)
- Tong, Mark., (2001). *Side Scrollers: A Planar Odyssey*. San Francisco, California, 19 Desember 2018.
https://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/mtong_2001_2.pdf
- Teahan, W.J., (2010). *Artificial Intelligence – Agent and Environments*, Bookboom.

Vaughan, T. (2008). Multimedia : *Making it work* (7 th ed.). New Delhi : Mac-Graw Hill.

Yunanto, A.A., Herumurti, D., Kuswardaya, I., (2017). Kecerdasan Buatan *Game* Edukasi untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Pendekatan Heuristik Similaritas. (Jurusan Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya)

Yudhanto, P. A., (2010). Perancangan Promosi Produk *Edu-Games* Melalui *Event*. Laporan Tugas Akhir. Universitas Komputer Indonesia Bandung.