

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Suyanto. 2011. *Artificial Intelligence*. Bandung: Informatika Bandung.
- 2) Radion, Kristo. 2012. *Easy Game Programming Using Flash and ActionScript 3.0*
- 3) *flashplatform_optimizing_content.pdf*
Diunduh pada 4/12/2013
- 4) <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/24728/3/Chapter%20II.pdf>
Diunduh pada 8/11/2012 07.40
- 5) Hidayat, Fadhil Analisis Algoritma *Greedy* dan *Brute-Force*.pdf
Diunduh pada 5/11/2012 18.43
- 6) Agus, Nugroho M. Si pengenalan flash dan action script 3.0.pdf
Diunduh pada 8/11/2012 07.00
- 7) <http://v3.juhara.com/id/artikel/pemrograman-delphi/16-object-oriented-finite-state-machine>
Akses pada 30/10/2012 8.19
- 8) <http://tyobee.blogspot.com/2011/03/jenis-genre-game.html>
Akses pada 31/10/2012 8.00
- 9) Hidayat, Fadhil Analisis Algoritma *Greedy* dan *Brute-Force*
Diunduh pada 5/11/2012 18.43
- 10) <http://meilisdasari.blogspot.com/2012/04/apa-itu-use-case-activity-diagram-dan.html>
Akses pada 10/12/2013
- 11) <http://haidahnur.blogspot.com/2013/01/game-ai-yang-menggunakan-algoritma.html>
Akses pada 26/11/2013
- 12) <http://bertzzie.com/knowledge/analisis-algoritma/5-Greedy.html>
Akses pada 4/12/2013