

Daftar Pustaka

- Bagus, A., & Figria, L. (2019). Implementasi Algoritma Collision Detection Pada Perangkat Lunak Permainan Free Run. *Jurnal ENTER*, 234-344.
- Fathulrohman, I., Wibowo, A., & Indrayana, D. (2017). MULTIPLICATIVE RANDOM NUMBER GENERATION (RNG) PADA MOBILE GAME EDUKASI MATEMATIKA DASAR. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)*, 274-278.
- Winarno, E., & Setiyawan, D. (2018). Game Petualangan Si Toole Untuk Mempromosikan Wisata Kabupaten Grobogan Menggunakan metode Collision Detection. *Prosiding SINTAK*, 318-324.
- Bevilacqua, V., Huang, D.-S., Figueroa, J. C., & Premaratne, P. (2013). Intelligent Computing Theories. *9th International Conference* (hal. 333-336). China: Springer.
- Nurdiyanto, A., & Winarno, E. (2018). PENERAPAN METODE COLLISION DETECTION PADA GAME PETUALANGAN MENGGUNAKAN AKSARA JAWA. *Prosiding SENDI_U 2018*, 207-212.
- Liu, X.-h., Song, G.-m., Cui, X.-l., Xu, B.-h., Wang, K., & Wang, Z.-b. (2013). Development of a Virtual Maintenance System for Complex Mechanical Product. *Advances in Mechanical Engineering*, 1-10.
- Fadila, J. N. (2014). *Aplikasi Permainan Asteroid Shooter Menggunakan MCRNG dan A* Sebagai Algoritma Randoming Spawn Dan Pencarian Objek Berbasis Mobile*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Putri, A. N., & Prathivi, R. (2016). GAME SCORING SUPPORTING OBJECTS MENGGUNAKAN AGEN CERDAS BERBASIS ARTIFICIAL INTELEGENT. *JURNAL TRANSFORMATIKA*, 72-79.
- Stuart, R., & Norvig, P. (2005). *Artifical Inteligence A Modern Approach*. Denmark: Jan Janzten.
- Arif, Y. M., Wicaksono, A., & Fachrul, K. (2012). Pergantian Senjata NPC pada Game FPS Menggunakan Fuzzy Sugeno. *Prosiding Seminas Competitive Advantage*.
- Ekasari, Y. (2012). *Merancang Game Petualangan "BINGGO" Menggunakan Unity3D Game Engine*. YOGYAKARTA: STIMIK AMIKOM.
- Liana, L. (2015). *Pengujian Perangkat Lunak (Software Testing)*. Jakarta: Universitas Mercu Buana Jakarta.
- Santika, R. R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. (2019). IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DENGAN METODE

GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DAN PENDEKATAN TAKSONOMI BLOOM.
SEBATIK, 392-402.

Husniah, L., Pratama, B. F., & Wibowo, H. (2018). Gamification and GDLC (Game Development Life Cycle) Application for Designing the Sumbawa Folklore Game "The Legend of Tanjung Menangis (Crying Cape)". *KINETIK*, 351-358.

Gansala, F. (2016). *PERILAKU NON PLAYABLE CHARACTER (NPC) MUSUH PADA GAME SEPEDA MENGGUNAKAN FUZZY STATE MACHINE*. Malang: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.

Djamaludin, H. S. (2016). *PERGERAKAN NPC MENGGUNAKAN ALGORITMA BOIDS DAN ARTIFICIAL BEE COLONY PADA SIMULASI MENGELILINGI KA'BAH (THAWAF)*. MALANG: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM .

