

DAFTAR PUSTAKA

- Affrianto, Tri. 2018. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Makanan Sehat Menggunakan Kinect". Malang.
- Afif, Muhammad, 2013. "Penggunaan QuadTree dalam optimasi berbagai persoalan pada game". Bandung
- Ghazali, Zulfikar. 2016. "Rancang Bangun Game Edukasi Petualangan SiBadol". Tanjungpura.
- Hermawan, Latus. 2010 *Random Obstacle Avoidance oleh Non Player Character menggunakan Algoritma A**. Palembang.
- Putrady, Ecky. 2012. "Collision Detection Menggunakan Quadtree". Bandung
- Rahim, Robbi. 2014. "*Algoritma Quadtree Untuk Pendeteksian Tubrukan Pada Permainan Adventure Of Upik*". Sumatera Utara..
- Ronal. 2015. "Mengimplementasikan Quadtree Untuk Mengoptimalkan Collision Detection". Yogyakarta.
- Safaat, Nazarudin. 2013. "*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*". Bandung
- Suprianto Dodit & Rini Agustina. 2012, "*Pemrograman Aplikasi Android*". Yogyakarta.
- Susilawati, 2014, "Perancangan Game Space Ship Dengan Metode Quadtree", Jurnal Pelita Informatika Budidarma Vol. VII No. 3 / ISSN : 2301-9425.