DAFTAR PUSTAKA

[01]. Himmamuddin. 2011. *Rancang Bangun Game Novel Visual Menggunakan Ren'py v.6.11.2*. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

[02]. Jimmyhard, Mondow. 2009 *Pembangunan Algoritma Aplikasi Permainan Halma Berbasis Kecerdasan Buatan* Program studi teknik informatika Universitas De La Salle Manado.

[03]. Kusumadewi, S., 2003, *Artificial Intelligence* (Teknik dan Aplikasinya), Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.

[04]. Lea Angelina.2007 *Penerapan Algoritma Greedy dalam Optimasi jumlah nilai kartu pada permainan Angelina* Program studi teknik informatika Institut Teknologi Bandung.

[05]. Naradhipa, Aqsath Rasyid. 2011. *Penggunaan Algoritma Greedy dalam Intelegensia Buatan Permainan Reversi.* Bandung : Jurusan teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung.

[06]. Pressman, Roger.S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak.* Andi,Yogyakarta.

[07]. Sridadi. 2003 *Simulasi Permainan Komputer* Program Studi Informatika Institut Teknologi Bandung.

[08]. Tri Apriana. 2009 *Aplikasi Permainan Halma Multiplayer* Program studi teknik informatika UNIKOM Bandung.

[09]. Vivi Lieyanda. 2011 *Penerapan Algoritma Greedy untuk Permainan Halma*

Program studi teknik informatika Institut Teknologi Bandung