

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. R. Awwala, "Penerapan Algoritma A\* Pada Permainan Pengejar Cinta Berbasis Android," 2018.
- [2] W. Wibawanto, "Metode Trigger Detection Untuk Gerakan Kendaraan NPC Dalam Game," vol. 3, no. 1, pp. 15–32, 2017.
- [3] Atthariq and D. A. Putra, "PENENTUAN PERGERAKAN NON-PLAYER CHARACTER MENGGUNAKAN ALGORITMA A \* PADA GAME ACTION-ROLE-PLAYING GAME," vol. 2, no. 2, pp. 35–40, 2017.
- [4] D. Aditama, F. Nuniek, and P. A. Rakhma, "Pencarian Jalur Terpendek Pada Permainan Pacman Menggunakan Algoritma A \*," vol. 2, no. 2, pp. 135–142, 2018.
- [5] B. Mufida, "IMPLEMENTASI METODE A\*(STAR) UNTUK NPC MUSUH PADA GAME 3D PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB," 2016.
- [6] F. T. Irawan, E. Muh, A. Jonemaro, and M. A. Akbar, "Implementasi Multi-Agent Path Finding Menggunakan Algoritma Conflict- Based Search Pada Game Bergenre Adventure-Puzzle," vol. 2, no. 10, pp. 3827–3834, 2018.
- [7] M. Irsyad and E. Rasila, "Aplikasi Pencarian Lokasi Gedung dan Ruangannya Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Platform Android Menggunakan Algoritma A-Star ( A \*)," vol. 1, no. 2, pp. 90–95, 2015.
- [8] O. Ghayyur, "Mutation Testing for Unity 3D," 2018.
- [9] M. R. Hamadi, A. S. M. Lumenta, and M. D. Putro, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam," vol. 12, no. 1, 2017.
- [10] M. Sari, "Analisis Perbandingan Algoritma Ternary Comma Code ( TCC ) dan Rice Code Dalam Kompresi File Citra Digital ( Bitmap )," 2018.
- [11] A. Suryadi, "PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI," vol. 3, no. 32, pp. 8–13, 2017.
- [12] R. Atunnisa, E. Satria, and R. Cahyana, "PENGEMBANGAN APLIKASI ZAKAT BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE," pp. 1–7, 2014.