

DAFTAR PUSTAKA

Fabio Petrillo, M. P. (2009). What Went Wrong? A Survey of Problems in Game Development. *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 7, No 1, Article 13, 13.

Ritzhaupt, A. D. (2009). Creating a Game Development Course with Limited Resources: An Evaluation Study. *ACM Transactions on Computing Education*, Vol. 9, No. 1, Article 3, 3:1,3:2.

Jouni Smed, H. H. (2006). *Algorithm and Networking for computer game*. England: John Wiley & Sons, Ltd.

Teneng, (2010). Penerapan Algoritma Backtracking pada permainan Math Maze, Vol 6, No. 1 April.

Octara Pribadi S.Kom (2015). Maze Generator dengan menggunakan Algoritma DFS. Vol. IV No 1 : 1-5 , 2015

Misbakhul Musthofin, Hani Nur Hayati, MT, (2013). APLIKASI PERMAINAN SUDOKU HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN ALGORITMA BACKTRACKING DAN MULTIPLICATIVE CRNG SEBAGAI PEMBANGKIT DAN PENYELESAI PERMAINAN. Vol 5, No 3 09.

Fakhri, (2008). PENERAPAN ALGORITMA DIJKSTRA DALAM PENCARIAN SOLUSI MAXIMUM FLOW PROBLEM.

Luh Joni Erawati Dewi (2010). PENCARIAN RUTE TERPENDEK TEMPAT WISATA DI BALI DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA DIJKSTRA. Yogyakarta, 19 juni.

H. Inggiantowi, (2015). Perbandingan Algoritma Penelusuran Depth First Search dan Breadth First Search pada Graf.

Tjatur Kandaga, (2018). Evaluasi dan Usaha Optimalisasi Algoritma Depth First Search dan Breadth First Search dengan Penerapan pada Aplikasi Rat Race dan Web Peta. Vol. 4, No.1 Juni.

Vincent Theophilus Ciputra, (2014). Penerapan Algoritma Backtracking pada Proses Pembuatan Permainan Math Maze.

Bambang Fahrudin, (2016). PENERAPAN ALGORITMA BACKTRACKING PADA PERMAINAN CAPSA BANTING. Vol. 3 No. 6, Desember.

Willy Setiawan, (2010). Pembahasan Pencarian Lintasan Terpendek Menggunakan Algoritma Dijkstra dan A*.

D. W. Pullen, "Think Labyrinth! :-)," [Online]. Available: <http://www.astrolog.org/labyrnth.htm>.

Satyananda, D., 2012. Struktur Data. Malang: Universitas Negeri Malang.