

## DAFTAR PUSTAKA

- Eiben, A.E., Smith, J.E., 2015. *Introduction to Evolutionary Computing Second Edition*, Springer Heidelberg, London.
- Hamari, J., 2015. What is eSports and why do people watch it ? What is eSports and why do people watch it ? , SSRN.
- Haupt, R.L., Haupt, S.E., 2004. *Practical Genetic Algortihm*, A John Wiley & Sons Inc, New Jersey.
- Leong, L.C. et al., 2013. Self-Synthesized Controllers for Tower Defense Game using Genetic Programming. , IEEE.
- MAsta, C., 2010, Pembuatan Sistem Penentuan Hero dalam Captains Mode pada game Defence of the Ancients(DotA) menggunakan Neural Network, *Skripsi*, STIKM Surabaya, Surabaya.
- Pobiedina, N., Neidhardt, J. & Calatrava, C., 2013. On Successful Team Formation : Statistical Analysis of a Multiplayer Online Game, IEEE.
- Prakosa, A. H., 2015. Penerapan Agoritma Genetika Untuk Proyeksi Poin Pada Fantasy Premier league, *Skripsi*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Wardhana, A. M. S., 2015. Implementasi Algoritma Genetika Untuk Pemilihan Hero berdasarkan Role dan Play Style dalam DOTA 2. *Skripsi*, Fakultas Mipa dan Ilmu Pengetahuan Alam, Yogyakarta.
- Yang, P., Roberts, D.L., 2013. Knowledge Discovery for Characterizing Team Success or Failure in ( A ) RTS Games, IEEE.