

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, Y. P. dkk, 2013, Perancangan Game Punch The Monster Berbasis Adobe Flash, Tugas Akhir, Amikom, Yogyakarta.
- Brathwaite, B., dan Schreiber, I., (2009), Challenges for Game Designers, Course Technology, Boston.
- Budiarto, "CorelDraw", diperoleh agustus 2015, dari <http://info-programkomputer.blogspot.com/2012/04/coreldraw.html>.
- Chelazzi, L. dkk, 2013, Vision Research, volume 85, 112 halaman. Tersedia: <http://www.journals.elsevier.com/vision-research>.
- Clark, D, 2011, Beginning C# Object – Oriented Programming, Apress, New York, USA
- H, N, S., 2012, Android Pemrograman Aplikasi Mobile dan Tablet PC Berbasis Android, Informatika, Bandung, Indonesia.
- Ismail, A., 2009, Education Games, Pro U Media, Yogyakarta
- Kaina, 2004, Colour Therapy, Enigma Publishing, Yogyakarta.
- Novak, J., 2008, Game Development Essentials second edition, Delmar Cengage Learning, USA
- Roedavan, R., 2014, Unity Tutorial Game Engine, Informatika, Bandung, Indonesia
- Ramaditya, P., 2014, Pembuatan Game Penerbangan Helikopter Berbasis Android, Tugas Akhir, Amikom, Yogyakarta.
- Sibero, I. C., 2010, Langkah-langkah Mudah Membuat Game 3D, Mediakom, Yogyakarta
- Wijayanti, A. P., 2015, Perancangan Game D'Capung Menggunakan Unity, Tugas Akhir, Amikom, Yogyakarta.
- <http://suciweli.blogspot.com/2015/02/sistem-operasi-os-android-merupakan.html>, diakses pada 17 Juli 2015
- <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/aplikasi/13/12/18/my036z-candycrush-saga-paling-banyak-diunduh-pengguna-ios>, diakses 10 Juli 2015
- <http://tekno.kompas.com/read/2014/07/03/0729373/Jumlah.Pengguna.Android.Segera.Kalahkan.Apple>, diakses 15 Juli 2015



<https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>,

diakses 15 Juli 2015