



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim, 2010, Mastermind (board game) - Wikipedia - free encyclopedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Mastermind_%28board_game%29, diakses 22

September 2010

Anonim, 2010, NTT Docomo - Wikipedia - free encyclopedia, http://en.wikipedia.org/wiki/NTT_DoCoMo, 3 Desember 2010

Anonim, 2005, TDU - SIE, <http://www.sie.dendai.ac.jp/lab/index.html>, diakses 16 Desember 2010

Anonim, 2010, *Tokyo Denki University – Information*, http://atom.dendai.ac.jp/info_e/060421_974.html, diakses 5 Desember 2010

Anonim, 2010, *Tokyo Denki University – Information*, http://atom.dendai.ac.jp/info_e/060421_971.html, diakses 5 Desember 2010

Ballard., Barbara (2007). *Designing the Mobile User Experience*. John Wiley & Sons, Ltd

Shneiderman., B. (2005). *Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 4th Edition*. Addison Wesley.

Wu Xuesong, 2009, Mastermind for Windows Mobile – CodeProject, <http://www.codeproject.com/KB/windows/mastermind.aspx?msg=3230159>,

diakses 30 september 2010