



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

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

Deitel, Deitel. 2007. *Java How to Program 7 edition*. Pearson Inc.

Xuexong, Wu. 2009. *Mastermind for Windows Mobile*.

<http://www.codeproject.com/KB/windows/mastermind.aspx> diakses 13 Oktober 2010

http://atom.dendai.ac.jp/info_e/060421_971.html diakses 20 Desember 2010

http://atom.dendai.ac.jp/info_e/060421_974.html diakses 20 Desember 2010

http://en.wikipedia.org/wiki/Mastermind_%28board_game%29 diakses 20 Desember 2010

http://en.wikipedia.org/wiki/NTT_DoCoMo diakses 20 Desember 2010

http://www.nttdocomo.co.jp/english/binary/pdf/service/imode/make/content/iappli/technical_data/doja/eng_jguide_rel11.pdf diakses 20 Oktober 2010

<http://www.sie.dendai.ac.jp/lab/index.html> diakses 20 Desember 2010

UMMN