



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Cormen, Thomas H dkk.2001. *Introduction to Algorithms*. New York: McGraw-Hill.
- Munir, Rinaldi. 2007. "Algoritma Minimax dalam Pengambilan Keputusan Permainan Tic Tac Toe". Dalam <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2006-2007/MakalahSTMIK2007-024.pdf>.
- Vitra, Irving. 2006. "Konsep Algoritma Genetika dalam Permainan Tic tac Toe". Dalam <http://journal.uii.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/1603/1378>.
- Rich, Elaine dan Knight, Kevin. 1991. *Artificial Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Dasgupta, Sanjoy dkk. 2006. *Algorithms*. New York: McGraw-Hill.
- Knuth, D. 1997. *The Art Of Computer Programming: Fundamental Algorithms*. Addison-Wesley.
- Ignatius, Purnomo.2010. "Algoritma Genetik pada Pencarian Rute Terpendek Dalam Masalah Travelling Salesman Problem". Dalam <http://repository.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/2872/1/Algoritma>.
- Ayuningtyas, Nadhira. 2008. "Algoritma Minimax Dalam Permainan Checkers". Dalam <http://webmail.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-031.pdf>.
- Basuki, Achmad. 2003. "Algoritma Genetika". Dalam http://budi.blog.undip.ac.id/files/2009/06/algoritma_genetika.pdf.

