



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.



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, *Stack Overflow Website*, <http://stackoverflow.com>, diakses Oktober - Desember 2011

Anonim, 2011, *Tactical role-playing game - Wikipedia - free encyclopedia*
http://en.wikipedia.org/wiki/Tactical_role-playing_game , diakses September 2011

Russell, S. J., Norvig, P. (2003), *Artificial Intelligence: A Modern Approach (2nd ed.)*, Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall

Tokyo Denki University, 2010, *In the Technology Breathes its Creator*
http://atom.dendai.ac.jp/info_e/060421_971.html, diakses Oktober 2011

Welch, Ed (2007). *Designing AI Algorithms For Turn-Based Strategy Games*. Dari
http://www.gamasutra.com/view/feature/1535/designing_ai_algorithms_for_.php?print=1, diakses October 2011

Wexler, James (2002). *Artificial Intelligence in Games*. Dari
<http://www.cs.rochester.edu/~brown/242/assts/termprojs/games.pdf> , diakses October 2011

UMMN