

DAFTAR PUSTAKA

- Away Abdia Gunaidi, 2006, *MATLAB PROGRAMMING*, Penerbit Informatika.
- Encyclopedia2, *Heuristic*, Tersedia:
<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/heuristic/> , diakses pada tanggal 6-mei-2010
- Expart Web Site Association, *Congklak: Traditional Game of Indonesia*, Tersedia:
<http://www.expart.or.id/info/congklak.html>, diakses pada tanggal 20-mei-2010
- Ilman Anwari, 2008, *Penerapan Algoritma Minimax dengan Optimasi MTD(f) Pada Permainan Catur*. Teknik Informatika ITB
- Munir Rinaldi, 2006, *Algoritma dan Pemrograman Dalam Bahasa Pemrograman Pascal dan C (buku 1)*, Penerbit Informatika.
- Munir Rinaldi, 2005, *Algoritma dan Pemrograman Dalam Bahasa Pemrograman Pascal dan C (buku 2)*, Penerbit Informatika.
- Pressman, R.S. 2001, *Software Engineering A Practitioner's Approach Fifth Edition*. McGraw-Hill.
- Scribd, *Game Theory*, Tersedia : <http://scribd.com/> diakses pada tanggal 10-mei-2010
- Setiawan Andi, 2008, *Penerapan Algoritma Greedy dalam Permainan Bantumi*, Informatika ITB.

Suyanto, 2007, *Artificial Intelligence, Searching, Reasoning, Planning and Learning*,
Penerbit Informatika.

Theodorus Edwin Gerard, 2009, *Algoritma Minimax Untuk Mencari Solusi dalam
Game Tree dari Permainan Connect Four*. Informatika ITB

