

DAFTAR PUSTAKA

- Al Bahr Brian, 2008, *Pembuatan Kecerdasan Buatan untuk Permainan Catur Jawa Dengan menggunakan Algoritma Minimax*. Informatika STEI ITB.
- Anindya Citra, 2010, *Penerapan Kecerdasan Buatan Pada Permainan Tradisional Congklak Menggunakan Optimasi Algoritma Minimax*. Ilmu Komputer UPI.
- Ayuningtyas Nadhira, *Algoritma Minimax Dalam Permainan Checkers*. Teknik Informatika ITB.
- Kusumadewi Sri, 2003, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*, Penerbit Graha Ilmu.
- Mulyadi, 2010, *Membuat Aplikasi Untuk Android*, Penerbit Multimedia Center Publishing.
- 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.
- Safaat H Nazaruddin, 2011, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Penerbit Informatika.
- Suyanto, 2007, *Artificial Intelligence, Searching, Reasoning, Planning and Learning*, Penerbit Informatika.