

DAFTAR PUSTAKA

- Anton, H. (2000). *Dasar-Dasar Aljabar Linear Jilid 1*. Edisi ke-7. Interaksara:Batam
- Bakri, A.H. (2010). Analisis dan Implementasi Algoritma Backtracking pada Permainan Congklak. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Baras, R. (2010). *Sudoku*. [Online]. Tersedia: <http://www.ronitbaras.com/education-learning/sudoku/#.Ug7QCpLQmY0> [17 Agustus 2013]
- Hariyanto, B. (2004). *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung:Informatika
- Jussien, N. (2007). *A-Z of Sudoku*. London: ISTE.
- Lee, Wei-Meng. (2006). *Programming Sudoku*. New York:Apress.
- Lowry, B. (2009). *Creating Sudoku in Flash* [Online]. Tersedia: <http://www.kongregate.com/games/5minutesoff/learn-how-to-create-sudoku-in-flash-as3> [14 Februari 2012]
- Munir, R. (2004). *Diktat Kuliah IF2251 Strategi Algoritmik*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Munir, R. (2007). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C*. Edisi ke-3. Bandung:Informatika.
- Radion, K. (2012). *Easy Game Programming using Flash and ActionScript 3.0*. Yogyakarta:Andi.
- Rosenzweig, G. (2011). *Actionscript 3.0 Game Programming University Second Edition*. Indianapolis: QUE.
- Sutarno, H; Priatna, N dan Nurjanah. (2005). *Matematika Diskrit*. Malang:UM Press.
- Wikipedia. (2012). *Sudoku* [Online]. Tersedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Sudoku> [1 Februari 2012]