

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, D., Fahriani, N., & Rakhma Devi, P. A. (2018). Pencarian Jalur Terpendek Menggunakan Algoritma A* Dalam Permainan Pacman. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 2(2), 135–142. <https://doi.org/10.29303/jcosine.v2i2.129>
- Badri, F., Farih, M., & Habib, A. (2020). IMPLEMENTASI ALGORITMA A * (A Star) PADA NPC (NON-PLAYABLE CHARACTER) GAME PACMAN MENGGUNAKAN GAME ENGINE UNITY 5 BERBASIS ANDROID. 4, 49–56.
- BAYU DWI SEPTIAN. (2020). PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF TIMUN MAS DENGAN MENGGUNAKAN UNITY. *Energy for Sustainable Development: Demand, Supply, Conversion and Management*, 1–14.
- Dibrayogasta, N., Wibowo, S. A., & Prameswara P., R. (2020). Game Action Turnbase Horror “Security Makam Belanada” Dengan Unity Engine Berbasis Android Menggunakan Metode a*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 262–268. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2726>
- Halim, B., Brades, K., & Daniel Udjulawa. (2019). PENERAPAN ALGORITMA A STAR DAN FUZZY LOGIC SUGENO PADA GAME PAC-MAN. x, 1–9.
- Hartanto, A. D., Mandala, A. S., P.L., D. R., Aminudin, S., & Yudirianto, A. (2019). Implementasi Algoritma Dijkstra Pada Game Pacman. *CCIT Journal*, 12(2), 170–176. <https://doi.org/10.33050/ccit.v12i2.687>
- Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda. 14(1), 31.
- Mutaqin, G., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2021). Implementasi Metode Path Finding dengan Penerapan Algoritma A-Star untuk Mencari Jalur Terpendek pada Game “Jumrah Launch Story.” *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(1), 43–48. <https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.1.7042>
- Safira, L., Harsadi, P., & Harjanto, S. (2021). Penerapan Navmesh Dengan Algoritma A Star Pathfinding Pada Game Edukasi 3d Go Green. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 9(1), 17. <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v9i1.540>
- Wildan, A., Ramadhan, R., & Udjulawa, D. (2020). Perbandingan Algoritma Dijkstra dan Algoritma A Star Pada Permainan Pac-Man. In *Jurnal Algoritme* (Vol. 1, Issue 1).