

DAFTAR PUSTAKA

- Afrian, 2014, *Perancangan Aplikasi Game Asah Otak Tebak Kata berbasis Android dengan Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)*, Pelita Informatika Budi Darma, Medan.
- Aryani, N., 2012, *Pembuatan Game Puzzle Gambar Pahlawan Nasional "Pahlawanku" Menggunakan Adobe Flash*, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Faisal, A., 2008, *Pemrograman Berorientasi Objek*, Laboratorium Sistem Informasi Universitas Gunadarma, Bandung.
- Fitriani, L., 2014, *Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Tajwid Mania Berbasis Android*, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Jeffry, J. dan Petrus, J., 2014, *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android Dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG)*, STMIK GI MDP & MDP BUSINESS SCHOOL, Palembang.
- Utami, F. K., 2012, *Dampak Kecanduan Bermain Video Game Pada Remaja*, E-Journal Psikologi Universitas Gunadarma, Bandung.
- Maulana, J., 2014, *Perancangan Flash Game Pukul Penjahat dengan Menggunakan Metode Linear Congruent Method*, Pelita Informatika Budi Darma, Medan.
- Ramadhan, A., 2010, *Perbandingan Algoritma Linear Congruential Generators, BlumBlumShub, dan MersenneTwister untuk Membangkitkan Bilangan Acak Semu*, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Wibisono, Y., 2013, *Tutorial Pengantar LibGDX*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.