

DAFTAR PUSTAKA

- Juan Linietsky & Ariel Manzur & the Godot community (2024), *Godot Engine Documentation*. Diakses dari <https://docs.godotengine.org/en/stable/>
- Fikriansyah, M., & Giri, W. W. & Sjamsjiar, A. R. (2023), Rancang Bangun Prilaku Buatan pada *Non-Player Character* dalam *Game* Pemadan Kebakaran menggunakan *Finite State Machine* dan *Godot Script*. JURNAL ILMIAH KAJIAN TEORI DAN APLIKASI TEKNIK ELEKTRO, 10(1), 1-33, diakses dari <http://dielektrika.unram.ac.id/index.php/dielektrika/article/view/329>
- Gilman, W. A. & Sejati, W. (2022), PENERAPAN METODE ALGORITMA FINITE STATE MACHINE UNTUK PERMAINAN PLATFORMER 2D LEGENDA TELUR AJAIB. 1(1), 1048-1054, diakses dari <http://senafti.budiluhur.ac.id/index.php/senafti/article/view/204>
- Sifaulloh, H. & Juniardi, N. F. & Fresy, N. (2021), Penerapan Metode Finite State Machine pada Game “Santri on the Road”. *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(1), 11-18, <http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2021.3.1.7135>
- Maulana, R & Suharso, A. & Adhi, R. (2021), Penerapan Metode Finite State Machine pada Pengembangan Game Edukasi Pengolahan Sampah. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 5(2), 125-135, <https://doi.org/10.20961/ijai.v5i2.44772>
- Fernando, A & Guntoro,. & Loneli, C. & Mariza, D. & Lisnawati,. (2023), Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Pembelajaran Matematika. *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 60-68, diakses dari <https://journal.unilak.ac.id/index.php/Jurkim/article/view/11762>