

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir, 2004. *Dasar Pemrograman Java 2*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Android Developer, 2015. *SurfaceView*.
<http://developer.android.com/reference/android/view/SurfaceView.html>. Diakses 5 Maret 2015 jam 20.42.
- Dimas Rizki. N.A, 2011. *PEMROGRAMAN JAVA THREAD*. STMIK AMIKOM. Yogyakarta.
- Djon Irwanto, S.Kom., MM. *Perancangan Object Oriented Software dengan UML*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Dwissa Wiana Rama, 2012. *Perancangan Game Galah Asin Untuk Memperkenalkan Budaya Tradisional Jawa Barat*. Jawa Barat.
- Guerrero Maximo, 2009. *GameLoop & Sprites*.
<http://warriormill.com/2009/10/adroid-game-development-part-1-gameloop-sprites/>. Diakses 2 Maret 2015 jam 10.25.
- Malvin Henderson dkk, 2013. *Perancangan Permainan "Gobak Sodor" Berbasis Android*. Universitas Bina Nusantara. Jakarta.
- Muhammad Hasyim Asy' Ari, 2011. *GAME LABIRIN BERBASIS ANDROID* [Skripsi]. STMIK AKAKOM. Yogyakarta.
- Obivam, 2010. *Sprite Animation with Android*.
<http://obviam.net/index.php/sprite-animation-with-android/>. Diakses 24 Februari 2015 jam 11.34.
- Stackoverflow, 2012. *How to make sprites in Android*.
<http://stackoverflow.com/questions/7430089/how-to-make-sprites-in-android>. Diakses 27 Februari 2015 jam 17.09.
- Stephanus Hermawan S, 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Suhendar A, S.Si & Hariman Gunadi, S.Si., MT. *Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Penerbit Informatika. Bandung.
- Wahana Komputer, 2013. *Shortcourse Android Programing with Eclipse*. Penerbit ANDI. Yogyakarta