

DAFTAR PUSTAKA

- Blum, Richard (2003). C-Sharp Network Programming.
- Dalmau, Daniel Sanchez-Crespo. (2003). Core Techniques and Algorithm in Game Programming. Sams Publishing.
- Hartanto, Budi (2009). Membuat Program-program keren dengan Visual C#.Net secara mudah. Yogyakarta: C.v Andi Offset.
- Henderi. (2009). Modeling With UML.
- Madcoms, (2009). Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Professional.
- Paar Christof, Pelzl Jan, Preenel Bart. (2010). Understanding Cryptography.
- PC-Media, 2008, Pemrograman Socket Jaringan. Diakses tanggal 3 Februari 2011 dari cms.sip.co.id/pcmedia/detail.asp-Id=2159&Cid=22&Eid=54.htm
- Pengantar Basis Data. (2005). *Maranatha Christian University*, Bandung.
- Petra, 2005, Prototipe Game Multiplayer Online. Diakses pada tanggal 11 Maret 2011 dari www.digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/info/2005/jiunkpe-ns-s1-2005-26400192-4891-multiplayer-chapter2.pdf
- Raharja, 2009, Sistem Informasi Penilaian Dengan Konsep *Business Intelligence*. Diakses pada tanggal 11 Maret 2011 dari http://www.pribadiraharja.com/neli/SKRIPSI/Lampiran/DAFTAR_SIMBOL.doc.
- Rinaldi Munir, 2005. Strategi Algoritmik.
- Rosenzweig, Gary (2009). Actionscript 3.0 Game programming University.
- Sedgewick Robert, Addison-Wesley. 1984. Algorithm.
- Susilo, Budi (2010). Mahir Pemrograman Web dengan Adobe Flex.
- Whitten, Jeffry L. et al. 2004. System Analysis and Design Methods. Fifth Edition. New York : Mc Graw-Hill.