

DAFTAR PUSTAKA

Ali Hafizji, 2012, *How to Create Simple Android Game with AndEngine* <http://www.raywenderlich.com> ,Di akses tanggal 16 Oktober 2012 jam 17:15.

Elieze, I Putu Giovanni, 2015, *Pengertian Accelerometer dan prinsip kerja accelerometer*,<http://www.geyosoft.com/2013/accelerometer-dan-gyroscope>, diakses 3 Maret 2015 jam 21:50.

Jforeach, 2010, *Creating an Android game in a day* <http://www.jforeach.com/>,Di akses tanggal 16 Oktober 2012 jam 16:40.

Nuarita, Desty Lia, (2006), *Game Labirin Menggunakan J2ME*, Teknik Informatika STMIK AKAKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.

Sedana, I Nyoman Meiarta, (2007), *Game Maze Menggunakan Java J2ME*, Teknik Informatika STMIK AKAKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.

Zaelani, Rochman, (2013) *Analisis Dan Perancangan Game "Labirinth Ball" Dengan Pemanfaatan Sesnsor Accelerometer Berbasis Java Pada Android*, Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.