

# Bermain Angka

Dasar Pemrograman A 2022

Setelah puluhan jam berlatih string, Marx merasa jenuh dan memutuskan untuk berhenti. Karna cintanya akan Dasar Pemrograman, Marx tidak ingin berdiam diri saja. Merasa kepintarannya diatas rata-rata, ia bingung ingin berlatih apa lagi. Melihat antusiasme sahabatnya yang abnormal, Karl menawarkan sebuah latihan kepada Marx.

Karl memberikan beberapa operasi:

***Bagi dengan 2, jika dapat dibagi dengan 2***

***Bagi dengan 3, jika dapat dibagi dengan 3***

***Kurangi dengan 1, jika lebih dari 1***

Dengan menggunakan pilihan operasi di atas, Marx diminta untuk mengubah suatu bilangan menjadi angka **1** dengan langkah tercepat

Misal: 6

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengubah 6 menjadi 1:

6 (-1) -> 5 (-1) -> 4 (-1) -> 3 (-1) -> 2 (-1) -> 1 = 5 Langkah

6 (-1) -> 5 (-1) -> 4 (:2) -> 2 (-1) -> 1 = 4 Langkah

6 (-1) -> 5 (-1) -> 4 (:2) -> 2 (:2) -> 1 = 4 Langkah

6 (:3) -> 2 (-1) -> 1 = 2 Langkah

6 (:3) -> 2 (:2) -> 1 = 2 Langkah

6 (:2) -> 3 (-1) -> 2 (-1) -> 1 = 3 Langkah

6 (:2) -> 3 (-1) -> 2 (:1) -> 1 = 3 Langkah

6 (:2) -> 3 (:3) -> 1 = 2 Langkah

Sehingga langkah tercepat adalah 2 Langkah

Karena dirasa kurang menantang, Marx menambahkan peraturannya sendiri:

***[ SOLUSI HARUS MENGGUNAKAN REKURSI ]***

#### **FORMAT MASUKAN**

Sebuah int **n**

#### **BATASAN**

$1 \leq n \leq 60$

#### **FORMAT KELUARAN**

Langkah minimal yang diperlukan untuk mengubah **n** menjadi 1

## **CONTOH MASUKAN DAN KELUARAN**

### **Contoh Masukan 0**

17

### **Contoh Keluaran 0**

5

### **Penjelasan Keluaran 0**

Cara tercepat:

17 (-1) -> 16 (:2) -> 8 (:2) -> 4 (:2) -> 2 (-1) -> 1 = 5 Langkah