

AKU PASTI BISA

by Community Service HMIF



HMIF 2023/2024
Lentera

Variabel

Tipe Data

REVIEW

Operasi

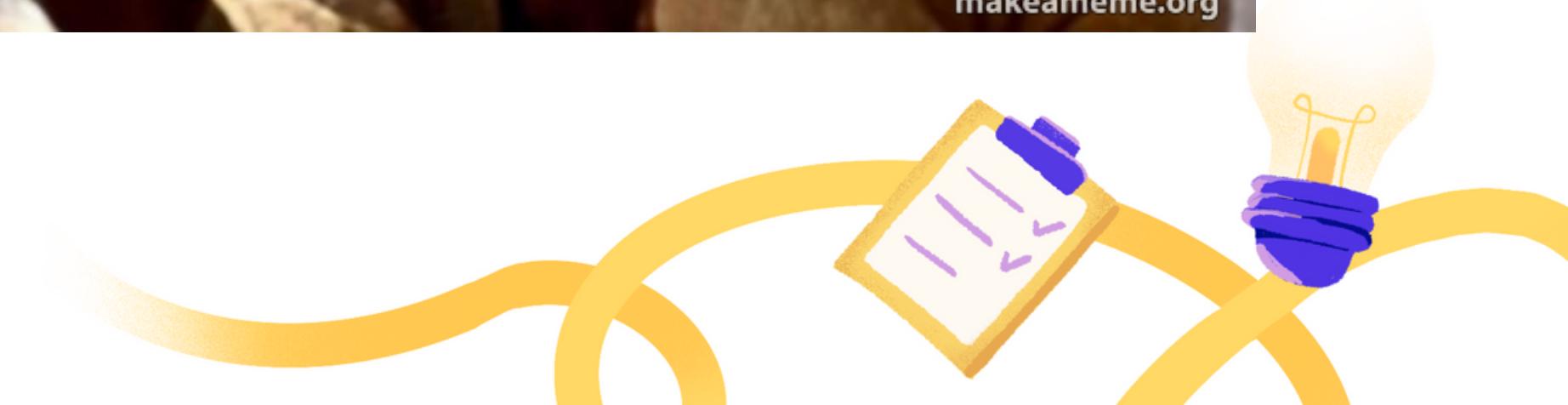
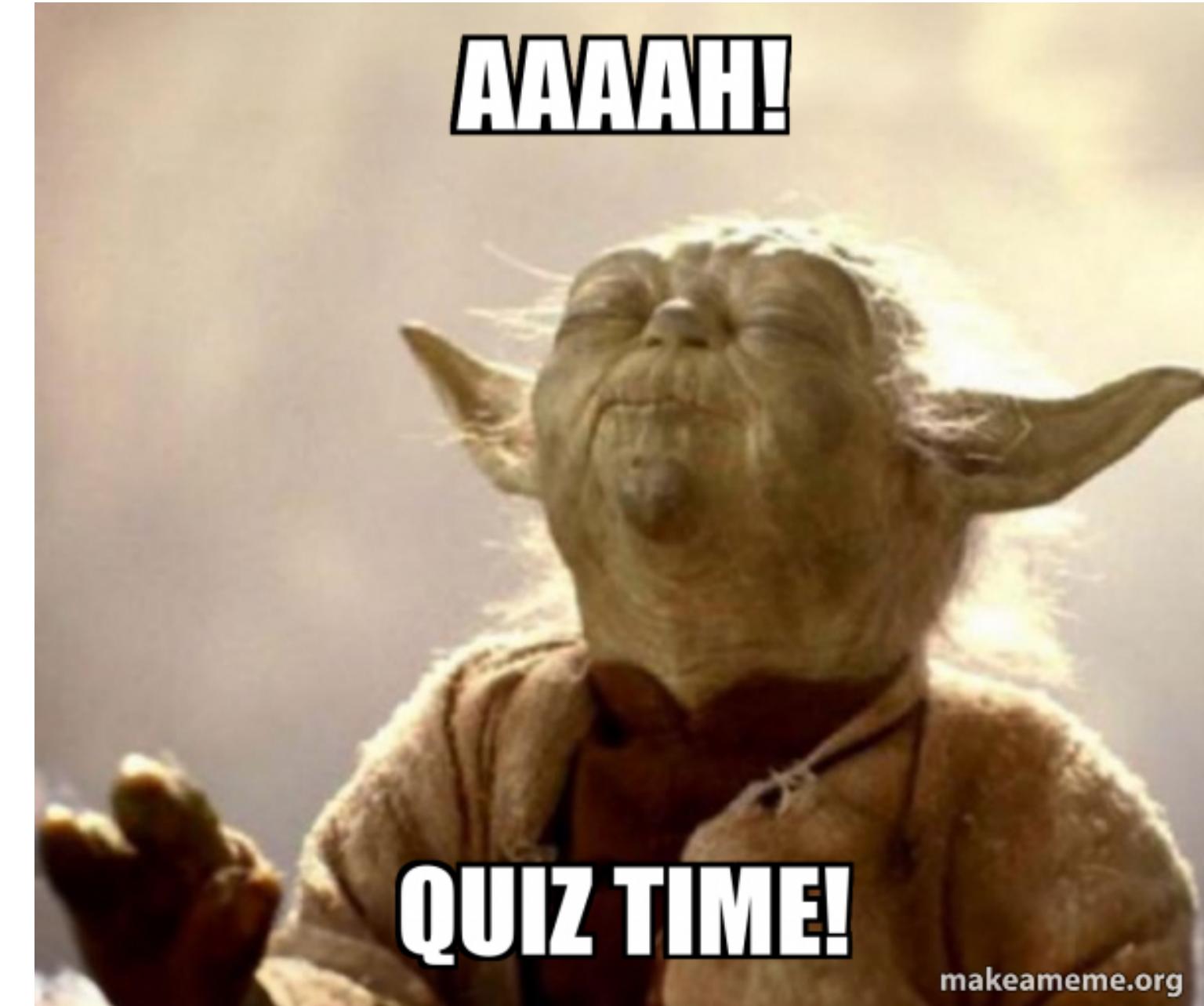
Conditional





Mari Kuis

♪(; ග ó)♪



Review Conditional

if

else

if

elif

else



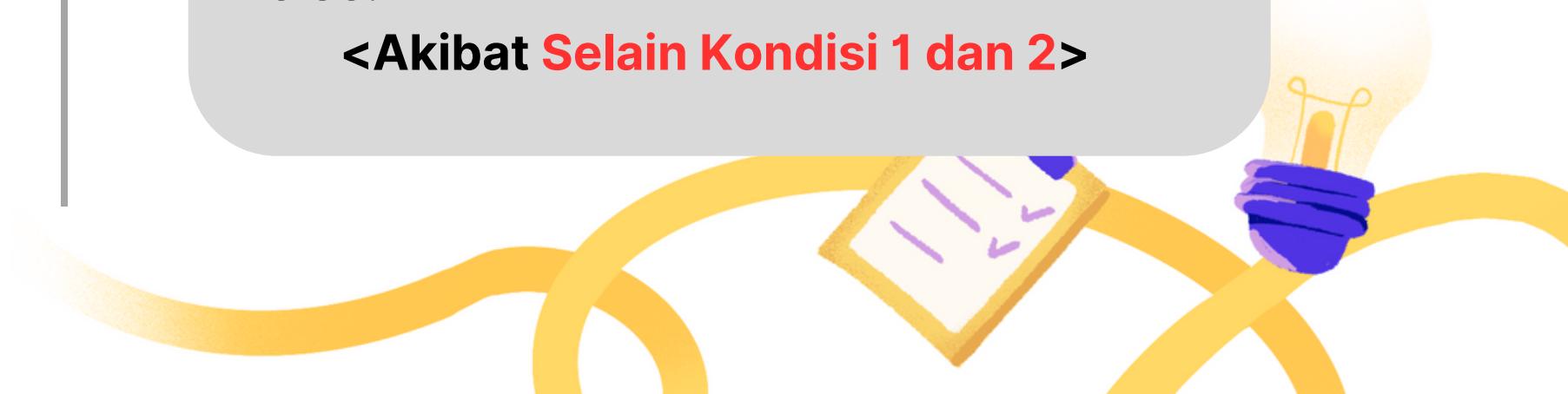
Conditional

```
If (<kondisi>):
    <Akibat Kondisi Terpenuhi>
else:
    <Akibat Kondisi Tidak Terpenuhi>
```

```
if (<kondisi 1>):
    <Akibat Kondisi 1 Terpenuhi>
elif (<kondisi 2>):
    <Akibat Kondisi 2 Terpenuhi>
elif (<kondisi 3>):
    <Akibat Kondisi 3 Terpenuhi>
```

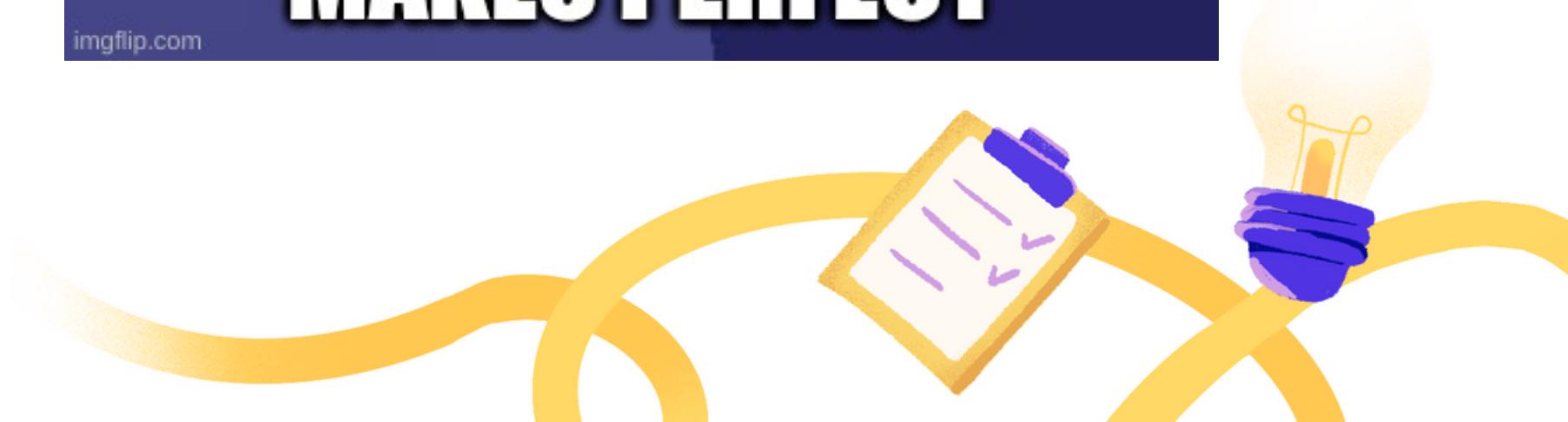
atau

```
if (<kondisi 1>):
    <Akibat Kondisi 1 Terpenuhi>
elif (<kondisi 2>):
    <Akibat Kondisi 2 Terpenuhi>
else:
    <Akibat Selain Kondisi 1 dan 2>
```





Mari Latihan
↖(˘□ˊ)↗



Soal 1

Buatlah program tebak buah

- 1. Program menampilkan clue jawaban**
- 2. Program menerima masukan buah**
- 3. Program mengecek apakah jawaban benar?**
- 4. Jika benar mencetak “Tebakan benar”
Jika salah mencetak “Tebakan salah”**

Clue: Buah yang berwarna oranye dan rasanya asam-manis

Tebak buah : jeruk

Tebakan benar!

Clue: Buah yang berwarna oranye dan rasanya asam-manis

Tebak buah : mangga

Tebakan salah!

Soal 2

Buatlah program tebak hewan

- 1. Program menampilkan clue jawaban**
- 2. Program menerima masukan hewan**
- 3. Program mengecek apakah jawaban benar?**
- 4. Jika benar mencetak “Tebakan benar”
Jika salah mencetak “Tebakan salah”**

Clue: Hewan yang suka makan ikan dan suka tidur

Tebak hewan : kucing
Tebakan benar!

Clue: Hewan yang suka makan ikan dan suka tidur

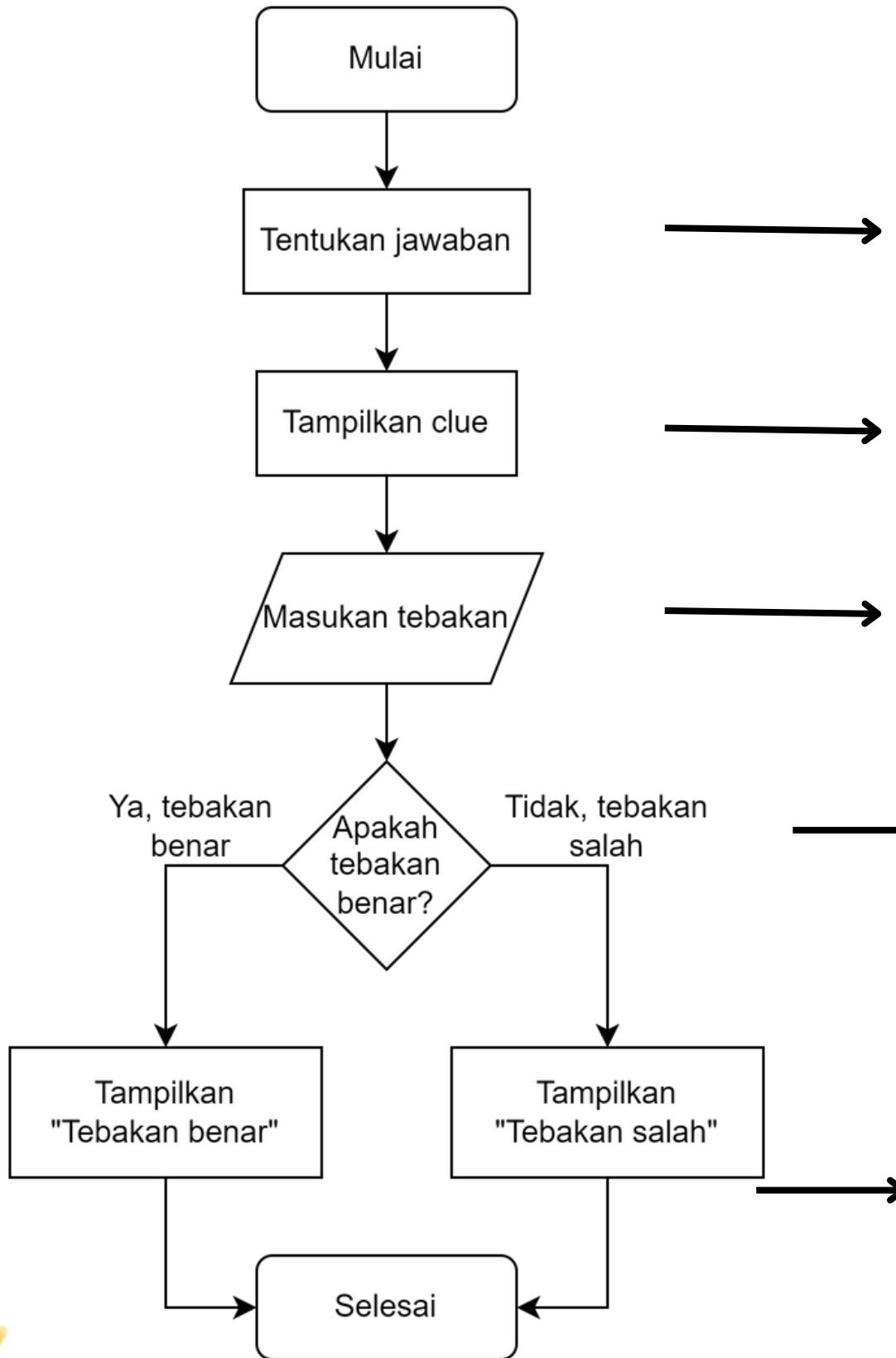
Tebak hewan : beruang
Tebakan salah!



Clue ada di next slide



Clue Soal 2



Dari soal no 1

```
jawaban = "jeruk"
```

```
clue = "Buah yang berwarna oranye dan rasanya asam-manis\n"
```

```
tebakan = input("Tebak buah : ")
```

```
if (tebakan == jawaban):  
    print("Tebakan benar!")  
else:  
    print("Tebakan salah!")
```

Review *Loop*

for
while



Loop

for Loop

Program diulang berdasarkan Jumlah

```
for i in range(<awal>, <akhir>):  
    <aksi yang ingin diulang>
```

while Loop

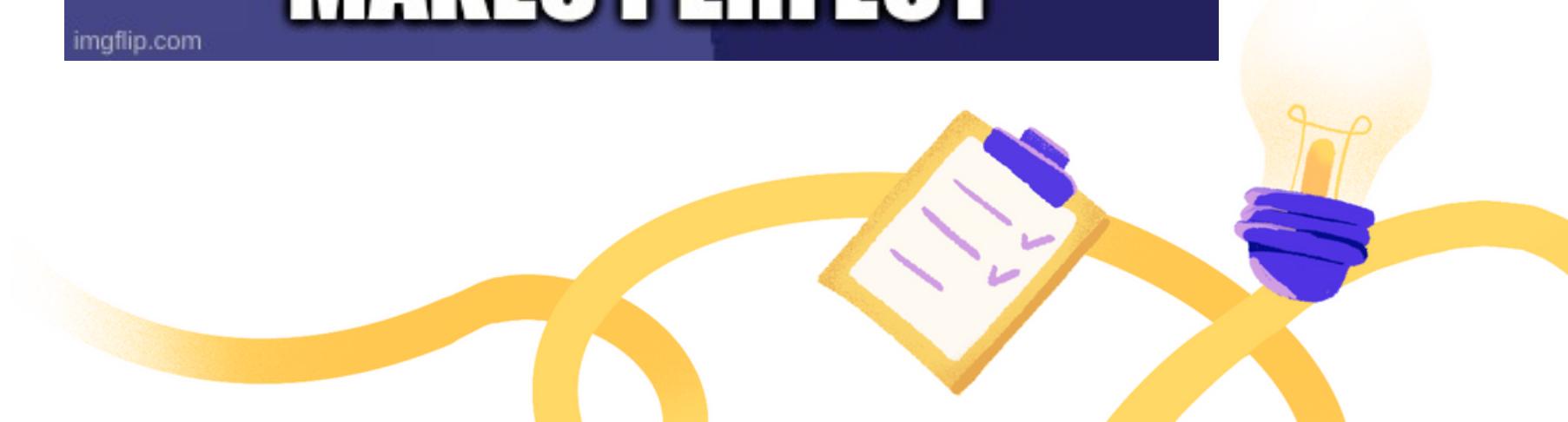
Program diulang berdasarkan
Kondisi “kenapa” harus diulang

```
<aksi awal>  
while (<kondisi>):  
    <aksi yang ingin diulang>
```





Mari Latihan
↖(˘□ˊ)↗



Soal 1

Buatlah program tebak buah

- 1. Program menampilkan clue jawaban**
- 2. Program menerima masukan buah**
- 3. Program mengecek apakah jawaban benar?**
- 4. Jika benar mencetak “Tebakan benar”
Jika salah program meminta masukan lagi,
hingga jawaban benar**

Clue:
Buah yang berwarna oranye dan rasanya asam-manis

Tebak buah : jeruk

Tebakan benar!

Clue:
Buah yang berwarna oranye dan rasanya asam-manis

Tebak buah : mangga

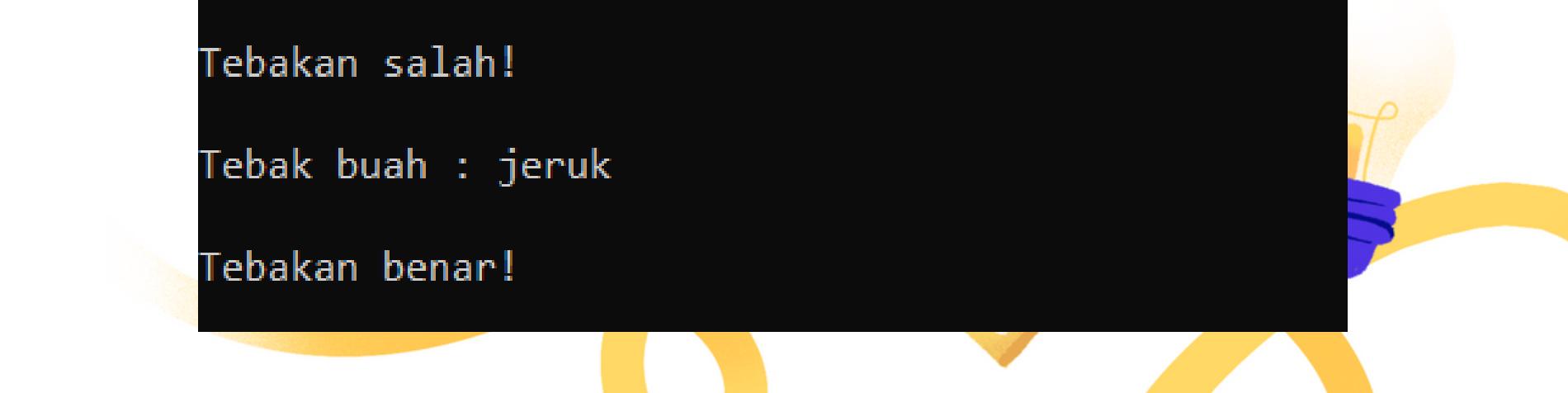
Tebakan salah!

Tebak buah : anggur

Tebakan salah!

Tebak buah : jeruk

Tebakan benar!



Soal 2

Buatlah program tebak buah

- 1. User memiliki 3 nyawa**
- 2. Program menerima masukan buah**
- 3. Program mengecek apakah jawaban benar?**
- 4. Jika benar mencetak “Tebakan benar”**

**Jika salah program akan mengurangi nyawa user,
kemudian meminta jawaban kembali
nyawa berkurang setiap kali jawaban salah**

```
Nyawa : 3
Clue: Buah yang berwarna oranye dan rasanya asam-manis

Tebak buah : jeruk

Game selesai!
Nyawa : 3
```

```
Nyawa : 3
Clue: Buah yang berwarna oranye dan rasanya asam-manis
```

```
Tebak buah : nanas
```

```
Tebakan salah!
```

```
Nyawa tersisa : 2
Tebak buah : mangga
```

```
Tebakan salah!
```

```
Nyawa tersisa : 1
Tebak buah : lemon
```

```
Game selesai!
Nyawa : 0
```

Soal 3

Buatlah program tebak hewan

- 1. Program menampilkan clue jawaban**
- 2. Program menerima masukan hewan**
- 3. Program mengecek apakah jawaban benar?**
- 4. Jika benar mencetak “Tebakan benar”
Jika salah program meminta masukan lagi,
hingga jawaban benar**

```
Clue: Hewan yang suka makan ikan dan suka tidur  
Tebak hewan : kucing  
Tebakan benar!
```

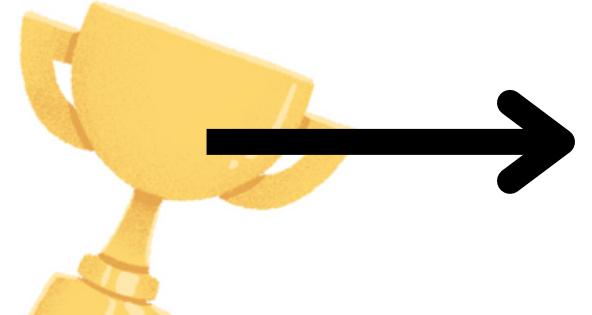
```
Clue: Hewan yang suka makan ikan dan suka tidur
```

```
Tebak hewan : beruang
```

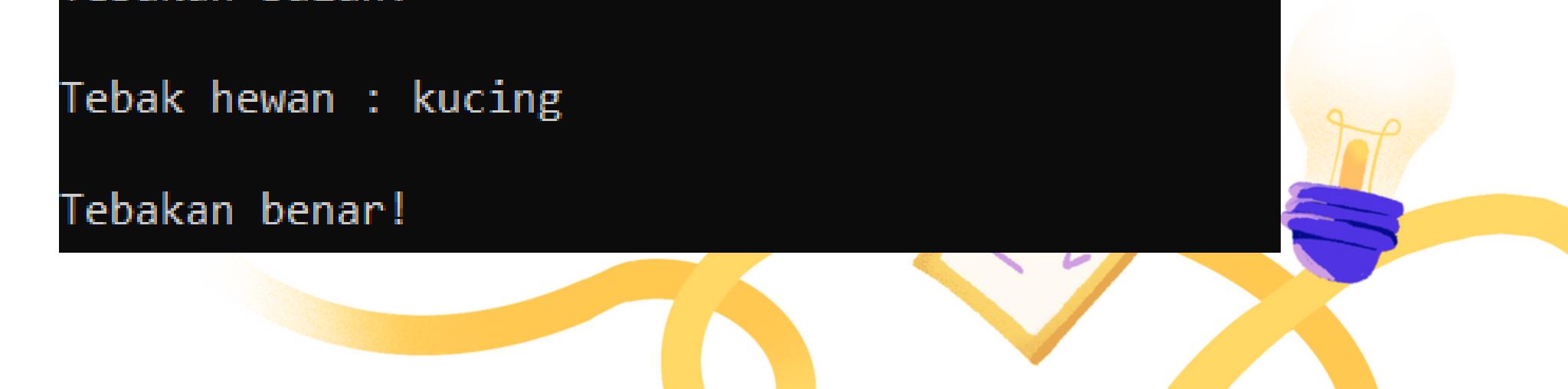
```
Tebakan salah!
```

```
Tebak hewan : kucing
```

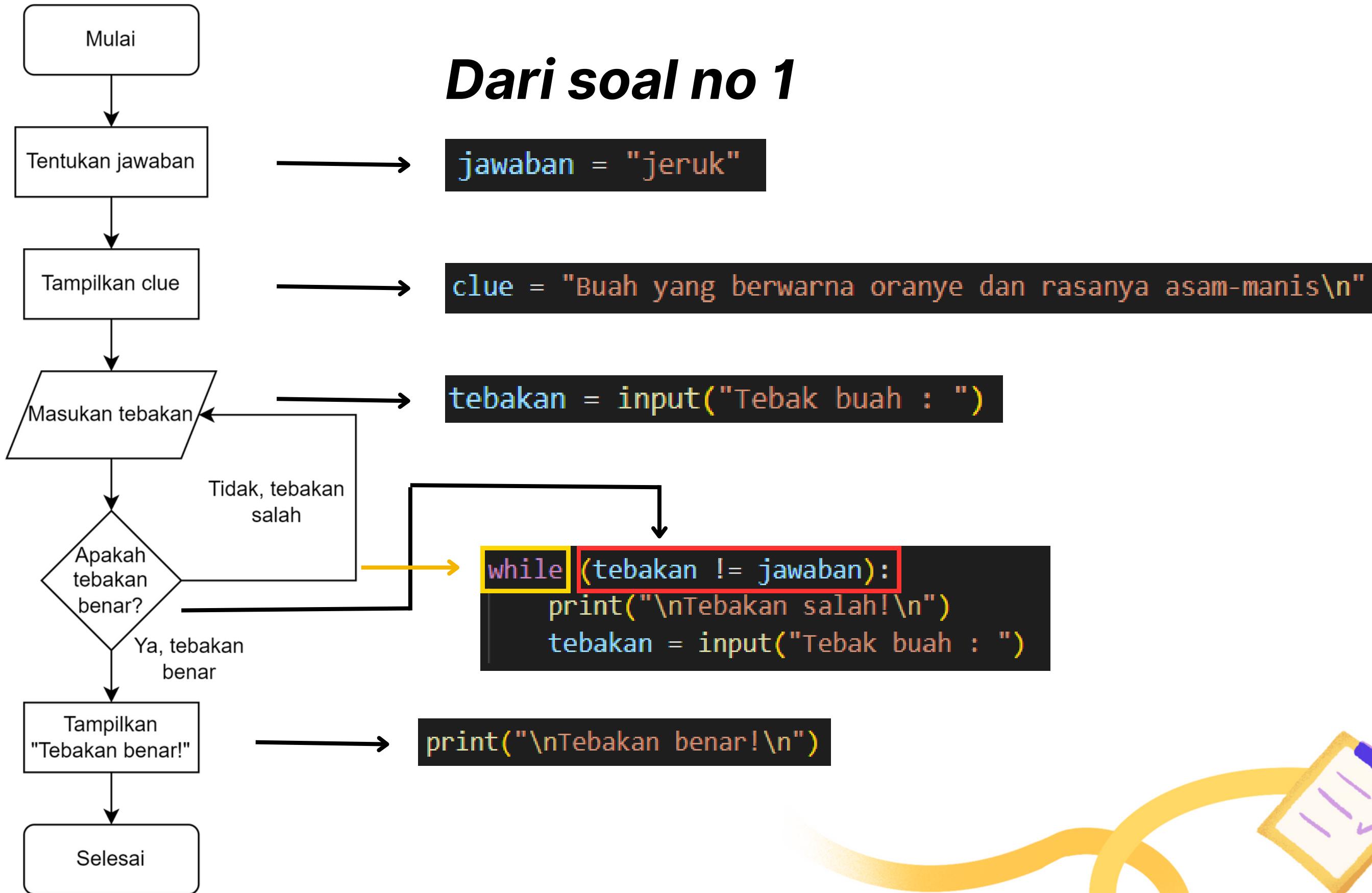
```
Tebakan benar!
```



→ Clue ada di next slide



Clue Soal 3



Soal 4

Buatlah program tebak hewan

1. User memiliki 3 nyawa

2. Program menerima masukan hewan

3. Program mengecek apakah jawaban benar?

4. Jika benar mencetak "Tebakan benar"

**Jika salah program akan mengurangi nyawa user,
kemudian meminta jawaban kembali
nyawa berkurang setiap kali jawaban salah**

**5. Di akhir program, program menampilkan
apakah User menang atau kalah**

Jika menang, nyawa ketika keluar loop > 0

Jika kalah, nyawa ketika keluar loop = 0

Nyawa : 3

Clue: Hewan yang suka makan ikan dan suka tidur

Tebak hewan : kucing

Game selesai!

Kamu menang!

Nyawa : 3

Clue: Hewan yang suka makan ikan dan suka tidur

Tebak hewan : beruang

Tebakan salah!

Nyawa tersisa : 2

Tebak hewan : ikan cupang

Tebakan salah!

Nyawa tersisa : 1

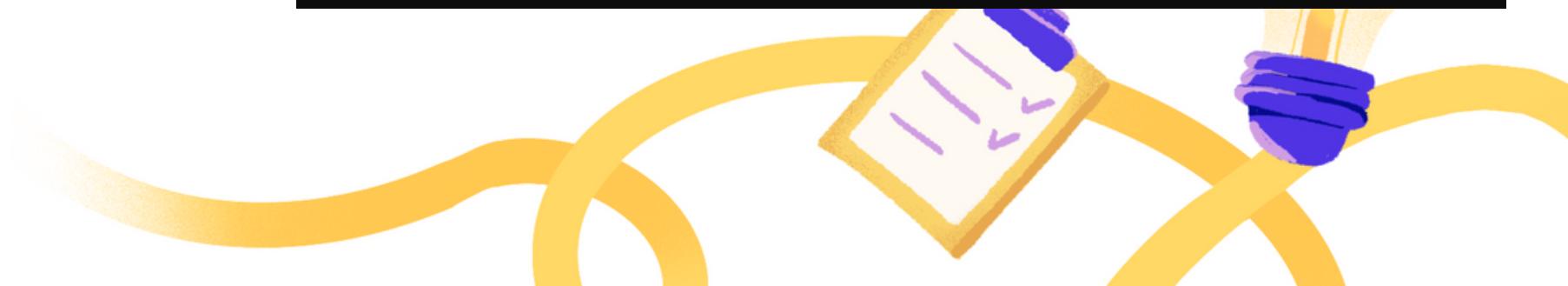
Tebak hewan : naura

Game selesai!

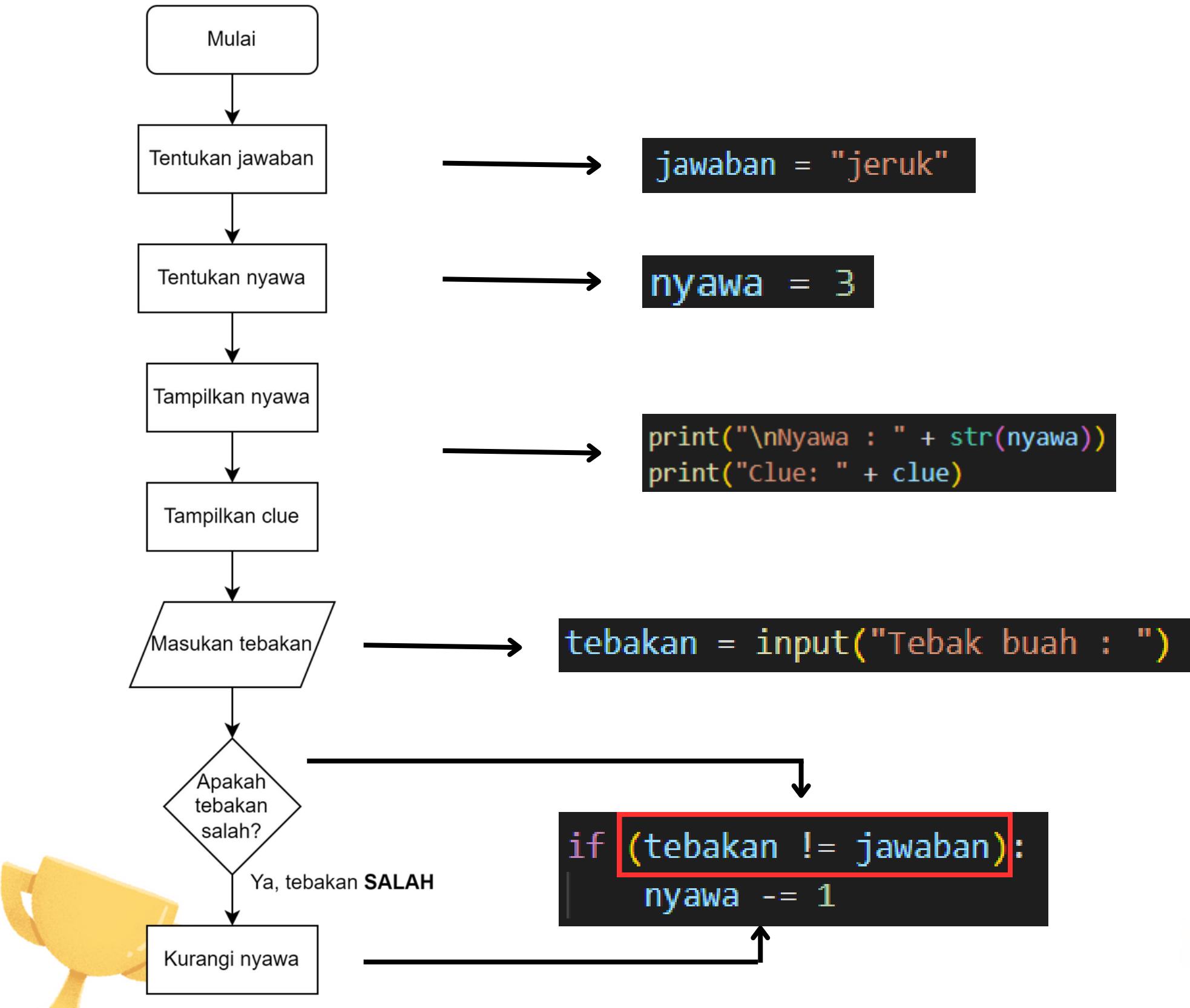
Kamu kalah!



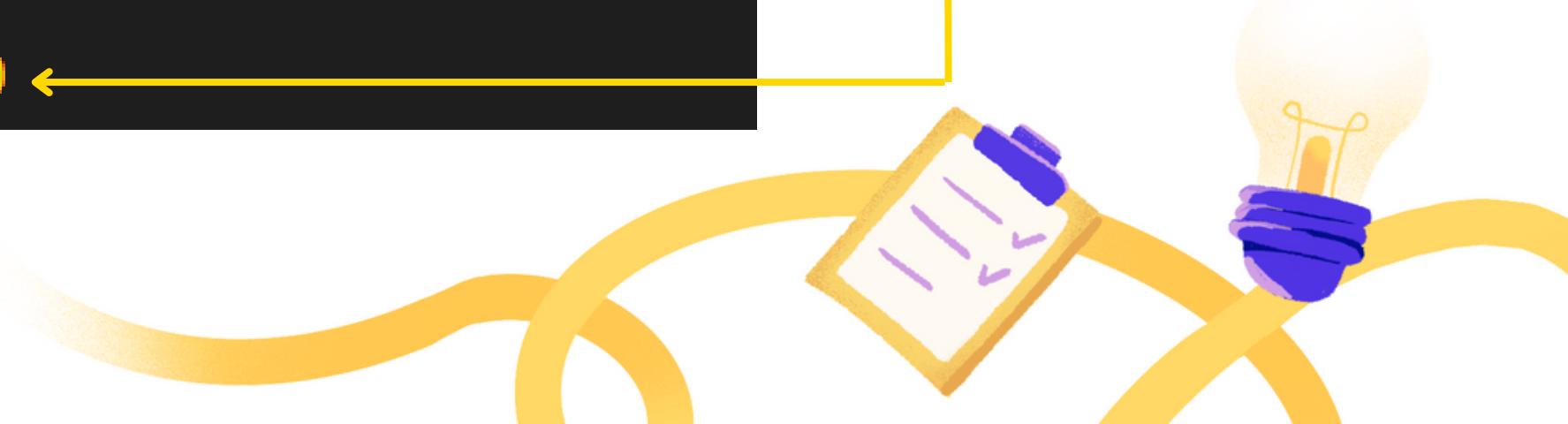
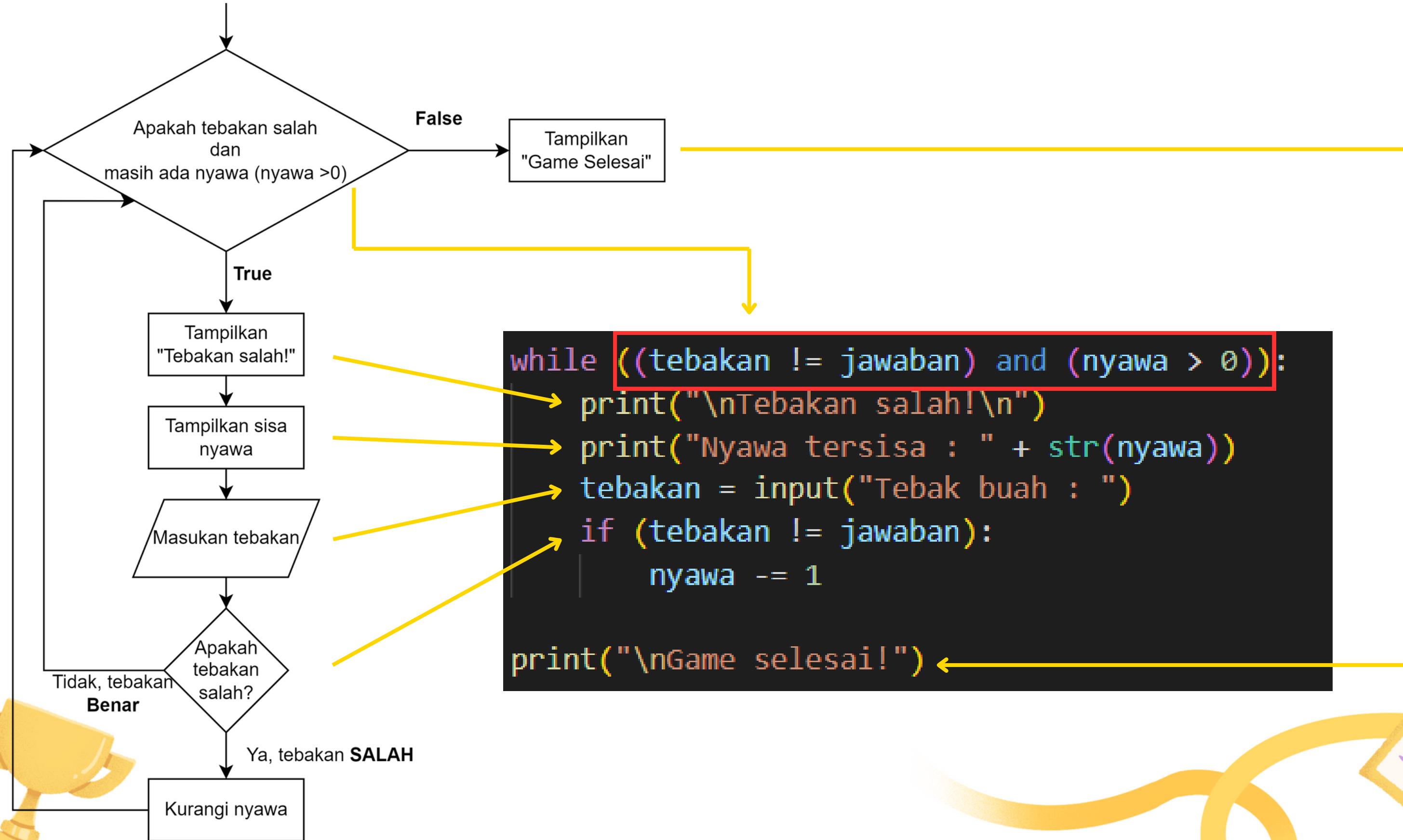
Clue ada di next slide



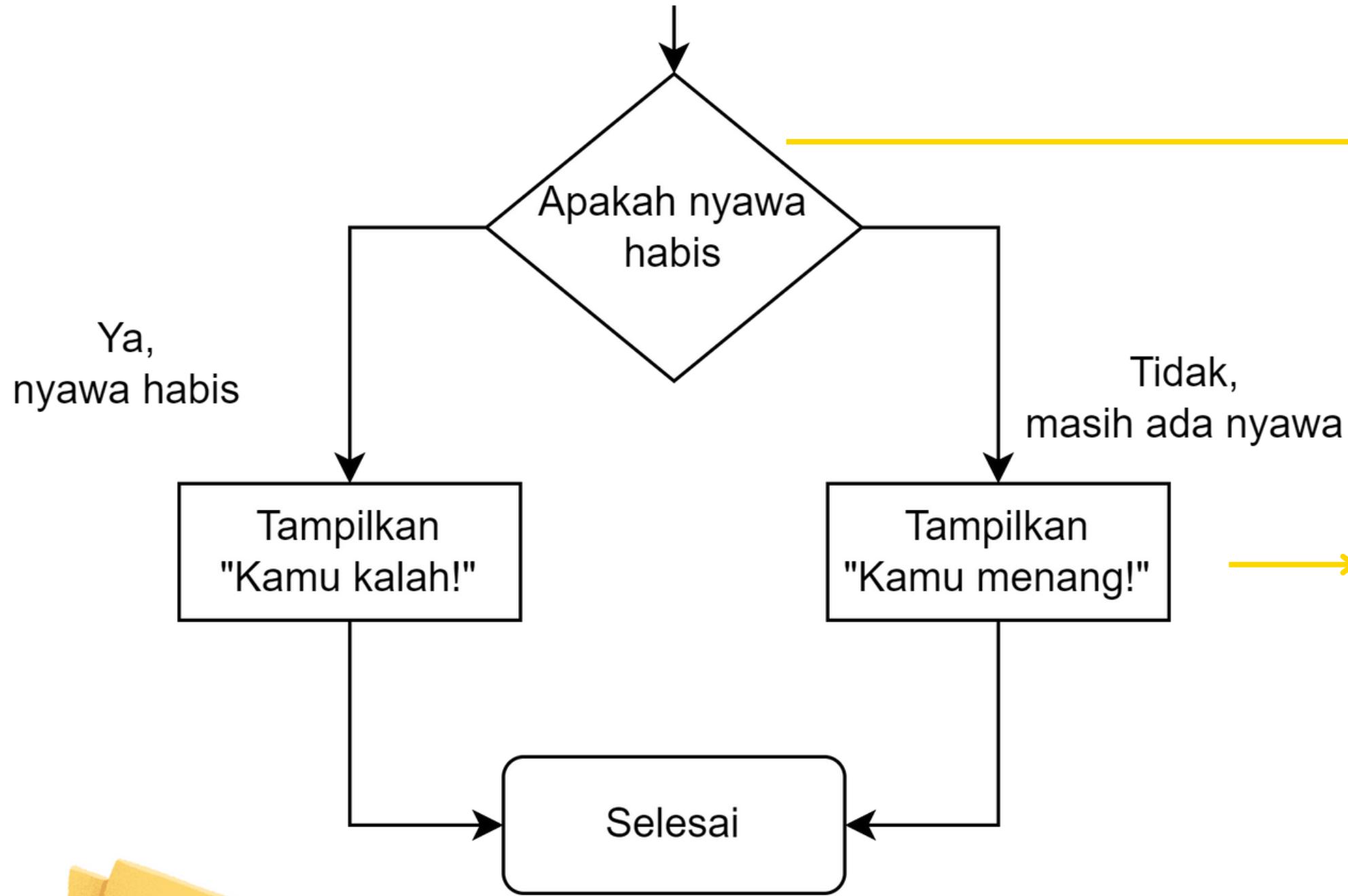
Clue Soal 4 : PART 1



Clue Soal 4 : PART 2



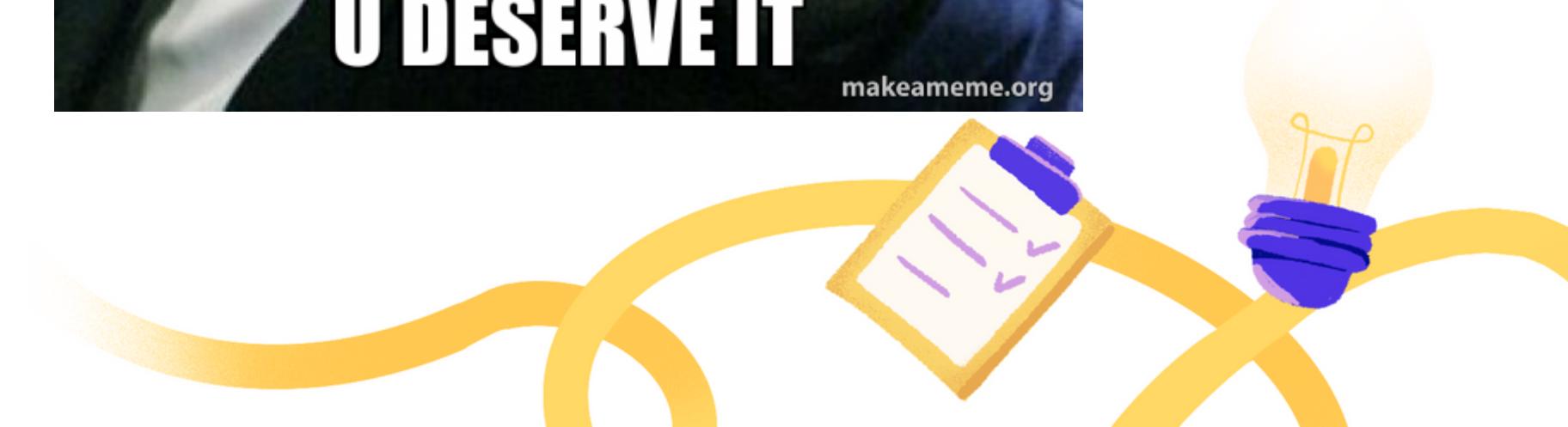
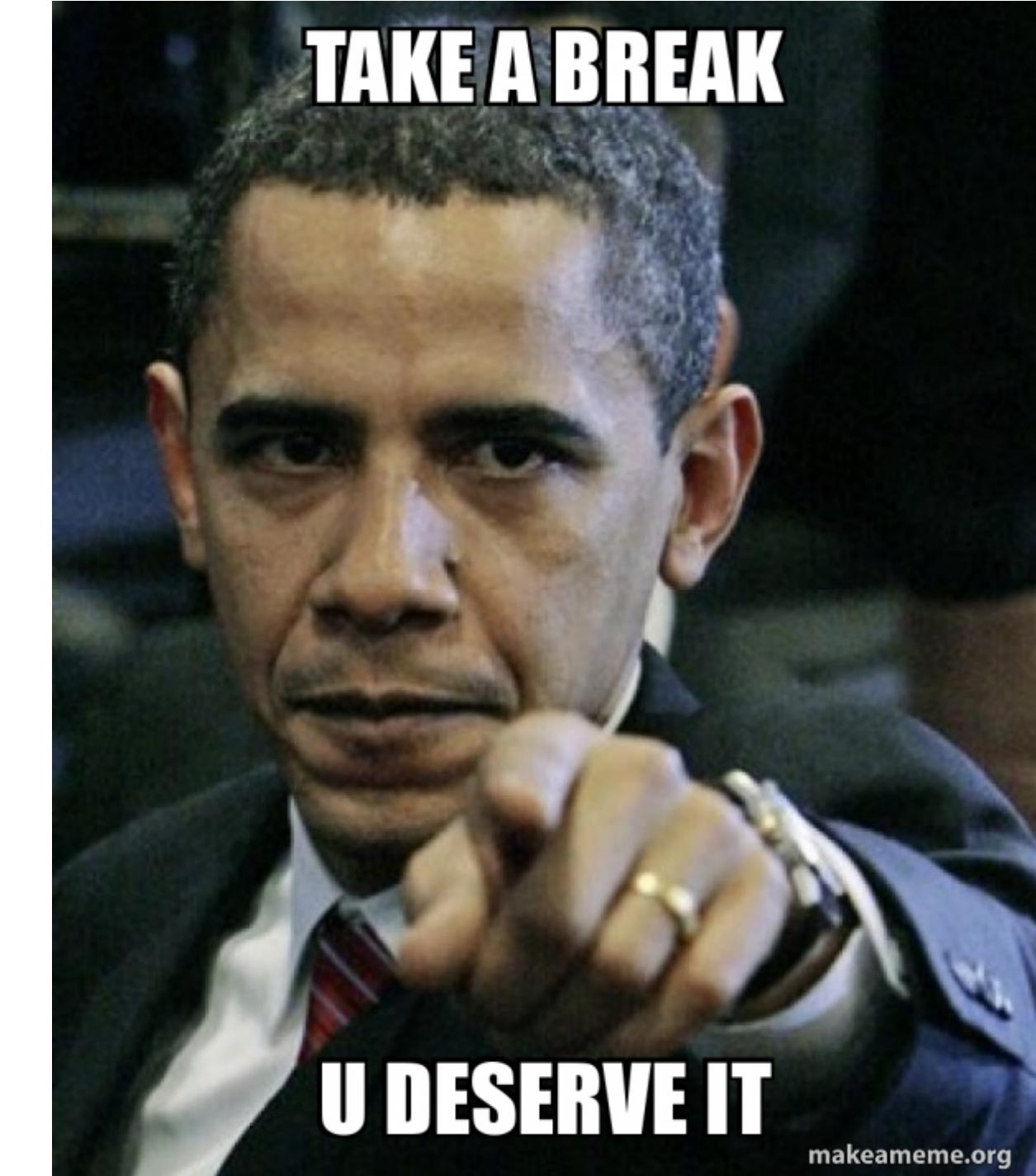
Clue Soal 4 : PART 3



```
if (nyawa == 0):  
    print("Kamu kalah!")  
else:  
    print("Kamu menang!")
```



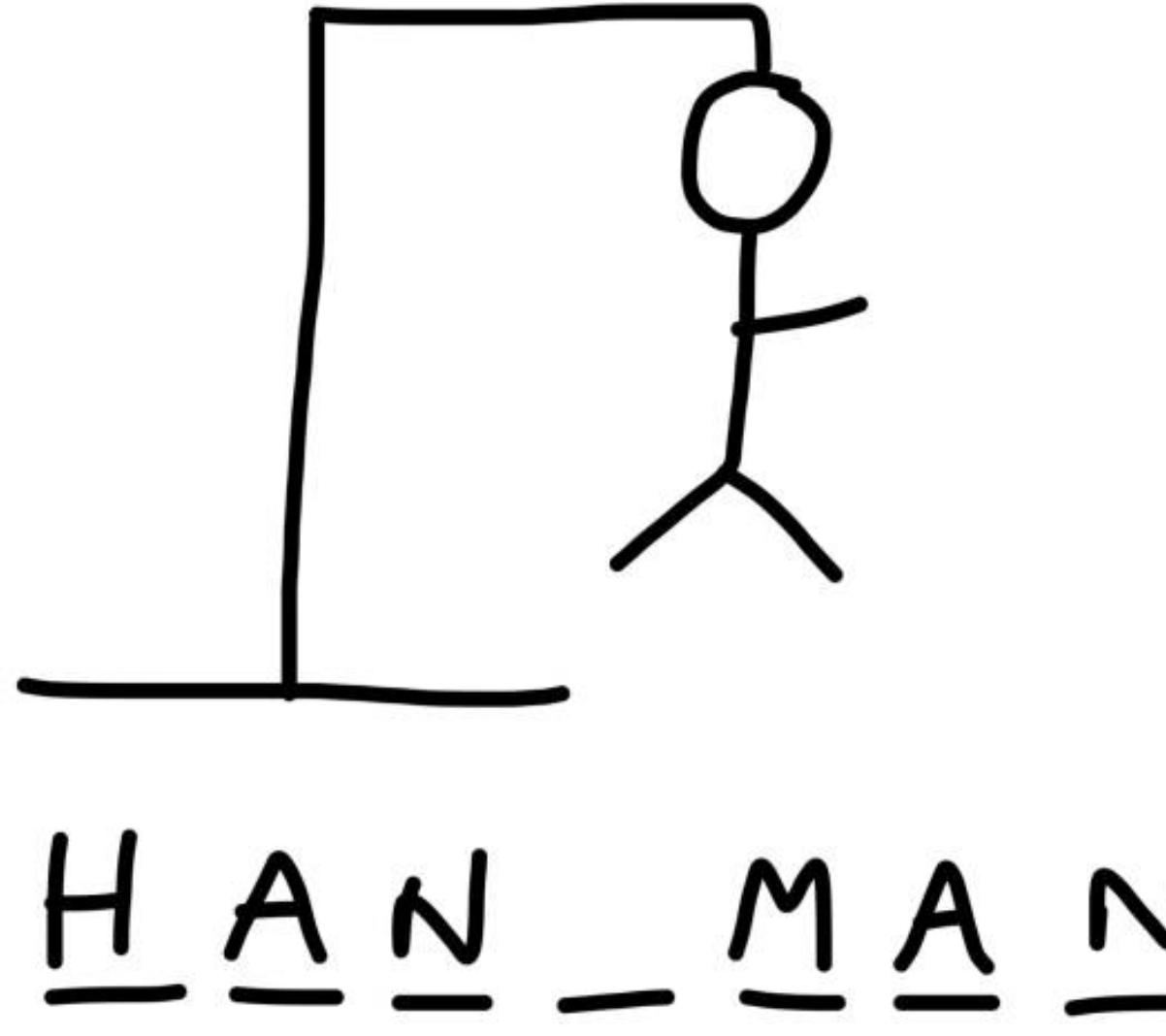
Break Time
♪(; ර ;)♪



Project



Game Hangman



Coba buka “contoh hasil”

This PC > APB-4 > Project		Search Project
Name	Date modified	Type
functions	18/04/2024 23:19	File folder
contoh-hasil	18/04/2024 23:18	Application
program	18/04/2024 23:21	Python Source File

Coba mainkan game “hangman”

Jawaban dari game hangman adalah “kucing”

Coba perhatikan apa yang terjadi jika kalian menjawab dengan **benar**

Coba perhatikan apa yang terjadi jika kalian menjawab dengan **salah**

Pengenalan Fungsi

Fungsi adalah Program terpisah

Tanpa fungsi

```
print("Halo!")
print("Nama saya Razan")
print("Saya bersekolah si SMAN 8 Bandung")
print("SMAN 8 Bandung Juara!")
```

```
Halo!
Nama saya Razan
Saya bersekolah si SMAN 8 Bandung
SMAN 8 Bandung Juara!
```

Dengan fungsi

```
def cetakPerkenalan():
    print("Halo!")
    print("Nama saya Razan")
    print("Saya bersekolah si SMAN 8 Bandung")
    print("SMAN 8 Bandung Juara!")

cetakPerkenalan()
```

```
Halo!
Nama saya Razan
Saya bersekolah si SMAN 8 Bandung
SMAN 8 Bandung Juara!
```



Pengenalan Fungsi

Cara membuat fungsi

```
def namaFungsi():  
    <aksi>
```

Cara menggunakan fungsi

```
namaFungsi()
```

```
def cetakPerkenalan():  
    print("Halo!")  
    print("Nama saya Razan")  
    print("Saya bersekolah di SMAN 8 Bandung")  
    print("SMAN 8 Bandung Juara!")  
  
cetakPerkenalan()
```



Pengenalan Fungsi : Fungsi dengan parameter

Intinya, Fungsi (program terpisah) bisa menerima data dari luar fungsi (program)

Cara membuat fungsi

```
def namaFungsi(parameter):  
    <aksi>
```

```
def cetakLuasPersegi(panjangAlas, panjangTinggi):  
    luasPersegi = panjangAlas * panjangTinggi  
    print(luasPersegi)  
  
cetakLuasPersegi(4, 5)
```

Cara menggunakan fungsi

```
namaFungsi(parameter)
```



Pengenalan Fungsi : Fungsi “return”

Intinya, Fungsi ini memberikan “return” atau hasil

Ciri : Digunakan pada variabel

Cara membuat fungsi

```
def namaFungsi(parameter):  
    <aksi>  
    return <hasil>
```

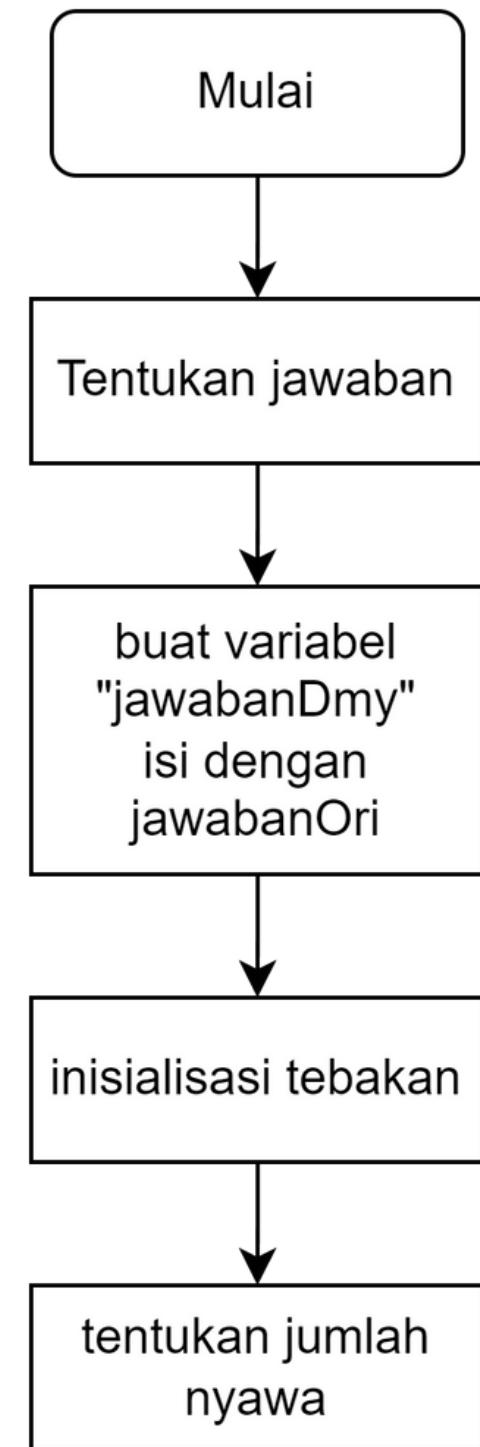
Cara menggunakan fungsi

```
variabel = namaFungsi1(parameter)  
variabel = namaFungsi2()
```

```
def cetakLuasPersegi(panjangAlas, panjangTinggi):  
    luasPersegi = panjangAlas * panjangTinggi  
    return luasPersegi  
  
luasPersegi1 = cetakLuasPersegi(4, 5)  
  
print(luasPersegi1) # 20
```



Alur Program : Part 1

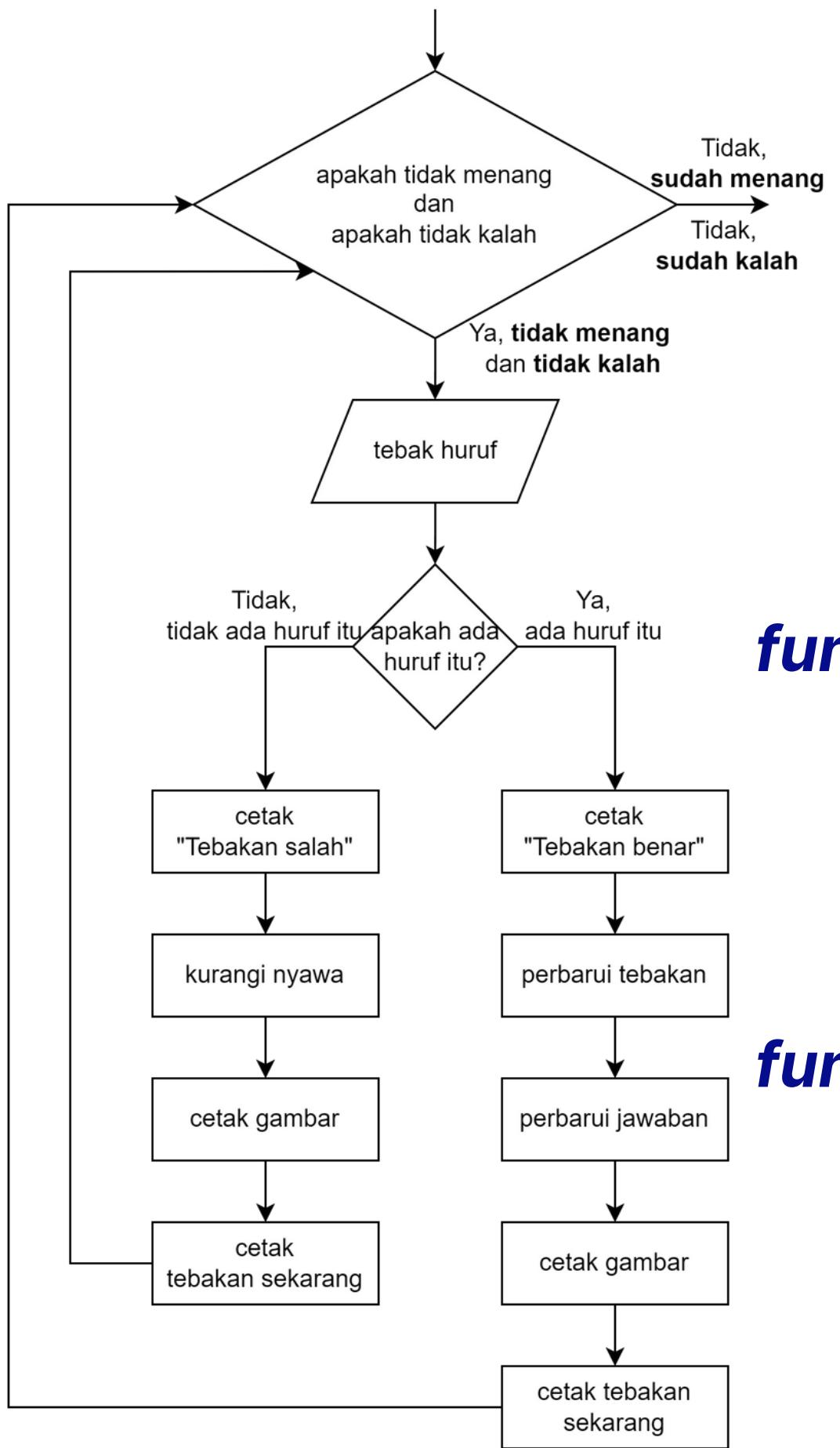


fungsi

`inisialisasiTebakan(jawabanOri)`



Alur Program : Part 2



fungsi

```
apakahMenang(jawabanOri, tebakan)
```

```
apakahKalah(nyawa)
```

fungsi

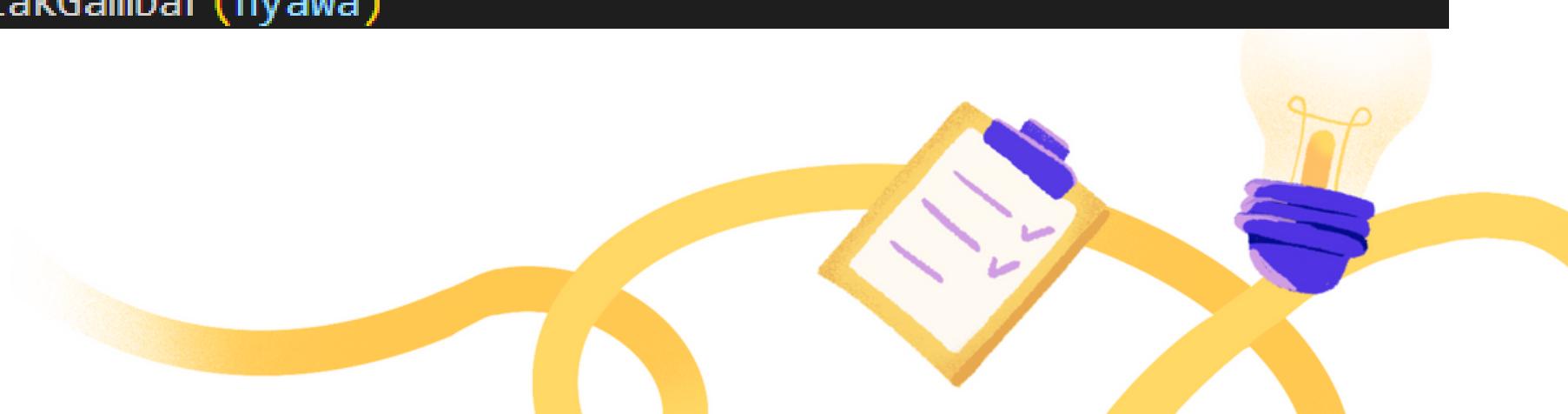
```
(apakahBenar(masukan, jawabanDmy))
```

fungsi

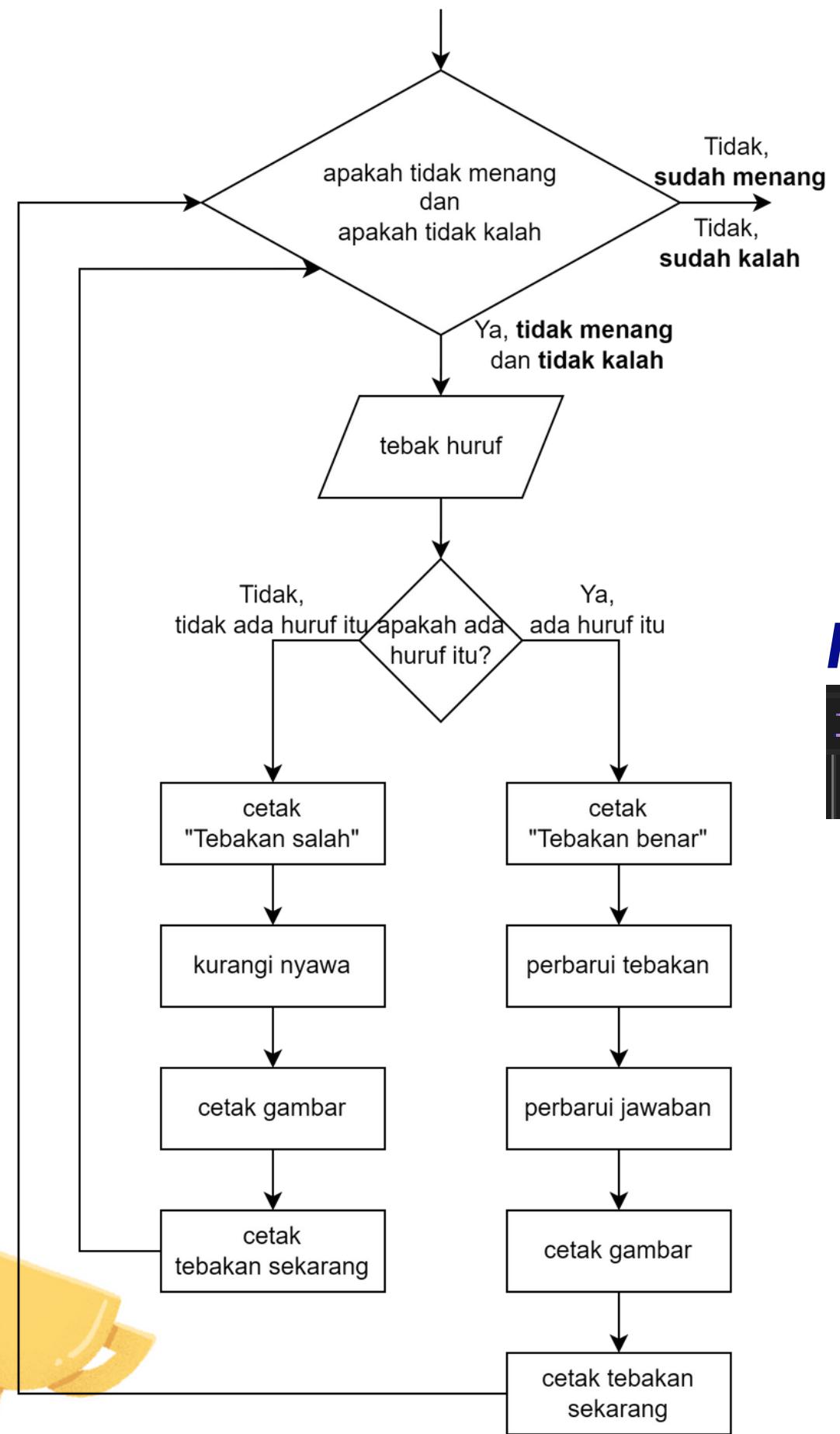
```
tebakan = perbaruiTebakan(tebakan, jawabanDmy, masukan)  
jawabanDmy = perbaruiJawaban(tebakan, jawabanDmy, masukan)  
cetakGambar(nyawa)
```

fungsi

```
cetakGambar(nyawa)
```



Alur Program : Part 2

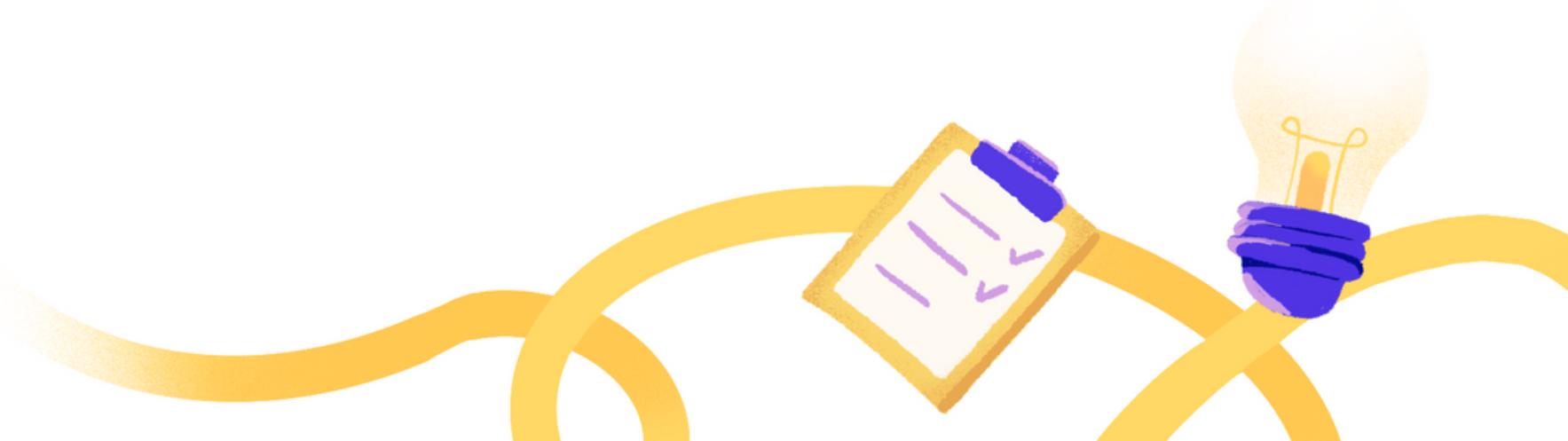
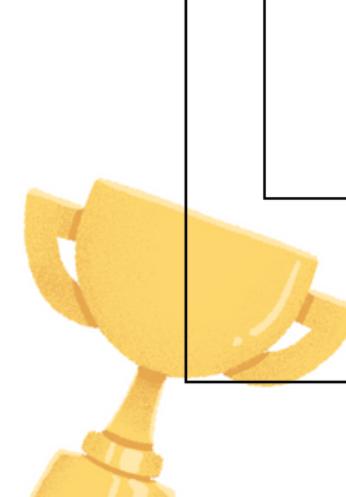


Hint

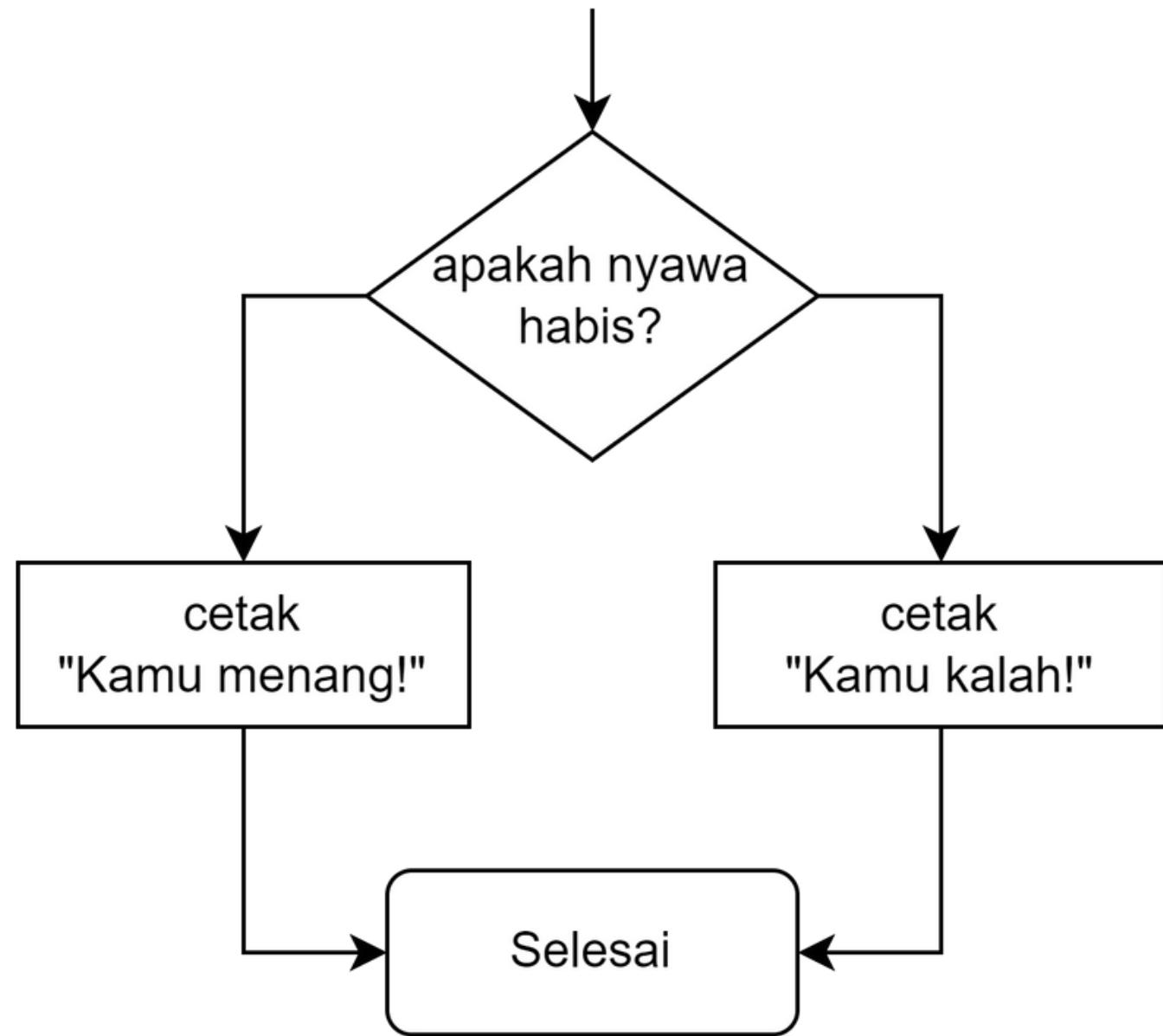
```
while (not apakahMenang(jawabanOri, tebakan) and not apakahKalah(nyawa)):  
    masukan = input("Masukkan tebakan: ")
```

Hint

```
if (apakahBenar(masukan, jawabanDmy)):  
    print("\nTebakan benar!")
```



Alur Program : Part 3



Hint

```
if (nyawa == 0):
```



THANK YOU



HMIF 2023/2024
Lentera

