Nama : Ariela Safmi Ramdhani

NRP : 2C2230005

MK : Pemroograma Dasar

1. Tuliskan sebuah program yang mengeluarkan "Hello, World!" sebanyak n kali (di mana n adalah sebuah bilangan bulat non-negatif yang akan dimasukkan oleh pengguna) dengan:

a. Foor loop

```
#include <iostream>
int main() {
   int n;

   std::cout << "Masukkan nilai n: ";
   std::cin >> n;

   for (int i = 0; i < n; ++i) {
      std::cout << "Hello, World!" << std::endl;
   }

   return 0;
}</pre>
```

OUTPUT

```
Masukkan nilai n: 5
Hello, World!
Hello, World!
Hello, World!
Hello, World!
Hello, World!
PS C:\Users\Lenovo\Desktop\c444>
```

b. While loop

```
#include <iostream>
int main() {
   int n;

   std::cout << "Masukkan nilai n: ";
   std::cin >> n;

   int i = 0;
   while (i < n) {
      std::cout << "Hello, World!" << std::endl;
      i++;
   }</pre>
```

```
OUTPUT

Enter the value of n: 8

Hello, World!

PS C:\Users\Lenovo\Desktop\c444>
```

c. Do while loop

```
#include <iostream>
int main() {
   int n;

   std::cout << "Masukkan bilangan n non negatif: ";
   std::cin >> n;

   int i = 0;
   do {
      std::cout << "Hello, World!" << std::endl;
      i++;
   } while (i < n);

   return 0;
}</pre>
```

OUTPUT

```
Masukkan bilangan n non negatif: 4
Hello, World!
Hello, World!
Hello, World!
Hello, World!
```

PS C:\Users\Lenovo\Desktop\c444>

2. Tuliskan keluaran (apa yang tercetak di layar) dari program-program di bawah ini pada kotak kosong di samping kanan program. Jika tidak ada keluaran, tuliskan: Tidak ada keluaran. Program-program di bawah ini sudah dipastikan lolos kompilasi.

```
### STATE OF COLORS OF THE PROBLEMS OF COLORS OF THE PROBLEMS OF COLORS OF C
```

- 3. Buatlah fungsi IsVokal yang
 - a. mempunyai parameter input sebuah character huruf kecil 'a' s.d. 'z'

```
bool IsVokal(char input) {
    return input == 'a' || input == 'e' || input == 'i' || input == 'o' || input == 'u';
}
```

b. menghasilkan true jika character tersebut adalah vokal ('a', 'i', 'u', 'e', 'o')

```
#include ciostream>
#inclu
```

- a. Membuat larik tipe stringbernama cars string cars[4] = {"Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda"};
 - b. Buat penunjuk variabel dengan nama ptr, yang harus menunjuk ke variabel stringbernama food: string food = "Pizza"; string* ptr = &food;