

## **TUGAS 2**

disusun untuk memenuhi  
tugas mata kuliah Pemrograman Berbasis Objek

Oleh:

**MUHAMMAD AKBARUL IHSAN**

**2108107010044**



**JURUSAN INFORMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS SYIAH KUALA  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2022**

```
===== PERMAINAN KATAK LOMPAT =====
Terdapat 500 kotak yang harus di lewati oleh katak
terdapat 150 koin dan 100 monster yang tersebar
Koin akan memberikan tambahan skor sebesar 10
Monster akan mengurangi skor sebesar 5
Katak akan mulai dari kotak 0

masukkan nama
nama :Akbar
anda memiliki 2 pilihan untuk bergerak
masukkan 1 untuk lompat dekat
masukkan 2 untuk lompat jauh
langkah anda : 2

posisi anda saat ini 2
anda mendapatkan koin, skor bertambah 10
110
masukkan 1 untuk lompat dekat
masukkan 2 untuk lompat jauh
langkah anda : 2

posisi anda saat ini 4
110
masukkan 1 untuk lompat dekat
masukkan 2 untuk lompat jauh
langkah anda : 2
```

Katak telah sampai di penghujung kotak

Permainan telah Berakhir

Nama : akha

skor terakhir anda = 105

apakah anda ingin bermain lagi (y/n)

y

```
===== PERMAINAN KATAK LOMPAT =====
Terdapat 500 kotak yang harus di lewati oleh katak
terdapat 150 koin dan 100 monster yang tersebar
Koin akan memberikan tambahan skor sebesar 10
Monster akan mengurangi skor sebesar 5

masukkan nama
nama :a
anda memiliki 2 pilihan untuk bergerak
masukkan 1 untuk lompat dekat
masukkan 2 untuk lompat jauh
langkah anda : 1
```

Katak telah sampai di penghujung kotak

Permainan telah Berakhir

Nama : dono

skor terakhir anda = 125

apakah anda ingin bermain lagi (y/n)

n

-----KELUAR DARI GAME-----

Terima kasih telah bermain

-----