

LATIHAN LOOPING-1 / DOSEN : FSV

Hint : Gunakan WHILE jika inputan pertama user harus di validasi

Mohon dikerjakan sebagai latihan sebelum praktikum ^_^

1. Buatlah program tebak angka. Angka ajaib nya adalah 999. Program akan meminta user untuk menebak angka tsb, program akan berhenti sampai user berhasil menebak angka 999, dan mengeluarkan kata ANDA BENAR.

Contoh tampilan :

TEBAK ANGKA AJAIB

Masukkan tebakan Anda : 10

Maaf Salah

Masukkan tebakan Anda : 4

Maaf Salah

Masukkan tebakan Anda : 99

Maaf Salah

Masukkan tebakan Anda : 56

Maaf Salah

Masukkan tebakan Anda : 999

ANDA BENAR

2. Gunakan Kodingan nomor 1, namun sekarang program akan mengoutputkan user berhasil menebak pada percobaan ke berapa.

Contoh Tampilan :

TEBAK ANGKA AJAIB

Masukkan tebakan Anda : 10

Maaf Salah

Masukkan tebakan Anda : 4

Maaf Salah

Masukkan tebakan Anda : 99

Maaf Salah

Masukkan tebakan Anda : 999

ANDA BENAR PADA TEBAKAN KE 4

3. Gunakan kembali kodingan nomor 2, namun sekarang User memiliki nyawa sebanyak 5. Jika nyawanya habis maka GAME OVER. Jika User dapat menebak sebelum nyawa habis maka dilayar akan dioutputkan kata ANDA BENAR PADA TEBAKAN KE sekian , dan sisa nyawa user tersebut berapa.

Contoh Tampilan :

TEBAK ANGKA AJAIB

NYAWA ANDA 5

Masukkan tebakan Anda : 10

Maaf Salah, Nyawa sisa 4

Masukkan tebakan Anda : 4

Maaf Salah, Nyawa sisa 3
Masukkan tebakan Anda : 99
Maaf Salah, Nyawa sisa 2
Masukkan tebakan Anda : 999
ANDA BENAR PADA TEBAKAN KE 4
SISA NYAWA 2

- Gunakan kembali kodingan nomor 3, namun sekarang ada aturan bahwa angka yang akan ditebak adalah kurang dari sama dengan 1000. Sehingga jika user memasukkan angka di atas 1000 tebakan tersebut tidak mengurangi nyawa.

TEBAK ANGKA AJAIB
NYAWA ANDA 5
Masukkan tebakan ke-1 Anda : 2000
Maaf Angka harus kurang dari 1000, Nyawa sisa 5
Masukkan tebakan ke-1 Anda : 4
Maaf Salah, Nyawa sisa 4
Masukkan tebakan ke-2 Anda : 99
Maaf Salah, Nyawa sisa 3
Masukkan tebakan ke-3 Anda : 3500
Maaf Angka harus kurang dari 1000, Nyawa sisa 3
Masukkan tebakan ke-3 Anda : 999
ANDA BENAR PADA TEBAKAN KE 3
SISA NYAWA 3

- Buatlah program yang akan mengecek apakah inputan user adalah angka 0 atau bukan. Jika user menginputkan angka 0 maka di layar akan muncul BETUL, jika user menginputkan selain 0 maka program akan berhenti dan mengoutputkan kata SALAH. **Bisa jadi angka tebakan pertama adalah 0.**

Contoh Tampilan :

Masukkan Angka 0 : 0
Betul
Masukkan Angka 0 : 0
Betul
Masukkan Angka 0 : 0
Betul
Masukkan Angka 0 : 0
Betul
Masukkan Angka 0 : 1
SALAH

- Buatlah program yang akan mengecek apakah inputan user adalah angka positif, program akan berhenti jika angka yang diinputkan user bukan positif. Asumsi 0 bukan positif.

Masukkan Angka : 5
Betul
Masukkan Angka : 20

Betul
Masukkan Angka : 13
Betul
Masukkan Angka : -3
Angka tsb bukan positif

7. Buatlah program yang akan mengecek apakah inputan user adalah berada di antara angka 1-100, program akan berhenti jika angka yang diinputkan user di luar range tsb .

Masukkan Angka : 15
Betul
Masukkan Angka : 20
Betul
Masukkan Angka : 113
SALAH

8. Buatlah program yang akan menjumlahkan 5 angka yang diinputkan user.

Contoh Tampilan

Masukkan Angka ke-1 : 5
Masukkan Angka ke-2 : 20
Masukkan Angka ke-3 : 3
Masukkan Angka ke-4: -13
Masukkan Angka ke-5: 1
Total = 16

9. Buatlah program yang akan menjumlahkan angka-angka yang diinputkan user. Total akan keluar jika angka yang diinputkan user negatif.

Masukkan Angka ke-1 : 5
Masukkan Angka ke-2 : 20
Masukkan Angka ke-3 : 3
Masukkan Angka ke-4: -13
Total = 28

10. Buatlah program yang akan menjumlahkan angka-angka yang diinputkan user. Program akan berhenti jika total angka sudah melebihi 100.

Masukkan Angka ke-1 : 15
Masukkan Angka ke-2 : 5
Masukkan Angka ke-3 : 20
Masukkan Angka ke-4 : 10
Masukkan Angka ke-5 : 15
Masukkan Angka ke-6 : 5
Masukkan Angka ke-7 : 35
SELESAI. TOTAL 105

11. Buatlah program yang akan mengoutputkan pola bintang sejumlah N baris dan N kolom. N adalah inputan user. **(looping dalam looping)**

Contoh Tampilan :

Masukkan N : 5

12. Buatlah program yang akan mengoutputkan pola angka cacah sejumlah N baris dan N kolom. N adalah inputan user. **(looping dalam looping)**

Contoh Tampilan :

Masukkan N : 7

1 2 3 4 5 6 7

1 2 3 4 5 6 7

1 2 3 4 5 6 7

1 2 3 4 5 6 7

1 2 3 4 5 6 7

1 2 3 4 5 6 7

1 2 3 4 5 6 7

13. Buatlah program yang akan mengoutputkan pola angka cacah sebagai berikut. **(looping dalam looping)**

Contoh Tampilan :

Masukkan N : 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4

1 2 3

1 2

1

14. Buatlah program yang akan menerima beberapa inputan user, setiap angka tersebut akan ditampilkan semua pencacahnya dari 1 hingga angka itu sendiri. Program berhenti saat user menginputkan angka 0. **(looping dalam looping)**

Contoh tampilan:

Masukkan angka : 7

Angka cacahnya adalah : 1 2 3 4 5 6 7

Masukkan angka : 5

Angka cacahnya adalah : 1 2 3 4 5

Masukkan angka : 12

Angka cacahnya adalah : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Masukkan angka : 0

SELESAI

^ _____ ^ BANTUAN ^ _____ ^

KEY SOAL 1

Program loopSoal1

Kamus Data

angka : integer

Algoritma

Output('TEBAK ANGKA')

Repeat

 Output('Masukkan tebakan
Anda : ')

 Input (angka)

 Until(angka=999)

 Output('ANDA BENAR')

VERSI PASCAL

```
Free Pascal
File Edit Search Run Compile Debug To

program loopsoal1;
uses crt;
var
    angka : integer;
begin
    clrscr;
    writeln('TEBAK ANGKA');
    repeat
        writeln('Masukkan teakan Anda');
        readln(angka);
    until (angka=999) ;
    writeln('ANDA BENAR');
    readln;
end.
```

KEY SOAL 8

Program Soal8

Kamus Data

angka, i, jum : integer

Algoritma

Jum ← 0

Repeat

 Output('Masukkan Angka:')

 Input(angka)

 Jum ← jum+angka

 i ← i + 1

Until(i=5)

Output('TOTAL: ',jum)

VERSI PASCAL

```
Free Pascal
File Edit Search Run Compile Debug Tools Options Window Help

program LoopSoal8;
{I.S : User akan menginputkan 5 angka
F.S : program kana mngeoutputkan jumlah total 5 angka tsb}
uses crt;
var
    angka, i , jum : integer;
begin
    clrscr;
    jum:= 11;
    repeat
        write('Masukkan Angka: ');
        readln(angka);
        jum:=jum+angka;
        i:=i+1;
    until(i=5);
    writeln('TOTAL : ',jum);
    readln;
end.
```

KEY SOAL 11

Program loopSoal11

Kamus Data

N,i,j: integer

Algoritma

Output('Masukkan N: ')

Input(N)

i ← 1

while (i ≤ N) do

 j ← 1

 while(j ≤ N)

 output('*')

 j ← j+1

 //enter

 i ← i+1

```
Free Pascal
File Edit Search Run Compile T

program loopsoal11;
uses crt;
var
    N,i,j:integer;
begin
    clrscr;
    write('Masukkan N: ');
    readln(N);
    i:=1;
    while(i<=N) do
    begin
        j:=1;
        while(j<= N) do
        begin
            write('*');
            j:=j+1;
        end;
        i:= i+1;
        writeln;
    end;
    readln;
end.
```

