**Algoritma :**

**a, b, c = integer(koefisien persamaan)**

**Ax2 + bx + c = 0 x1 , x2 = real (nilai yang dicari)**

**Cari:**

**X1 : ?**

**X2 : ?**

**Jadi nilai :**

**x1 =** a

x2 = b

**Pseudo Code:  
  
  
var a,b,c,d,x1,x2,e,f:real;  
begin  
  //memasukkan nilai vaiabel  
  a:=StrToFloat(editA.Text);  
  b:=StrToFloat(editB.Text);  
  c:=StrToFloat(editC.Text);  
  
  //menghitung nilai akar b^2-4ac  
  d:=(b\*b)-(4\*a\*c);  
  
  if d=0 then  
    begin  
      label5.caption:='Mempunyai Satu Akar Real, x1 = x2';  
      x1:=(-b)/2\*a;  
      x2:=(-b)/2\*a;  
      editx1.text:=FloatToStr(x1);  
      editx2.text:=FloatToStr(x2);  
    end  
  else  
  
  if d>0 then  
    begin  
      label5.caption:='Mempunyai Dua Akar Real yang Berlainan';  
      x1:=(-b+sqrt(d))/(2\*a);  
      x2:=(-b-sqrt(d))/(2\*a);  
      editx1.text:=FloatToStr(x1);  
      editx2.text:=FloatToStr(x2);  
    end  
  else  
  
  if d<0 then  
    begin  
      label5.Caption:='Mempunyai Akar-akar Imajiner';  
      e:=(-b/2\*a);  
      f:=(sqrt(-1\*d)/2\*a);  
      editx1.text:=FloatToStr(e)+'+'+FloatToStr(f)+'i';  
      editx2.text:=FloatToStr(e)+'-'+FloatToStr(f)+'i';  
    end;  
end;**

**Flowchart**

A, B, C

ax2 + bx +c = 0

X1 x X2 =

-c

a

X1 = ?

X2 = ?

X1 x X2 =

-b

a