Algoritma Persamaan\_Kuadrat  
{Menghitung akar-akar persamaan kuadrat Ax^2+Bx+C = 0}

Deklarasi  
A, B, C : integer {koefisien-koefisien persamaan}  
disk : longint {nilai diskriminan}  
x1, x2 : real {nilai-nilai akar untuk disk>=0}

Deskripsi  
read (A, B, C)  
disk ← B\*B – 4\*A\*C  
if (A = 0) then write (‘Bukan Persamaan Kuadrat’)  
else if disk > 0 then  
x1 ← -B + sqrt (disk)/2\*A  
x2 ← -B – sqrt(disk)/2\*A  
else if disk = 0 then  
x1 ← -B/2\*A  
x2 ← x1  
else write (‘Akar imajiner’)  
end if  
write (x1,x2)

Bahasa C++

#include <iostream.h>

#include <math.h>

main() {

   int   A, B, C;

   long  disk;

   float x1, x2;

     cout << "Koefisien pangkat 2   : "; cin >> A;

     cout << "Koefisien pangkat 1   : "; cin >> B;

     cout << "Koefisien pangkat 0   : "; cin >> C;

     if (A == 0) {

        cout << "bukan pers. kuadrat.\n";

        cout << "Harga akar = " << -C/B; }  else {

          disk = B\*B - 4\*A\*C;

          if (disk > 0) {

             x1 = -B+sqrt(disk)/(2\*A);

             x2 = -B-sqrt(disk)/(2\*A);

             cout << "diskriminan = " << disk << endl;

             cout << "x1 = " << x1 << endl;

             cout << "x2 = " << x2 << endl;

          }  else if (disk == 0) {

                     x1 = -B/(2\*A);   x2 = x1;

             cout << "diskriminan = 0\n";

             cout << "x1 = " << x1 << endl;

             cout << "x2 = " << x2 << endl;

             } else cout << "Akar imajiner";

     }

     return 0;

}

FLowchart

