

# 1. Ular Tangga Sam

Buatlah peta 10\*10 atau 100\*100 sesuai n, jika n != 10 atau 100 maka print("Pilih 10 atau 100")

Peta mulai dari kelipatan

Jika sama sama kelipatan maka print dua dua katanya sekaligus dengan jeda \_

## Parameter:

- angkaUlar = kelipatan angka ular
- kataUlar = jika angka merupakan kelipatan angka ular maka gantikan angka dengan kataUlar
- angkaUlar = kelipatan angka ular
- kataUlar = jika angka merupakan kelipatan angka ular maka gantikan angka dengan kataUlar
- n = 10 atau 100 menentukan ukuran kotak
- kelipatan = Menentukan angka di kotak akan muncul pada kelipatan berapa

## Test Case:

UlarTangga(3, 5, "ULAR", "TANGGA", 10, 2)

## Output:

```
2 4 ULAR 8 TANGGA ULAR 14 16 ULAR TANGGA
22 ULAR 26 28 ULAR_TANGGA 32 34 ULAR 38 TANGGA
ULAR 44 46 ULAR TANGGA 52 ULAR 56 58 ULAR_TANGGA
62 64 ULAR 68 TANGGA ULAR 74 76 ULAR TANGGA
82 ULAR 86 88 ULAR_TANGGA 92 94 ULAR 98 TANGGA
ULAR 104 106 ULAR TANGGA 112 ULAR 116 118 ULAR_TANGGA
122 124 ULAR 128 TANGGA ULAR 134 136 ULAR TANGGA
142 ULAR 146 148 ULAR_TANGGA 152 154 ULAR 158 TANGGA
ULAR 164 166 ULAR TANGGA 172 ULAR 176 178 ULAR_TANGGA
182 184 ULAR 188 TANGGA ULAR 194 196 ULAR TANGGA
```

**Test Case:**

UlarTangga(4, 6, "SNAKE", "LADDER", 10, 3)

**Output:**

3 LADDER 9 SNAKE\_LADDER 15 LADDER 21 SNAKE\_LADDER 27 LADDER  
33 SNAKE\_LADDER 39 LADDER 45 SNAKE\_LADDER 51 LADDER 57 SNAKE\_LADDER  
63 LADDER 69 SNAKE\_LADDER 75 LADDER 81 SNAKE\_LADDER 87 LADDER  
93 SNAKE\_LADDER 99 LADDER 105 SNAKE\_LADDER 111 LADDER 117 SNAKE\_LADDER  
123 LADDER 129 SNAKE\_LADDER 135 LADDER 141 SNAKE\_LADDER 147 LADDER  
153 SNAKE\_LADDER 159 LADDER 165 SNAKE\_LADDER 171 LADDER 177 SNAKE\_LADDER  
183 LADDER 189 SNAKE\_LADDER 195 LADDER 201 SNAKE\_LADDER 207 LADDER  
213 SNAKE\_LADDER 219 LADDER 225 SNAKE\_LADDER 231 LADDER 237 SNAKE\_LADDER  
243 LADDER 249 SNAKE\_LADDER 255 LADDER 261 SNAKE\_LADDER 267 LADDER  
273 SNAKE\_LADDER 279 LADDER 285 SNAKE\_LADDER 291 LADDER 297 SNAKE\_LADDER

## 2. Petak Bom NikTe

NikTe adalah anak yang nganggur, Sehari hari ia hanya bermain petak bom dengan teman-teman nya. Namun karena NikTe ski l issue, ia terus terusan kalah di game petak bom saat bermain dengan siapapun. Karena bosan jadi orang kalah terus, NikTe memutuskan untuk belajar coding dan membuat program untuk membuat peta permainan petak bom.

NikTe pun mulai merancang sebuah program sederhana dengan menggunakan bahasa Python. Program ini bertujuan untuk mencetak sebuah peta permainan petak bom dalam bentuk grid, di mana angka-angka tertentu akan digantikan oleh kata "bom" sesuai dengan aturan permainan.

### Aturan Permainan

- Pembuatan petak bom harus berupa sebuah grid berukuran baris x kolom yang dimana baris dan kolom adalah parameter dalam fungsi.
- Setiap petak dari grid tersebut akan diberikan angka yang berurutan dari kiri ke kanan. Setiap memulai baris baru, penomoran petak akan melanjutkan dari kolom terakhir baris sebelumnya.
- Setiap nomor petak yang merupakan kelipatan dari angka bom dan/atau nomor tersebut mengandung angka bom akan diganti menjadi kata bom dan penomorannya akan dihapus.

### Contoh Penomoran

Misalnya, jika angka bom yang dipilih adalah 3, maka angka-angka seperti 3, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 30, 31, 32, dan seterusnya akan digantikan dengan kata bom karena mereka merupakan kelipatan dari 3 atau mengandung angka 3.

### Aturan Output

Apabila petak berada di kolom paling kiri, maka akan di print dengan format "Y-" dimana Y adalah nomor petak atau angka bom.

Apabila petak berada dikolom yang bukan merupakan kolom paling kiri atau

paling kanan, maka akan di print dengan format “-Y-” dimana Y adalah nomor petak atau angka bom.

Apabila petak berada di kolom paling kanan, maka akan di print dengan format “-Y” dimana Y adalah nomor petak atau angka bom.

Jarak antar kolom dapat disesuaikan dengan karakter TAB yang dapat digunakan menggunakan meta character “\t”

Untuk info lebih lanjut, silahkan lihat pada contoh.

### **Penjelasan Parameter:**

Terdapat 4 parameter pada fungsi ini, nama parameter tidak harus disamakan dengan contoh.

- baris = Tipe data Integer, merupakan jumlah baris yang akan diinput dan menentukan jumlah baris yang akan di print
- kolom = Tipe data Integer, merupakan jumlah kolom yang akan diinput dan menentukan jumlah kolom yang akan di print
- angkaBom = Tipe data Integer, merupakan angka bom yang akan dicari.
- kataBom = Tipe data String, merupakan kata yang menjadi substitusi dari angka bom yang ada.

### **Test Case:**

petak\_bom(5, 5, 3, "bom")

### **Output:**

```
1-      -2-      -bom- -4-      -5
bom-    -7-      -8-      -bom- -10
11-     -bom-    -bom-    -14-     -bom
16-     -17-     -bom-    -19-     -20
bom-    -22-     -bom-    -bom-    -25
```

### **Test Case:**

petak\_bom(2, 10, 5, "EXPLODE")

### **Output:**

1-	-2-	-3-	-4-	-EXPLODE-	6-	-7-	-8-	-9-	-EXPLODE
11-	-12-	-13-	-14-	-EXPLODE-	16-	-17-	-18-	-19-	-EXPLODE

### 3. Tabel Perkalian Nggak Jelas

Di suatu pagi yang cerah di Sekolah Baktiojo, sang guru matematika memberikan sebuah tugas harian kepada murid-muridnya. Tugas harian tersebut adalah membuat tabel perkalian. Jaeman malas untuk mengerjakan tugas tersebut, sehingga dia menulis sebuah program untuk membuat tabel perkalian. Dia meminta bantuan Ikin, temannya, untuk membuat program tersebut.

Mereka membuat sebuah fungsi bernama `tabel_perkalian_spesial`. Fungsi tersebut menerima 2 parameter: baris dan kolom. Parameter tinggi digunakan untuk menentukan jumlah baris tabel dan parameter panjang digunakan untuk menentukan jumlah kolom tabel.

Setelah Jaeman menyelesaikan program tersebut, Jaeman tidur. Melihat temannya tidur, Ikin iseng mengganti kerja program tersebut. Ikin membuat program tersebut hanya menampilkan hasil perkalian baris ganjil jika pertambahan parameter bernilai genap, dan hanya menampilkan baris genap jika pertambahan parameter bernilai ganjil. Kemudian dia juga membuat program tersebut menampilkan kata "miau" ketika nilai baris dan nilai kolom sama. Terakhir, Ikin mengubah nama fungsi program tersebut menjadi `tabel_perkalian_nggak_jelas`.

#### Ketentuan Tabel Perkalian

- Ada dalam cerita diatas.
- Dan ada dalam penjelasan parameter di bawah.

#### **Penjelasan Parameter:**

Ada 2 parameter untuk fungsi ini. Kedua parameter tersebut harus berupa **bilangan bulat positif** dan **kurang dari 25**. Apabila input parameter tidak memenuhi kriteria, maka fungsi harus menampilkan pesan "**TIDAK VALID**". Nama parameter harus sesuai dengan ketentuan.

Format :

**baris** = Menentukan jumlah baris.

**kolom** = Menentukan jumlah kolom per baris

### Catatan Tambahan:

- Jangan lupa  **baca soal**  terlebih dahulu, baca dengan teliti, jika masih tidak jelas baru **tanyakan pada asdos**
- Untuk melakukan print hasil dalam 1 baris dapat menggunakan parameter end.
- Jawaban menggunakan print() dan fungsi tidak menghasilkan nilai return.
- Perhatikan jarak spasi print antar variabel.
- Tips: Gunakan perulangan dalam perulangan, try-except, dan banyak percabangan.
- Goodluck

### Soal Bonus:

Peta mampus

bikinlah pola seperti dibawah ini dimana n adalah bagian luarnya

n tidak boleh genap, jika genap maka print("Lebar dan tinggi harus sama dan ganjil!")

n = 5

output:

5 5 5 5 5 5 5 5

5 4 4 4 4 4 4 5

5 4 3 3 3 3 4 5

5 4 3 2 2 2 3 4 5

5 4 3 2 1 2 3 4 5

5 4 3 2 2 2 3 4 5

5 4 3 3 3 3 4 5

5 4 4 4 4 4 4 5

5 5 5 5 5 5 5 5

n = 6

output:

6 6 6 6 6 6 6 6 6 6

6 5 5 5 5 5 5 5 5 6

6 5 4 4 4 4 4 4 5 6

6 5 4 3 3 3 3 3 4 5 6

6 5 4 3 2 2 2 3 4 5 6

6 5 4 3 2 1 2 3 4 5 6

6 5 4 3 2 2 2 3 4 5 6

6 5 4 3 3 3 3 3 4 5 6

6 5 4 4 4 4 4 4 5 6

6 5 5 5 5 5 5 5 5 6

6 6 6 6 6 6 6 6 6 6