

Unguided Perulangan I (Tipe A)



Pak Rian adalah salah satu pedagang sembako di desanya, tiap harinya dia mendapat banyak pelanggan, karena tokonya yang masih kecil pak Rian merasa sangat kewalahan dan kasihan kepada para pembeli yang berdesakan. Pak Rian memiliki inisiatif membuat program untuk para pembeli yang ingin membeli dagangan pak Rian dari rumah mereka masing-masing dan nantinya akan diantar kerumah mereka. Kalian para programmer yang handal diberikan tugas oleh pak Rian untuk membuat program sederhana yang akan membantu penjualan di toko pak Badu, program ini memiliki 5 menu Utama.

1. Login (20)

Login adalah menu pembuka, jika belum mengakses menu ini, maka menu 1,2,3,4 tidak bisa diakses. Di menu ini pembeli akan login menggunakan username dan password.

- Username = "UserA" (case sensitive)
- Password = "PasswordA" (case sensitive)

2. Input Pesanan (25)

Menu ini akan menampilkan jumlah barang yang dipesan oleh pembeli, pembeli akan memasukkan apa saja pesanan yang akan dibeli, kali ini pak Rian hanya menjual 3 barang yaitu kanji, telur dan gula.

Telur	Rp. 2500 / butir
Kanji	Rp. 4000 / kg
Gula	Rp. 7000 / kg

Pembeli akan memilih barang apa saja yang akan mereka pesan, inputan dari setiap barang tidak boleh kurang dari 0. Setiap pembeli selesai menginputkan barangnya, jumlah barang yang dipesan akan berubah.

3. Pembayaran (30)

Menu pembayaran akan menampilkan jumlah dari setiap pesanan yang dibeli oleh pembeli, dan total harga yang harus dibayarkan oleh pembeli. Jika pembeli menginputkan uang kurang dari total harga akan menampilkan eror handling, sebaliknya jika lebih akan menampilkan kembalian yang diterima oleh pembeli.

Jika sudah berhasil melakukan pembayaran, jumlah pesanan yang ada di menu input pesanan akan kembali menjadi 0. Menu ini hanya bisa diakses jika sudah login dan jika ada pesanan.

4. Logout (20)

Menu ini hanya bisa diakses jika sudah login, di menu ini pembeli akan diminta inputan validasi berupa yes/no, jika yes, maka akan berhasil logout jika no logout akan dibatalkan, jika masih ada pesanan yang belum dibayarkan maka menu ini tidak bisa diakses.

5. Exit (5)

Menu ini hanya bisa diakses jika pesanan sudah kosong dan sudah logout, Tampilkan Nama Lengkap | NPM | Kelas di dalam menu exit ini.

Bonus

Menambahkan captcha dan validasi captcha di dalam menu login, captcha terdiri dari 9 karakter dan terdiri dari Uppercase, Lowercase, dan angka. Tidak boleh menggunakan array ataupun penerapan materi setelah ini. (boleh menggunakan library yang ada di dalam string.h).

Tugas

1. Diskon

Di menu ini pelanggan akan bermain sebuah game tebak-tebakan angka random dari 0 - 100, pelanggan hanya akan mendapat kesempatan menebak sebanyak 3 kali, jika pelanggan berhasil menebak angka random tersebut, maka mereka akan mendapatkan diskon sebesar 3% dari total pembelian, jika tidak maka diskon akan hangus dan hanya bisa didapat lagi jika melakukan transaksi baru.

Setiap pelanggan menebak angka, akan tampil sebuah pesan hint, jika angka yang ditebak oleh pembeli berjarak selisih diantara 5 atau -5 dari tebakan, maka akan tampil sebuah hint “Sedikit lagi”, jika jarak tebakan berselisih lebih dari 5 atau kurang dari -5 akan tampil “tebakan masih jauh”. Karena angka random yang di set sudah di berikan range dari 0 – 100, maka jika user menginputkan diluar dari range tersebut maka program akan menampilkan eror handling. Menu ini hanya bisa diakses jika sudah login dan jika ada pesanan yang belum dibayarkan.

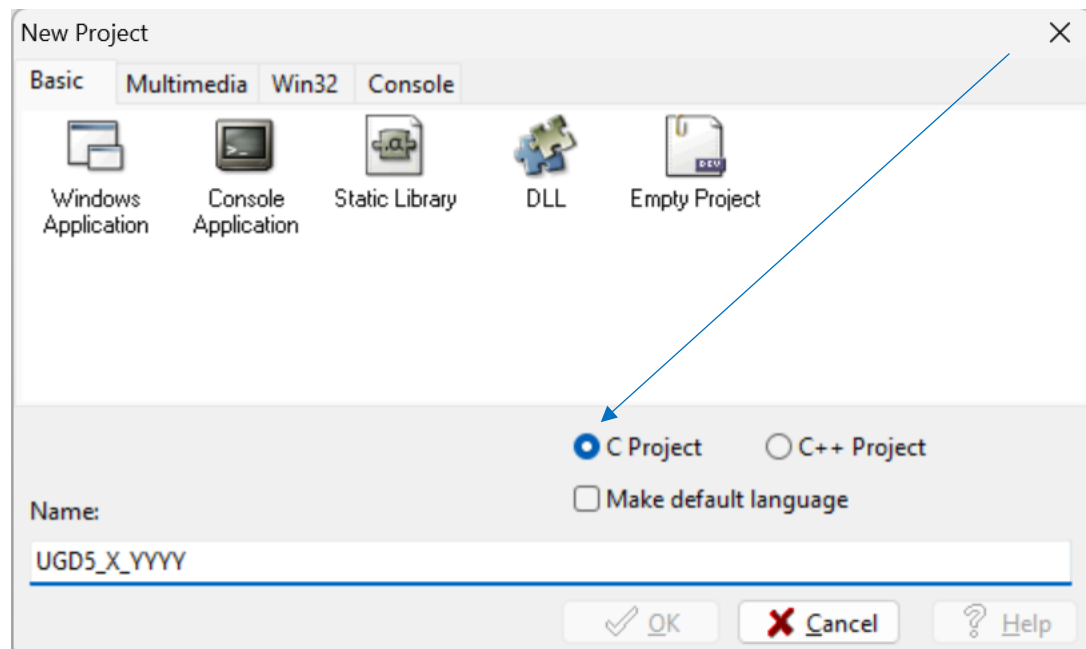
2. Histori

Menu ini hanya bisa diakses jika sudah login, menu ini akan menampilkan histori pembelian pelanggan berupa jumlah barang barang yang mereka sudah beli. Histori akan di reset kembali jika logout.

Ketentuan Bonus :

1. Menyelesaikan Unguided + Bonus : Unguided 110.
2. Code rapi : Unguided + 5.
3. Nama variabel jelas dan mudah dipahami : Unguided + 5.

Ketentuan Unguided dan Tugas :



1. Program Unguided dan Tugas harus dibuat dengan ekstensi **.c**, jika dengan **.cpp** (-20).
2. Kesalahan nama pengumpulan Unguided, Bonus atau Tugas (-10).
3. File Unguided, Bonus atau Tugas tidak bisa di compile (-30)
4. jika ditemukan Kerjasama antar praktikan, semua pihak yang terlibat akan mendapatkan **0 di Unguided dan Tugas**.
5. Bonus hanya dapat di claim jika Unguided dikerjakan dengan benar
6. Ketentuan lain dapat dilihat di spreadsheets penilaian.

Format Pengumpulan :

Unguided :

- Nama, folder, file, dan archive :
UGD5_X_YYYY (zip extension).

Tugas :

- Nama, folder, file, dan archive :
TGS5_X_YYYY (zip extension).

Bonus :

- Nama, folder, file, dan archive :
UGD5_X_YYYY_Bonus (zip extension).
- Kumpulkan Unguided Bonus kedalam uploader Unguided dengan penamaan seperti diatas.

X = Kelas

YYYY = 4 Digit NPM terakhir.