

## UGD & TUGAS PERULANGAN 2

### TIPE A



#### 1. Menu Input (+20)

Minji seorang pustakawan handal perlu membuat lemari untuk menyimpan buku-buku online , hal yang diperlukan oleh Minji adalah panjang dan lebar. Minji memberikan sebuah syarat bahwa **PANJANG TIDAK BOLEH SAMA DENGAN LEBAR**. Pada menu inputan ini jika panjang sama dengan lebar maka akan menampilkan suatu **error handling** kepada Minji dan jika berhasil maka akan memberikan pemberitahuan.

Contoh Menu :

Menu
----- UGD Type A----- 1. Input Panjang Lebar 2. Show Rak Buku 3. Putar Rak Buku 4. Pola dari abjad[Bonus] 5. Rak Buku Berbatas [Bonus] 6. Membuat sayap segitiga[Tugas] 7. Exit >>>>

Contoh output:

Jika Berhasil	Jika Gagal
Masukkan panjang : 5  Masukan lebar : 3  [*] Berhasil input	Masukkan panjang : 5  Masukan lebar : 5  [!]Lebar harus lebih besar atau lebih kecil dari

## 2. Tampil Rak (+30)

Minji meminta agar nanti jika sudah dibuatkan oleh pemogram maka akan langsung ditampilkan oleh program dan menu ini hanya bisa diakses jika menu 1 **SUDAH Diinput jika belum maka harus menampilkan Error handling.** dan lemari akan menampilkan berapa panjang dan lebar dari yang sudah diinputkan.

Contoh output:

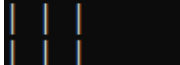
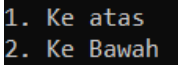

Jika Belum Input	Jika Sudah Input
<pre>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt; 2 [!]Input dahulu ngabz.</pre>	<pre>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt; 2             [*]Lemari Onlen dengan Panjang 5 dan Lebar 3.</pre>

### 3. Putar Posisi Rak(+40)

Minji adalah orang yang perfectionis sehingga dia bingung kadang tampilan lemari yang dibuat harus secara **Vertikal(ke atas)** atau **Horizontal (ke Bawah)** , Minji memberikan syarat **JIKA SUDAH PERNAH DIPUTAR KEATAS/KEBAWAHA MAKA TIDAK AKAN BISA DIAKSES HINGGA MENGAKSES MENU YANG BELUM DI AMBIL SAJA.**

**Note : Hasil Perubahan di menu ini tidak mempengaruhi menu show Data**

Contoh output:

Hasil Sebelum di ubah	Hasil Sesudah di Ubah	Output jika sudah pernah melakukan Rotasi yang sama
		

## 0. Menu Exit(+10)

Ketika exit maka akan menampilkan Nama,NPM dan kelas dari praktikan.

Hasil Output
NAMA - NPM - KELAS

## Bonus

Minji ingin memberikan bonus tambahan kepada programmer jika bisa menyelesaikan tantangan yang diberikannya, jika bisa menyelesaikannya maka akan mendapat nilai **120 Pada UGD jika menyelesaikan kedua bonus, jika 1 bonus saja maka hanya akan mendapatkan 110 saja** 😞. Bonus yang diberikan Minji berupa :

### Bonus 1:

Menampilkan Tampilan seperti biasa ,programmer akan **menampilkan A-G**, jika sudah G maka akan kembali lagi menjadi A.

Hasil Output
A B C D E F G A B C D E F G A B C D E F G A B C

### Bonus 2:

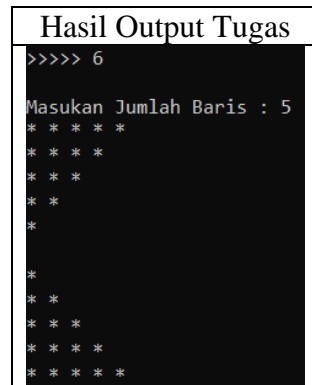
Minji memberikan tantangan untuk menampilkan rak yang memiliki batas **syaratnya hanya bisa menampilkan jika sudah menginput panjang dan lebar**.

Hasil Output
>>>>> 5 * * * * * *       * *       * *       * *       * *       * * * * * *  [*]Berhasil Membuat Rak Berbatas

## Tugas

Minji meminta praktikan membuat sebuah sayap untuk tugas dibawa ke kos/rumah/tempat tinggal lainnya selama 1 minggu, praktikan akan dimintakan inputan baru lagi dan akan langsung menampilkan hasilnya.

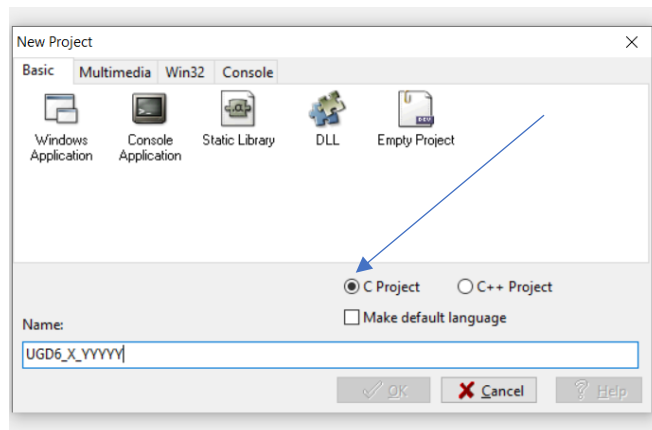
**Note : Menyelesaikan UGD+Bonus+Tugas**



## 1. Ketentuan BONUS

1. Menyelesaikan Unguided + Bonus + Tugas : Unguided 115 + Tugas 110.
2. Menyelesaikan Unguided + Bonus : Unguided 110
3. Menyelesaikan Semua UGD+Bonus : Unguided 120
4. Code rapi : Unguided + 5.

## 2. Ketentuan Pengumpulan



1. 30 menit pertama tidak diperbolehkan bertanya asisten.
2. Bonus hanya dapat diambil jika UGD dikerjakan dengan benar
3. File code harus berekstensi .c bukan .cpp (UGD/Tugas -10)
4. Ketentuan lain dapat dilihat pada spreadsheet penilaian.
5. Tiap menu kecuali menu 6 akan memiliki error handling

### **3. Format Pengumpulan**

**- UGD : UGD6\_X\_YYYYY.zip**

**- Bonus 1 : UGD6\_X\_YYYYY\_Bonus1\_B.zip**

**- Semua Bonus : UGD6\_X\_YYYYY\_Bonus.zip**

**- Tugas : TGS6\_X\_YYYYY.zip**

**X = Kelas**

**Y = 5 digit terakhir NPM**

**B = No. Bonus**