TANGGAL PERCOBAAN: 12 Oktober 2022

TANGGAL PENGUMPULAN: 18 OKTOBER 2022

PRAKTIKUM PEMROGRAMAN KOMPUTER SEMESTER 117

PROYEK - 1: PERMAINAN MENEBAK NAMA BUAH



: Fadhli Rahman

NRM : 1306621064

NAMA

DOSEN PENGAMPU : Drs. Andreas Handjoko Permana, M.Si

ASISTEN LABORATORIUM:

Ivan Hary Syahbana - 1302620050

Made Ocha Wiyadnyana - 1302620051

Tannie Wiyuna - 1302620044

Laporan Awal	Laporan Akhir	Total

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Jakarta

2022

4 STEPS OF PROGRAMMING

A. Problem Statement:

Membuat Program Untuk Bermain Menebak Nama Buah

B. Mathematical Equation:

- Jumlah huruf dalam nama buah-buahan = jumlah kesempatan yang diberikan untuk menebak
- Jumlah huruf dalam nama buah-buahan = nama buah yang dipilih secara acak
- Jumlah kesempatan yang diberikan untuk menebak = nyawa atau Hp dalam game
- Apabila penebak salah dalam menebak huruf dalam nama buah = nyawa 1
- Jika penebak menjawab huruf yang ada dalam nama buah benar = nyawa atau tidak ada pengurangan dan penambahan dan lanjut menebak hingga huruf dalam nama buah terpenuhi

C. Algoritma:

- 3.1. Memulai
- 3.2.print Judul (Permainan Tebak Nama Buah) dan Identitas (Nama dan NIM)
- 3.3. Melakukan import random
- 3.4. Mendefinisikan data buah dengan list nama buah
- 3.5. Mendefinisikan ulangi = 'v'
- 3.6. Melakukan While loop dengan kondisi ulangi == 'y'
 - 3.6.1. Mendefinisikan nama buah = memilih nama buah secara acak oleh komputer
 - 3.6.2. Mendefinisikan jumlah huruf yang di tebak = len (jumlah huruf buah yang dipilih dengan random oleh komputer)
 - 3.6.3. Mendefinisikan Nyawa = jumlah huruf
 - 3.6.4. Mendefinisikan huruf yang di tebak kedalam list kosong
 - 3.6.5. Mencetak jumlah huruf yang akan di tebak (nama buah yang dipilih random oleh komputer
 - 3.6.6. Melakukan while loop dengan kondisi kesempatan menebak lebih dari 0
 - 3.6.6.1. Mendefinisikan kalah = 0
 - 3.6.6.2. Mencetak nama buah
 - 3.6.6.3. Melakukan for loop untuk setiap huruf yang terdapat di dalam tebakan nama buah
 - 3.6.6.3.1. Jika huruf yang tertebak terdapat di dalam tebakan nama buah 3.6.6.3.1.1. Mencetak huruf yang tertebak
 - 3.6.6.3.2. Jika tidak terdapat dari huruf yang ditebak maka 3.6.6.3.2.1. Mencetak "_"

3.6.6.3.2.2. Menambahkan nilai kalah = kalah + 1

3.6.6.4. Melakukan pengodisian dengan kondisi jika kalah == 0

3.6.6.4.1. Mencetak 'SELAMAT. anda berhasil!!'

3.6.6.4.2. Break

3.6.6.5. Memasukan tebakan penebak

3.6.6.6. Memasukan huruf yang ditebak kedalam list tebakan huruf

3.6.6.7. Jika huruf tebakan tidak terdapat di dalam nama buah yang di pilih komputer

3.6.6.7.1. Mengurangi nilai kesempatan = Nyawa - 1

3.6.6.7.2. Mencetak 'Sayang sekali. Huruf tidak ada dalam nama buah tersebut'

3.6.6.7.3. Jika kesempatan menebak == 0, maka

3.6.6.7.3.1. Mencetak 'Anda Kalah !!'

3.6.6.7.3.2. Mencetetak 'Nama buah yang di pilih komputer'

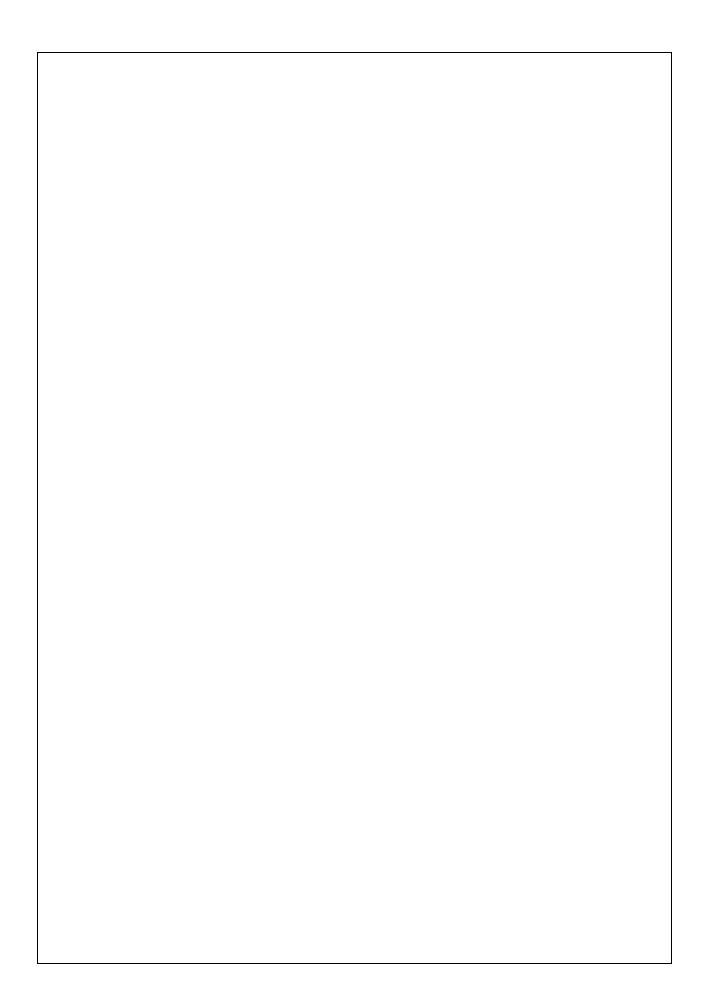
3.6.6.8. Jika tebakan di dalam nama buah yang di pilih komputer

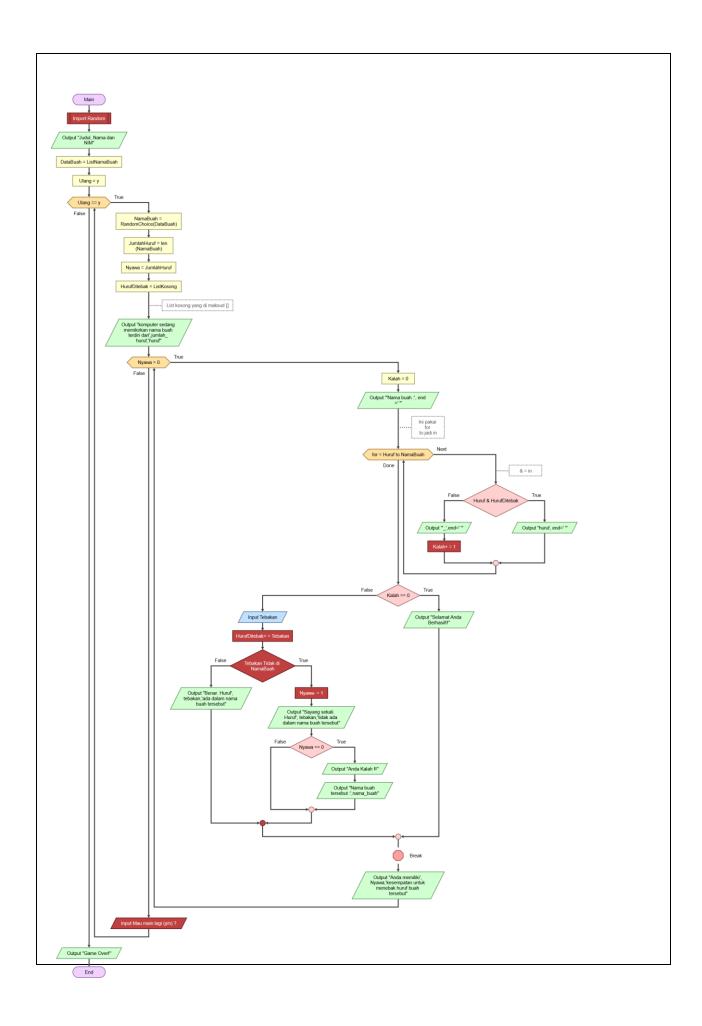
3.6.6.8.1. Mencetak 'Benar. Huruf ada dalam nama buah tersebut'

3.6.7. Mencetak pertanyaan 'Mau main lagi (y/t)?'

- 3.7. Mencetak 'Game Over!!!'
- 3.8. Selesai

4. Flowchart





5. Coding

