1. **LANGKAH PEMROGRAMAN**
   * + 1. **Problem Statement** :

Membuat program simulasi percobaan Milikan

* + - 1. Mathematical Equation :

* + - 1. Algorithm :

1. Impor pustaka Pygame dan inisialisasikan.

2. Tentukan nilai RGB untuk warna putih, hijau, dan abu-abu.

3. Tetapkan nilai variabel X dan Y masing-masing ke 900 dan 800.

4. Buat objek permukaan tampilan dengan dimensi X dan Y.

5. Atur judul jendela ke "UAS-Semester 117".

6. Muat file font "freesansbold.ttf" dan buat objek font dengan ukuran 20.

7. Render teks "SIMULASI PERCOBAAN MILIKAN", "Oleh: Fadhli Rahman", dan "NIM :1306621064" ke objek

8. permukaan teks menggunakan objek font.

9. Muat gambar "baterai.png" dan "semprotan.jpeg" dari direktori kerja saat ini.

10. Masukkan loop tak terbatas.

11. Di dalam loop, isi jendela dengan warna putih.

12. Render teks dan gambar ke jendela.

13. Gambarkan persegi panjang di sekitar gambar.

14. Dengarkan event, seperti pengguna menutup jendela.

15. Jika event tersebut adalah event quit, nonaktifkan Pygame dan keluar dari program.

16. Perbarui jendela dan gambarkan ke layar.

Ulangi dari langkah 10.

* + - 1. Flowchart :



