

LAPORAN TUGAS 6  
ALGORITMA PEMROGRAMAN

disusun Oleh:

MUHAMAD FAJRI AULIA  
NIM 2511532009

DOSEN PENGAMPU : DR. WAHYUDI, S.T, M.T



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
DEPARTEMEN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG, 5 NOVEMBER 2025

## **LEMPAR DADU**

Judul :

Lempar Dadu 8

(Program ini berisi sebuah program dimana kita melempar 2 buah dadu hingga mencapai angka target.)

Deklarasi :

Var percobaan, jumlah : integer;

Var jawab : string;

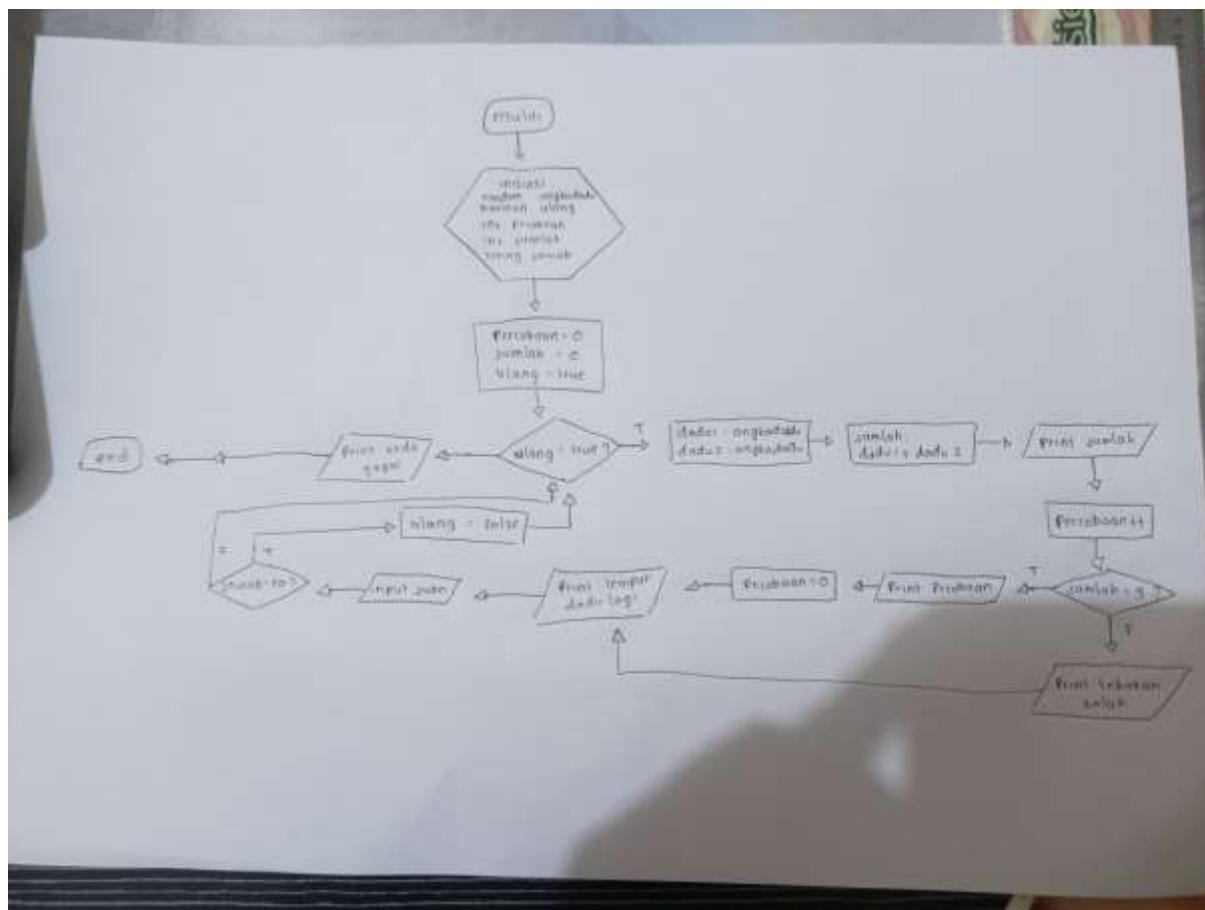
Var ulang : Boolean = true;

Buat objek random dan scanner

Pseudocode :

1.       Mulai
2.       Inisiasi var
3.       Percobaan ← 0, jumlah ← 0, ulang ← true
4.       Untuk ulang ← true lakukan
5.           Dadu1 dadu2 ← angkadanadu
6.           Jumlah ← dadu1 + dadu2
7.           Cetak jumlah
8.           Percobaan++
9.       Untuk jumlah ← 9 lakukan
10.          Cetak percobaan
11.          Percobaan ← 0
12.          Cetak ingin lempar dadu lagi ?
13.          Jika tidak langsung ke step 12
14.          Input jawab
15.          Jawab != no Kembali ke step 4
16.          Jawab = no lakukan
17.           Ulang ← false
18.          Kembali ke step 4
19.          Jika tidak cetak anda gagal
20.         Selesai

## FLOWCHART



## BAHASA NATURAL

1. Program dimulai.
2. Buat variabel untuk menyimpan status pengulangan, jawaban pengguna, hasil dadu, dan jumlah percobaan.
3. Siapkan objek **Random** untuk menghasilkan angka acak dan **Scanner** untuk membaca input pengguna.
4. Selama pengguna masih ingin bermain:
  - o Lempar dua dadu (setiap dadu menghasilkan angka acak 1–6).
  - o Hitung total kedua dadu.
  - o Tampilkan hasil penjumlahan kedua dadu.
  - o Tambahkan 1 ke jumlah percobaan.

- Jika hasil jumlah sama dengan 9, tampilkan pesan bahwa pemain menang dan sebutkan berapa kali percobaan yang dibutuhkan, lalu set ulang jumlah percobaan ke 0.
  - Jika hasil bukan 9, tampilkan pesan bahwa tebakan salah.
  - Tanyakan ke pengguna apakah ingin melempar dadu lagi.
  - Jika jawabannya “no”, hentikan permainan.
5. Setelah keluar dari perulangan, tampilkan pesan “Anda gagal mpruy IZIN”.
6. Program selesai.

## KODE PROGRAM

```
package Pekan6_2511532009;
import java.util.Random;
import java.util.Scanner;

public class TugasPekan6_2511532009 {

    public static void main(String[] args) {

        boolean ulang = true;
        String jawab;
        Random angkadaru = new Random ();
        int percobaan = 0;
        int jumlah = 0;
        Scanner scan = new Scanner (System.in);

        // program bagian dadu
        while (ulang) {
            int dadu1 = angkadaru.nextInt(6) +1;
            int dadu2 = angkadaru.nextInt(6) +1;
            jumlah = dadu1 + dadu2;
            System.out.println(dadu1 + " + " + dadu2 + " = " + jumlah );

            percobaan++;

            if (jumlah == 9) {
                System.out.println("Kamu menang setelah " + percobaan +
" percobaan !!");
                percobaan = 0;
            } else {
                System.out.println("Tebakan Anda Salah !");
            }
            // program continue
            System.out.print("Apakah Kamu Ingin Melempar Dadu Lagi ? (Yes
or No) : ");
            jawab = scan.next();
        }
    }
}
```

```
        if (jawab.equalsIgnoreCase("no")) {
            ulang = false;
        }
    }      System.out.println("Anda gagal mpruy IZIN ");
}
}
```

## OUTPUT

```
4 + 1 = 5
Tebakan Anda Salah !
Apakah Kamu Ingin Melempar Dadu Lagi ? (Yes or No) : yes
5 + 5 = 10
Tebakan Anda Salah !
Apakah Kamu Ingin Melempar Dadu Lagi ? (Yes or No) : yes
4 + 5 = 9
Kamu menang setelah 3 percobaan !!
Apakah Kamu Ingin Melempar Dadu Lagi ? (Yes or No) : no
Anda gagal mpruy IZIN
```