

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;

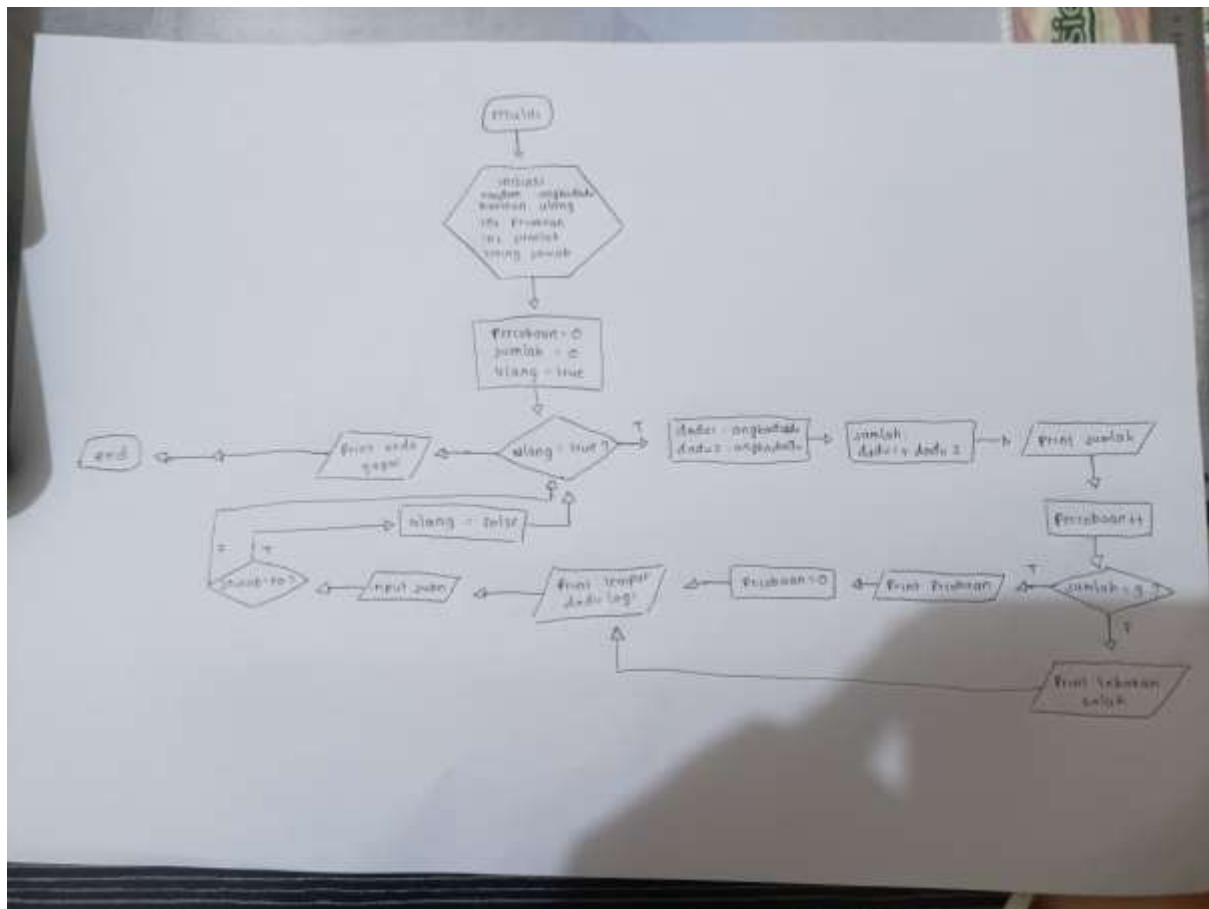
Var ulang : Boolean = true;

Buat objek random dan scanner

Pseudocode :

1. Mulai
2. Inisiasi var
3. Percobaan  $\leftarrow$  0, jumlah  $\leftarrow$  0, ulang  $\leftarrow$  true
4. Untuk ulang  $\leftarrow$  true lakukan
5.     Dadul dadu2  $\leftarrow$  angkadadu
6.     Jumlah  $\leftarrow$  dadul + dadu2
7.     Cetak jumlah
8.     Percobaan++
9.     Untuk jumlah  $\leftarrow$  9 lakukan
10.     Cetak percobaan
11.     Percobaan  $\leftarrow$  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  $\leftarrow$  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:
  - Lempar dua dadu (setiap dadu menghasilkan angka acak 1–6).
  - Hitung total kedua dadu.
  - Tampilkan hasil penjumlahan kedua dadu.
  - 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 angkadadu = new Random ();
        int percobaan = 0;
        int jumlah = 0;
        Scanner scan = new Scanner (System.in);

        // program bagian dadu
        while (ulang) {
            int dadu1 = angkadadu.nextInt(6) +1;
            int dadu2 = angkadadu.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
```