

NB : Semua nas

1. Paradigma Pentograman adalah cara berpikir atau Pendekatan dalam menulis Kode Program Yang mengatur bagaimana Program diderinisikan, dirancang, dan di imprementasikan. Setiap Paradigma memiliki karakteristik dan aturan Yang memengaruhi bagaimana Program akan ditulis dan diorganisir

2. - Model Data adarah Struktur atau Format Yang digunakan untuk Menyimpan dan Mengelola data dalam Sebuah program. Contohnia: int, Float, array, struct, dan Gtaph

- Operator adalah Simbol Yang digunakan untuk melakukan operasi ternadap nilai-Nilai data, Contohnya i operator Aritmatika, Operator Perbandingan, logika, Bitwise, dan Penygasan

Seleksi adalah Struktur Kontrol Yang digunakan untuk membuat keputusan Jalam Sebuah Program, Contohnya: iF, iF-else, iF-elif-else, dan Switch-case

- Fungsi adalah blok kode yang dapat dilanggil dengan nama tertenty dan dapat menerima parameter Serta mengembalikan nilai, contohnya: dipythan ada namanya def, dan di c serta C++ ada namanya Void
- 3. Kodingan dipecahkan ada digithub, namun berikut Penjelasan kodingan / Program tersebut:
 - 1. Header dan NamesPace: Header iostiean menjertakan Pustaka Ilo Standar ctt,
 dan NamesPace digunakan untuk SuPaya tidak menambahkan Std:: dikadingan
 - 2. Int main adalah titik awal eksekusi Program
 - 3. Mendeklarasikan empat Variabel Integer N, s, i, dan i
 - 41. baris 6-7 menampilkan Pesan Kepada user dan menerima input dari user serea Menyimpannya ke int n
 - 5. Loop Pertaga Untuk Baris
- 6. Loop keedua atau didalah Loop Pertana itu Untuk SPasi
- 7. Loop Ketiga untuk mentetak Bintang
- 8. Baris ke 16 untuk Pidah ke baris baru

Output program: Program tersebut akan mencetak piranida kanan bintang berdasarkan jUmlah baris Yang dimasukkan oleh User, dan jika Pengguna menasukkan n=5 maka Outputnya akan Seperti berikut:

di balikaya ->

