

SOAL UAS



Pahami soal dibawah ini, dan buat program sesuai yang diminta oleh soal.

Rombongan petualang menemukan pintu masuk ke hutan misterius. Jumlah petualang tersebut hanya di ketahui oleh pencipta hutan misterius tersebut, maka dari itu, pencipta hutan tersebut harus **memberi tahu berapa jumlah petualang** tersebut. Setelah memasuki hutan, mereka menemukan fakta bahwa jika ingin keluar dari hutan tersebut harus menentukan urutan petualang menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang pemenangnya ditentukan dari siapa yang terlebih dahulu mencapai angka 100 dan harus melewati **rintangan ular dan tangga**

- Jika petualang berada di posisi 3, maka petualang tersebut dapat menggunakan tangga untuk berpindah ke posisi 21.
- Jika petualang berada di posisi 8, maka akan naik ke 30.
- Jika petualang berada di posisi 17, maka akan ada ular yang menurunkan petualang tersebut ke posisi 12.
- Jika petualang berada di posisi 28, maka petualang akan berpindah ke posisi 84 menggunakan tangga.
- Jika petualang berada di posisi 88, maka ia akan turun ke posisi 18.
- Jika petualang berada di posisi 58, maka akan naik tangga ke posisi 77.
- Jika petualang berada pada posisi 97, maka petualang akan turun ke posisi 79.
- Jika petualang berada di posisi 60, maka ia akan turun ke posisi 20.
- Jika petualang berada di posisi 54, maka ia akan naik ke posisi 81 dengan tangga

Perpindahan posisi petualang tersebut ditentukan oleh **satu dadu** berskala 1 sampai 6. Dadu tersebut ditentukan oleh angka random dan dadu tersebut **dilempar bergiliran**. Jika petualang mendapatkan angka dadu yang membuat petualang tersebut **melewati angka 100**, maka petualang tersebut maju ke angka 100 dan berpindah mundur sebanyak jumlah mata dadu yang berlebihnya. Jika petualang tersebut mendapat **dadu bernilai 6**, maka petualang tersebut akan melempar dadu dan berpindah posisi berulang kali hingga angka dadu tidak menunjukan angka 6. Buatlah program tersebut untuk **menentukan urutan petualang** yang akan keluar hutan tersebut terlebih dahulu.

Keterangan jawaban

- Harus ada input pemain
- Ada ular tangga
- Lempar dadu 1 - 6
- Harus ada interaksi (tidak otomatis keluar)
- Harus mundur jika angka melebihi 100
- Jika dadu menyatakan nilai 6, maka pemain terus melempar dadu hingga angka dadu bukan 6
- Harus ada urutan pemenang pemain