

1. Membuat aplikasi untuk memilih shape yang akan dicetak (**Nilai : 10**)
 - a. Persegi

Drawing Your Shape

Persegi

Size of shape :

5

Generate

```
* * * * *
# # # # #
* * * * *
# # # # #
* * * * *
```

- b. Segitiga siku kiri

Drawing Your Shape

Segitiga Siku Kiri

Size of shape :

5

Generate

```
*
* #
* # *
* # * #
* # * # *
* # * # *
```

- c. Segitiga siku kanan

Drawing Your Shape

Segitiga Siku Kanan

Size of shape :

5

Generate

```
      *
     * #
    * # #
   * # # #
  * # # # #
 * # # # #
* # # # #
```

2. Buatlah sebuah aplikasi yang akan menerima angka (prompt) secara terus menerus selama kita memberi inputan angka.

Aplikasi akan berhenti meminta input ketika kita memberikan input berupa huruf atau apapun selain angka

Setelah aplikasi berhenti menerima input :

- tampilkan di console dalam satu array seluruh angka yang sudah diinput dan di urutkan dari terkecil hingga terbesar.
- tampilkan di console nilai tertinggi dan terendah.
- Jika memasukkan hanya satu angka, maka nilai itu akan menjadi nilai tertinggi dan terendah

CATATAN:

Untuk menentukan nilai tertinggi dan terendah tidak boleh menggunakan metode seperti `arrNum[0]` untuk nilai terendah, dan `arrNum[arrNum.length - 1]` untuk nilai tertinggi. Atau menggunakan function `Math.max()`, `Math.min()` Jika menggunakan metode ini, nilai maksimal soal ini hanya akan menjadi 10.

Gunakan metode `if ... else ...` untuk menentukan nilai tertinggi dan terendah dari semua nilai yang di input **(Nilai : 30)**

3. Menambah fitur pada aplikasi `simple_market` : **(Nilai : 60)**
 - a. Saat **add-to-cart** dan **stok produk** menjadi **0**, maka akan muncul **alert "Stock <NamaBarang> Habis"** kemudian produk tidak ditampilkan lagi.
 - b. Saat user menekan tombol **delete di cart**, maka otomatis akan dikembalikan ke stock produk **setiap tombol delete ditekan**.
 - c. Saat edit qty pada cart, jika melebihi stock akan muncul **alert "Qty anda berlebihan"**, dan edit muncul konfirmasi apakah mau lanjut merubah qty atau tidak.