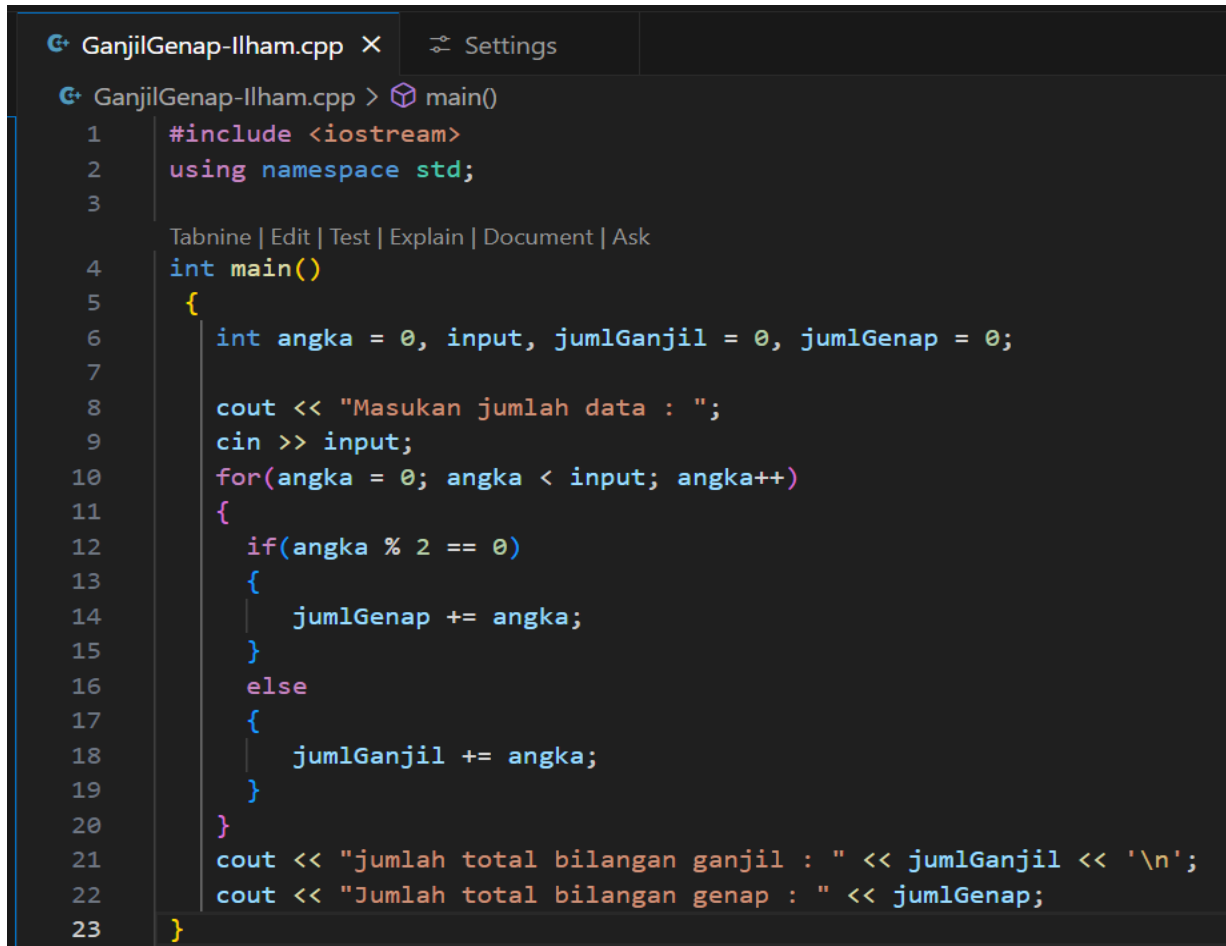


Nama : Ilham Agustiano Haneadi

NIM : 24104410085

Prodi : Teknik Informatika

PENJELASAN



```
1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main()
5  {
6      int angka = 0, input, jumlGanjil = 0, jumlGenap = 0;
7
8      cout << "Masukan jumlah data : ";
9      cin >> input;
10     for(angka = 0; angka < input; angka++)
11     {
12         if(angka % 2 == 0)
13         {
14             jumlGenap += angka;
15         }
16         else
17         {
18             jumlGanjil += angka;
19         }
20     }
21     cout << "jumlah total bilangan ganjil : " << jumlGanjil << '\n';
22     cout << "Jumlah total bilangan genap : " << jumlGenap;
23 }
```

1. Inklusi Library dan Namespace:

```
#include <iostream> using namespace std;
```

Kode ini menyertakan library `iostream`, yang digunakan untuk input dan output, dan mengarahkan penggunaan namespace `std`, sehingga kita tidak perlu menuliskan `std::` setiap kali kita menggunakan fungsi seperti `cout` atau `cin`.

2. Fungsi Utama (`int main`)

Titik awal eksekusi program. Fungsi `main` akan dijalankan ketika program dieksekusi.

3. Deklarasi Variabel

```
int angka = 0, input, jumlGanjil = 0, jumlGenap = 0;
```

- **Angka:** Variabel untuk menghitung iterasi dalam loop.
- **input:** Variabel untuk menyimpan jumlah data yang akan diinput oleh pengguna.
- **jumlahGanjil:** Menyimpan total jumlah bilangan ganjil.
- **jumlahGenap:** Menyimpan total jumlah bilangan genap.

4. Input dari User

```
cout << "Masukan jumlah data : "; cin >> input;
```

Program meminta pengguna untuk memasukkan jumlah data yang ingin dihitung. Nilai ini disimpan dalam variabel input.

5. Loop untuk Menghitung Bilangan Genap dan Ganjil

```
For (angka = 0; angka < input; angka++)
```

Loop ini berjalan dari 0 hingga kurang dari input.

- **Pengkondisian dalam loop**

- ☐ Jika angka genap (diperiksa menggunakan `angka % 2 == 0`), maka angka ditambahkan ke `jumlahGenap`.

- ☐ Jika angka ganjil (sebaliknya), maka angka ditambahkan ke `jumlahGanjil`.

- ☐ Variabel tambah dihitung tetapi tidak digunakan lebih lanjut dalam program ini.

6. Output Hasil

Setelah loop selesai, program menampilkan total bilangan ganjil dan genap yang telah dihitung.

Kesimpulan :

- Kita membuat looping dengan batas yang disesuaikan (sesuai dengan yang di-inputkan) dan hasilnya akan ditampilkan di konsol.
- Membuat if else dengan format, jika sebuah angka dapat dibagi dengan angka 2, maka akan masuk ke dalam true/genap. Sebaliknya, jika hasilnya false, akan dimasukkan ke dalam ganjil.
- Terakhir, hasil penjumlahan dari semua nilai genap dan nilai ganjil sesuai dengan inputan akan ditampilkan.