# LAPORAN TUGAS KECIL IF2211 Strategi Algoritma Protocol Breach - Algoritma Brute Force



Disusun Oleh : Kharris Khisunica (13522051)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG 2023

## Daftar Isi

Daftar Isi	2
1. Ringkasan	3
1.1. Algoritma Brute Force	3
1.2. Gambaran Besar Spesifikasi Program	3
2. Algoritma Brute Force	4
3. Snippet Program	5
Lampiran	12

## 1. Ringkasan

### 1.1. Algoritma Brute Force

Algoritma *Brute Force* adalah salah satu algoritma yang diajarkan pada mata kuliah IF2211 Strategi Algoritma. Algoritma *Brute Force* merupakan pendekatan yang lempang (*straightforward*) dalam menyelesaikan suatu masalah. Algoritma ini cenderung bersifat sederhana, langsung, dan jelas caranya.

## 1.2. Gambaran Besar Spesifikasi Program

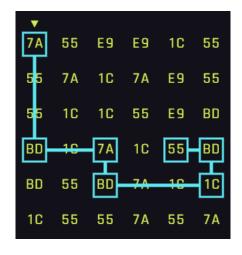
**Cyberpunk 2077 Breach Protocol** adalah *minigame* meretas pada permainan video *Cyberpunk 2077. Minigame* ini merupakan simulasi peretasan jaringan local dari *ICE (Intrusion Countermeasures Electronics)* pada permainan *Cyberpunk 2077.* Komponen pada permainan ini antara lain adalah:

- 1. Token terdiri dari dua karakter alfanumerik seperti E9, BD, dan 55.
- 2. Matriks terdiri atas token-token yang akan dipilih untuk menyusun urutan kode.
- 3. Sekuens sebuah rangkaian token (dua atau lebih) yang harus dicocokkan.
- 4. Buffer jumlah maksimal token yang dapat disusun secara sekuensial.

#### Aturan permainan Breach Protocol antara lain:

- 1. Pemain bergerak dengan pola horizontal, vertikal, horizontal, vertikal (bergantian) hingga semua sekuens berhasil dicocokkan atau buffer penuh.
- 2. Pemain memulai dengan memilih satu token pada posisi baris paling atas dari matriks.
- 3. Sekuens dicocokkan pada token-token yang berada di buffer.
- 4. Satu token pada buffer dapat digunakan pada lebih dari satu sekuens.
- 5. Setiap sekuens memiliki bobot hadiah atau *reward* yang variatif.
- 6. Sekuens memiliki panjang minimal berupa dua token.

Program menerima input dari file .txt yang berisikan informasi yang diperlukan untuk menjalankan *minigame*. Selain itu, program juga bisa menerima input dari pengguna melalui CLI dan menghasilkan matriks dan sequence secara acak. Kemudian, program akan mengeluarkan bobot hadiah maksimal, isi dari buffer, koordinat dari setiap buffer, serta total waktu yang diperlukan untuk menjalankan program. Lalu, pengguna bisa menyimpan solusi dalam file .txt



Gambar 1 Contoh Solusi

(Sumber: <a href="https://cyberpunk-hacker.com/">https://cyberpunk-hacker.com/</a>)

## 2. Algoritma Brute Force

- 0. Pastikan buffer ≥ 2. Untuk kasus buffer 0 atau buffer 1, lanjut ke langkah x. Jika buffer bilangan negatif, maka input salah. Posisi buffer awal mula bernilai 0 dan memiliki nilai maksimum sebesar buffer.
- 1. Mulai dari token ke-i di baris ke-1/koordinat (i,1),  $1 \le i \le lebar matriks$ , start i=1.Masukkan ke dalam buffer, lalu ubah posisi buffer menjadi 1 dan tandai koordinat tersebut. Jika i = lebar matriks + 1, lanjut ke langkah ke 11
- 2. Cek apakah token koordinat (i,1) adalah token ke-1 dari sequence ke-j,  $1 \le j \le banyak$  sequence, start j=1. Jika iya, lanjut ke kasus 3A. Jika bukan, lanjut ke kasus 3B. Jika j = banyak sequence + 1, lanjut ke langkah 10
- 3. A. Cek apakah ditemukan token ke-2 dari sequence ke-j di area vertikal dari token ke-1 dari sequence ke-1. Jika ditemukan, maka masukan token ke-2 ke dalam buffer dan koordinat tersebut ditandai lalu posisi buffer bertambah 1. Jika tidak ditemukan, lanjut ke langkah y. B. Cek apakah ditemukan token ke-1 dari sequence ke-j di area vertikal dari token dengan koordinat (i,1). Jika ditemukan, maka masukan token ke-1 ke dalam buffer dan koordinat tersebut ditandai lalu posisi buffer bertambah 1. Jika tidak ditemukan, lanjut ke langkah 9

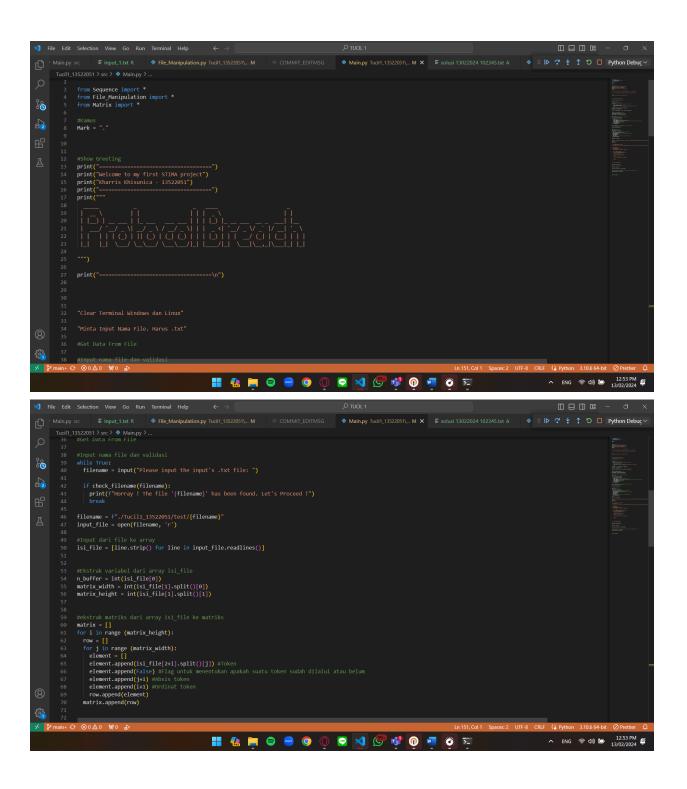
Kasus A dan B menjalankan step 4-6 secara terpisah.

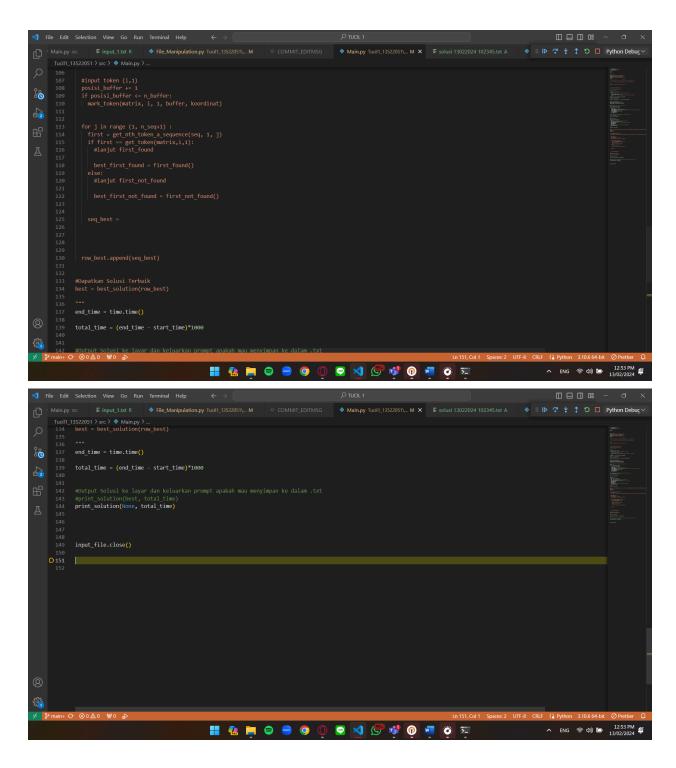
- 4. Cek apakah ditemukan token ke-n+1 dari sequence ke-j di area vertikal dar token ke-n, jika posisi buffer ganjil, atau di area horizontal dari token ke-n jika posisi buffer genap. Jika ditemukan dan koordinat tersebut belum ditandai, maka masukan token ke dalam buffer dan posisi buffer bertambah 1. Jika **tidak** ditemukan, mundur satu step dan cari token di posisi lain. Jika mundur sampai n = 2, lanjut ke langkah 9. Jika posisi buffer = buffer, lanjut ke langkah ke-7.
- 5. Ulangi langkah 4 selama belum ditemukan token terakhir dari sequence ke-j.

- 6. Jika sudah ditemukan token terakhir dari sequence ke-j, maka sequence ke-j ditemukan. maka dengan element matching, cek apakah terdapat upa sequence ke-k, 1 ≤ k ≤ banyak sequence, k ≠ j yang berada dalam buffer secara berurutan. Jika terdapat sequence ke-k yang seluruh tokennya berada dalam buffer secara terurut, maka sequence ke-k juga ditemukan lalu ulangi langkah ke-6. Jika terdapat sequence ke-k yang sebagian tokennya berada dalam buffer secara terurut, lanjut ke langkah ke-4 dan update n = banyak token dalam buffer + 1 dan j = k. Jika tidak terdapat sequence yang sebagian tokennya berada dalam buffer secara terurut, cek apakah terdapat token ke-1 dari sequence ke-k dari token terakhir. Jika ditemukan, maka masukkan token ke-1 tersebut ke dalam buffer dan lanjutkan langkah ke-4 dengan j = k dan n = 1. Jika posisi buffer = buffer, lanjut ke langkah 7.
- 7. Saat posisi buffer = buffer, bandingkan point dari seluruh sequence yang ditemukan pada kasus A dan kasus B lalu simpan solusi yang memiliki point lebih tinggi, atau salah satu jika perolehan poin sama. Lanjut ke **langkah ke-10**.
- 8. Jika buffer 1, maka cek token ke-i di baris ke-1. Cek apakah token koordinat (i,1) adalah token pertama dan terakhir dari sequence ke-j. Jika iya, maka sequence ke-j adalah solusi dan lanjut ke langkah 6. Jika buffer 0, maka tidak ada solusi.
- 9. Hentikan pencarian dan ulangi langkah ke-2 dan atur j = j+1.
- 10. Hentikan pencarian dan ulangi langkah ke-1 dan atur j=1 dan i=i+1.
- 11. Saat seluruh token pada baris pertama sudah ditelusuri, bandingkan solusi terbaik dari tiap buffer dari token-token tersebut. Solusi terbaik adalah buffer yang menghasilkan point paling besar.

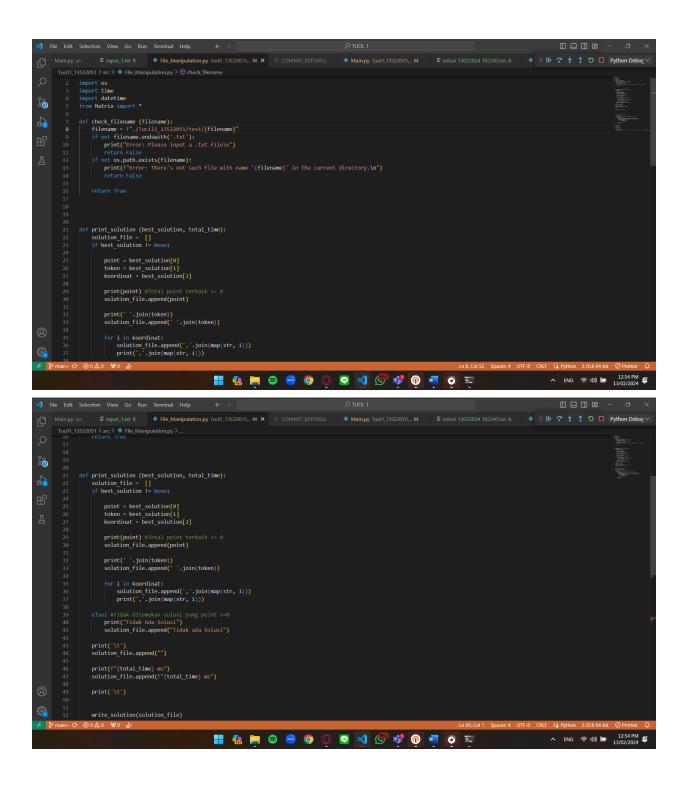
## 3. Snippet Program

Main.py





File\_Manipulation.py

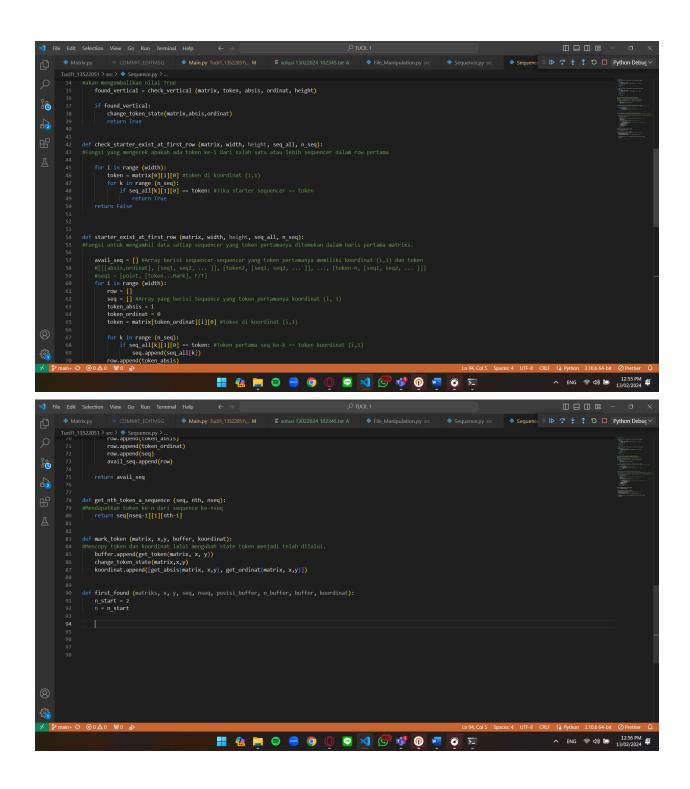


```
| The fall Steeds | Vew Go Run | Teminal | Meth | C | Philosophic | Phil
```

#### Matrix.py

#### Sequence.py

```
| File Edd Selection | New Go Run | Emminal | Help | Page | Page
```



# Lampiran

#### Progress

•

Poin	Ya	Tidak
Program berhasil dikompilasi tanpa kesalahan	1	
2. Program berhasil dijalankan		1
3. Program dapat membaca masukan berkas .txt	1	
4. Program dapat menghasilkan masukan secara acak		1
5. Solusi yang diberikan program optimal		1
6. Program dapat menyimpan solusi dalam berkas .txt	1	
7. Program memiliki GUI		✓

Link Repository Github

https://github.com/Kharris-Khisunica/Tucil1\_13522051.git