

UNGUIDED PERULANGAN 2 TIPE A

Dalam sebuah toko alat tulis , pemilik perusahaan memiliki banyak pesanan yang Mengharuskannya untuk memperkerjakan seorang programmer yang bertujuan untuk membuat sebuah program untuk pembelian alat tulis.

Karena toko ini hanya berfokus untuk penjualan pensil dan penghapus, maka dalam pembelian setiap pakatnya akan terdiri dari pensil dan penghapus. Dengan demikian, Anda sebagai programmer memiliki tugas untuk membuat sebuah program yang akan meminta banyak paket alat tulis yang akan dibeli oleh pembeli. Setiap paket alat tulis akan berisi 5 pasang pensil dan penghapus. Setelah memasukkan banyaknya paket yang akan dibeli, program juga akan menampilkan visualisasi banyak paket yang dibeli, dan juga total harga yang harus dibayar oleh pembeli.

1. Menu Input

Ketika menu ini diakses, maka program akan meminta inputan berupa angka, yaitu berapa banyak paket yang akan dibeli, banyak paket yang akan dibeli tidak boleh kurang dari 1. ketika pelanggan memberikan inputan kurang dari satu, program akan menampilkan peringatan dan akan meminta inputan ulang.

```
Masukkan Banyak Pesanana Alat Tulis(Paket) :-3
Maaf anda tidak boleh memesan kurang dari 1 Paket
Masukkan Banyak Pesanana Alat Tulis(Paket) :_
```

2. Menu tampil pembelian

Menu ini hanya dapat diakses ketika pelanggan sudah mengisi menu 1. Ketika menu ini diakses, maka program akan menampilkan visualisasi banyak paket yang dibeli oleh pembeli, dan akan menampilkan total harga paket yang dipesan. Harga untuk setiap paket yang dipesan adalah Rp 12000.

```
Bukti pembelian 5 paket Alat Tulis
|*|*|*|*|*|
|*|*|*|*|*|
|*|*|*|*|*|
|*|*|*|*|*|
|*|*|*|*|*|

Total Harga: Rp. 60000.00
```

3. Keluar

Ketika menu ini diakses, maka program akan menampilkan “Berhasil keluar - Nama Lengkap Praktikan /Kelas Praktikan /NPM praktikan”

```
Berhasil keluar - Nama Lengkap/Kelas/NPM
```

Menu Bonus

Menu ini hanya dapat diakses ketika pelanggan sudah mengisi menu 1. Pada pembelian tertentu, pembeli bisa mendapatkan kupon yang akan memberikan diskon 10% untuk semua paket yang dibeli. Syarat pembeli bisa mendapatkan kupon adalah ketika belanja lebih dari 6 paket alat tulis. Kupon harus ditampilkan dengan ketentuan hanya memiliki 6 baris, dan Panjang kolom sesuai dengan banyak paket yang dibeli.

```
Selamat Anda mendapatkan kupon diskon !
*****
*   *
*   *
*   *
*   *
*****
Total Harga pembelian 6 alat tulis menjadi
Rp. 64800.00
```

```
Selamat Anda mendapatkan kupon diskon !
*****
*   *   *
*   *   *
*   *   *
*   *   *
*****
Total Harga pembelian 20 alat tulis menjadi
Rp. 216000.00
```

Menu Tugas

Menu ini hanya dapat diakses ketika pelanggan sudah mengisi menu 1. Dalam menu ini user akan mendapatkan sebuah bingkisan dari toko ketika user membeli paket dengan jumlah ganjil dan lebih dari 2 paket. Bingkisan yang didapatkan berupa sebuah penggaris segitiga cantik yang memiliki patterns seperti dengan gambar dibawah.

```
1
2 *
3 * 3
4 * 4 *
5 * 5 * 5
6 * 6 * 6 *
7 * 7 * 7 * 7
Selamat Anda mendapatkan Penggaris Segitiga Unik
```

```
1
2 *
3 * 3
Selamat Anda mendapatkan Penggaris Segitiga Unik
```

Ketentuan Pengumpulan

1. 40 menit pertama tidak diperbolehkan bertanya asisten.
2. Bonus hanya dapat diambil jika UGD dikerjakan dengan benar

3. File code harus berekstensi .c bukan .cpp (UGD/Tugas -10)
4. Ketentuan lain dapat dilihat pada spreadsheet penilaian.

Format Pengumpulan

1. Bonus 1 : Jika dapat menyelesaikan UGD dengan Menu Bonus selama Praktikum(UGD 110)
2. Bonus 2 : Jika dapat menyelesaikan UGD dengan Menu Bonus dan Menu Tugas selama praktikum (UGD 120 + Tugas 110)
3. Format Pengumpulan
 - UGD : UGD6_X_YYYYYY.zip
 - Bonus 1 : UGD6_X_YYYYYY_Bonus1.zip
 - Bonus 2 : UGD6_X_YYYYYY_Bonus2.zip
 - Tugas : TGS6_X_YYYYYY.zip

X = Kelas

Y = 5 digit terakhir NPM