* Else artinya lainnya, jika pilih nomor 3 yang keluar adalah opsi terakhir
* Klo 2 pernyataan pake kurung kurawal {}
* Case sensitive membedakan Antara A besar dan A kecil
* Char dinamakan type data
* Klo pake float terbatas, jadi gabisa pake jutaan
* Klo mau panjang pakenya long, maka bisa sampe jutaan
* Jika total > 50.000 maka ada disc 5%, maka rumusnya ttl x 5%, <<disk<<endl;
* Tulis diskon dibawah total
* Pake sub total, karena nanti ada total.
* Buat char ttl2
* Insert i kalo kursornya besar
* Perulangan ( looping )
* Penulisannya bias pake **for**
* Intejer : type data
* I = variable
* For untuk perulangannya
* Kalo ada sama dengannya berarti angakanya keitung
* Semuanya dibalik kalo mau 5 nya duluan
* Kalo kodenya lebih dari satu pakainya String compare (STRCMP), tidak bias lagi pake if
* Klo lebih dari satu digit dikasih parameter []
* Kutip 1 atau 2 sama aja
* Kalo dikasih spasi ga terlalu ngaruh
* Pake array kalo mau pesannya banyak
* Ditambahin && jika ada dua kondisi yaitu seperti member
* Pengganti koma jadi titik like 0,1 jadi 0.1
* Type array tipe data nya sama, like kucing” semua gabisa digabung dengan buah”an
* Array berdimensi dua ada x dan y
* Endl = Endline= garis baru
* Cout nya jadi kebawah karena ada endl nya kalo ga ada endl nya jadi kesamping
* Jumlah input = a
* Jumlah yg diinginkan = missal 1
* Di dalam perulangan semua variable harus diberikan i, karena klo gadiberi i gaakan kebaca
* Setiap di dalam array pke i nya
* Setioflags untuk ukuran jarak dan spasi, (4) itu jarak
* Type data nya diganti klo ada e” nya jadi long
* Float type dauntuk angka
* Printf sama aja dengan cout
* Nilai dihitung pake return
* Strcpy artinya stringcopy
* Strcpy bisa diganti dengan \*ket, klo pake pointer gausah pake strcpy, tapi kalo gamau pake pointer pake strcpy
* Return bisa dibawah bisa di atas
* Kalo mau panggil struktur, namanya harus dipanggil like mhs.nama
* Rumus fungsi harus diatas main
* Klo ga di dalam struct, gausah pake nama tipe struct nya
* Gets itu untuk ambil data dan bisa berspasi
* KONSTANTA = NILAINYA TETAP
* Yang bagian setiosflag klo mau atur jaraknya selalu sebelumnya untuk mengatur jarak setelah no