TUGAS PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA MODUL 4. PENCARIAN

4.3 Soal-soal untuk Mahasiswa

1.

2.

3.

5.

6.

8.

```
File Edit Format Run Options Window Help

"""*Karena menggunakan konsep Big-0. Dimana yang dipakai
adalah ruma Oldog ni dengan rincian 1 = 1, 2 = 2, 4 = 3, 10 = 4, 100 = 7, 1000=1(
Di mana log berasal dari pangkat log berbasis 2. Dengan begitu dapat mengetahui ji
maksimal tebakan.
Untuk pola sendiri:
spablia ingin menebak angka 70

a "nilai tebakan pertama // 2
tebakan selanjutnya "nilai tebakan "lebih dari" + a
"jika hasil tebakan selanjutnya "kurang dari", maka nilai yang dipakai
tetap nilai lebih dari sebelumnya

a = a // 2
Simulasi

tebakan ke 1: 50 (mengambin iniai tengah) jawaban= "lebih dari itu"
tebakan ke 2: 75 (dari 50 + 25) jawaban = "kurang dari itu"
tebakan ke 3: 62 (dari 60 + 12) jawaban = "lebih dari itu"
tebakan ke 4: 68 (dari 62 + 6) jawaban = "lebih dari itu"
tebakan ke 4: 68 (dari 60 + 12) jawaban = "lebih dari itu"
tebakan ke 5: 71 (dari 60 + 3) jawaban = "lebih dari itu"
tebakan ke 6: 69 (dari 60 + 1) jawaban = "lebih dari itu"
tebakan ke 6: 69 (dari 60 + 1) jawaban = "lebih dari itu"
tebakan ke 7: antara 71 dan 69 hanya ada 1 angka = 70!!!
```