LAPORAN PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA MODUL 4

REYLIAN PREALDREAM ANAREKA L200180087 KELAS D

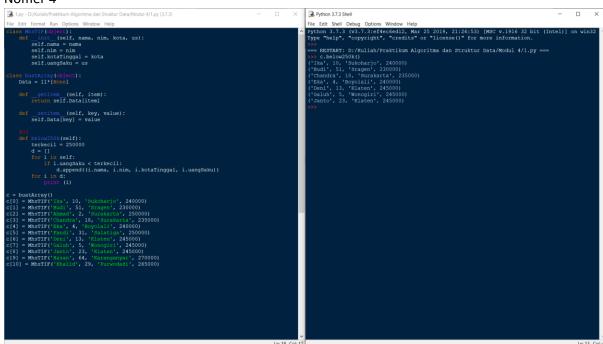
Nomer 1

Nomer 2

Nomer 3

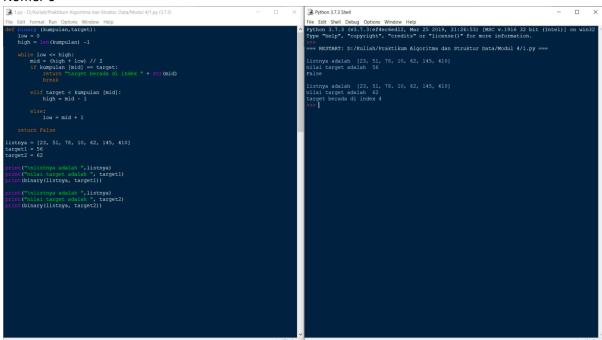
```
| The loft formed him Option window letty
| The loft formed him Option Window letty
| Large Mantiff(colors)|
| See Institute | Large |
```

Nomer 4



Nomer 5

Nomer 6



Nomer 7

```
| Type Dynamic Management of States One Anneal of S
```

Nomer 8

Soal:

Pada permainan tebak angka, 1-100 dibutuhkan maksimal 7 kali tebakan untuk menemukan angka yang TEPAT. untuk angka 1-1000 dibutuhkan maksimal 10 kali tebakan. Mengapa demikian? Bagaimana polanya

Jawab:

Ada dua kemungkinan pola yang bisa digunakan.

Misalkan, angka yang akan ditebakadalah 70.

-POLA PERTAMA-

```
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"

SIMULASI

a = a // 2

tebakan ke-1:50 (mengambil nilai tengah) Jawaban = "Lebih dari Itu"

tebakan ke-2: 75 (dari 50 + 25) Jawaban = "Kurang dari Itu"

tebakan ke-3:62 (dari 50 + 12) Jawaban = "Lebih dari Itu"

tebakan ke-4: 68 (dari 62 + 6) Jawaban = "Lebih dari Itu"

tebakan ke-5 : 71 (dari 68 + 3) Jawaban = "Kurang dari Itu"

tebakan ke-6 : 69 (dari 68 + 1) Jawaban = "Lebih dari Itu"

tebakan ke-7 : antara 71 dan 69 hanya ada 1 angka = 70

-POLA KEDUA-

menggunakan barisan geometri Sn = 2^n

barisan yang terjadi adalah : 2, 4, 8, 16, 32, 64

Misal angka yang akan diebak adalah 68

Tebakan ke-1 : 64 dijawab lebih dari itu

Tebakan ke-2: 96(dari 64 + 32) dijawab "Kurang dari itu"

Tebakan ke-3: 80(dari 64 + 16) dijawab "Kurang dari itu"

Tebakan ke-4: 72(dari 64 + 8) dijawab "Kurang dari itu"

Tebakan ke-5: 68(dari 64 + 4) dijawab "Lebih dari itu"

Tebakan ke-6: 70(dari 68 + 2) dijawab "TEPAT"