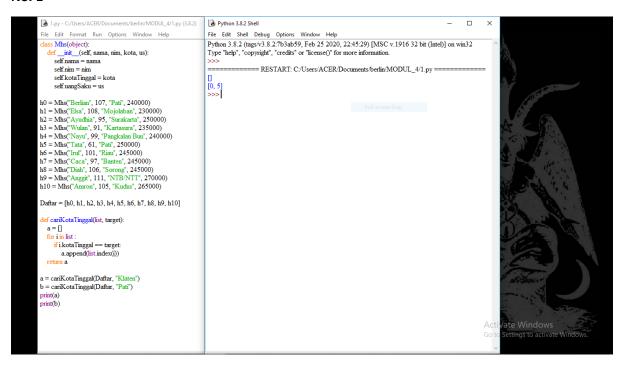
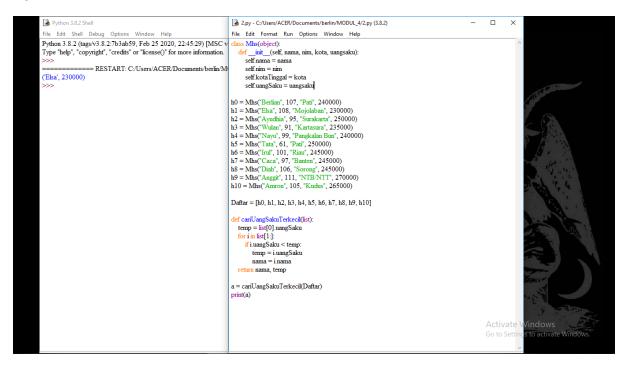
Nama : Berlian Vidia Puspa

NIM : L200180107

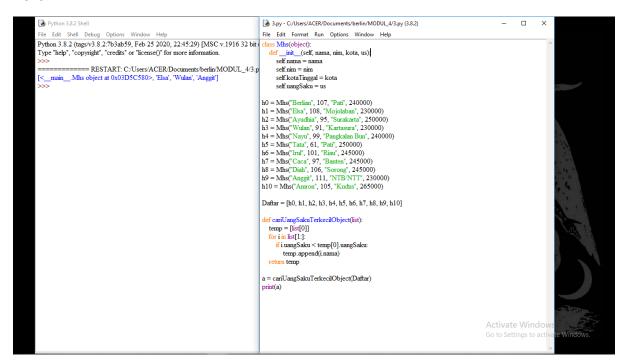
MODUL 4

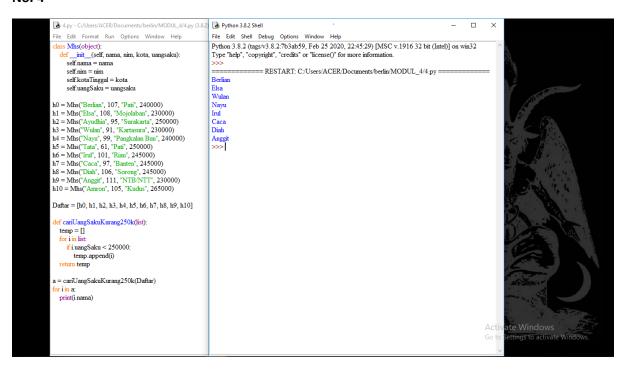
No. 1



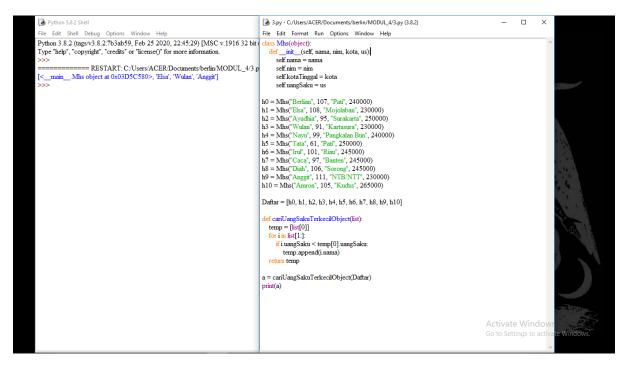


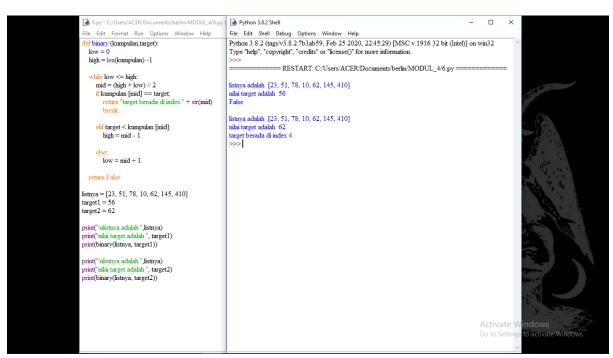
No. 3





No. 5





No. 7



```
8.pv - C:/Users/ACER/Documents/berlin/MODUL 4/8.pv (3.8.2)
                                                                                                                                                                                                                                                                                              Python 3.8.2 Shell
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             ×
File Edit Format Run Options Window Help
                                                                                                                                                                                                                                                                                               File Edit Shell Debug Options Window Help
print("
Soal:
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         === RESTART: C:/Users/ACER/Documents/berlin/MODUL_4/8.py ==
  Pada permainan tebak angka yang sudah kamu buat di Modul 1 (soal nomer 12, halaman 16) kalau angka yang harus ditebak berada diantara 1-100, seharusnya maksimal jumlah tebakan adalah 7. Kalau antara 1-1000, maksimal jumlah tebakan adalah 10. Mengapa seperti itu? Bagaimana polanya
                                                                                                                                                                                                                                                                                                   vau.

Pada permainan tebak angka yang sudah kamu buat di Modul 1 (soal nomer 12, halaman 16) kalau angka yang harus ditebak berada diantara 1-100, seharusnya maksimal jumlah tebakan adalah 7.

Kalau antara 1-1000, maksimal jumlah tebakan adalah 10. Mengapa seperti itu? Bagaimana polanya
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            mana polanya
     iwab :
Ada dua kemungkinan pola yang bisa dig
                                                                                                                                                                                                                                                                                                    iwao .
Ada dua kemungkinan pola yang bisa digunakan.
Misalkan, angka yang akan ditebak adalah 70.
-POLA PERTAMA-
     Misalkan, angka yang akan ditebak adalah 70.
      -POLA PERTAMA-
            OLA PEN INWA-
a = nilai tebakan pertama // 2
tebakan selanjutnya = nilai tebakan "lebih dari" + a
* jika hasil tebakan selanjutnya "kurang dari", maka nilai yang dipakai
                                                                                                                                                                                                                                                                                                           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'
           tetap nilai lebih dari sebelumnya"
a = a // 2
SIMULASI
                 iMULASI
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-7:71 (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
                                                                                                                                                                                                                                                                                                             SIMIJI ASI
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  IMULASI
tebakan ke-1:50 (mengambi 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-7:71 (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
JA KEDIJA.
        POLA KEDUA
               menggunakan barisan geometri Sn = 2^n
                                                                                                                                                                                                                                                                                                      -POLA KEDUA-
                                                                                                                                                                                                                                                                                                          POLA KEDUA-
menggunakan barisan geometri Sn = 2°n
barisan yang terjadi adalahi : 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-1 : 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"
Go to Settings to activate
             barisan yang terjadi adalah: 2, 4, 8, 16, 32, 64
           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-6 : 68(dari 64 + 4) dijawab "Lebih dari itu"
Tebakan ke-6 : 70(dari 68 + 2) dijawab "TEPAT"
"""
```