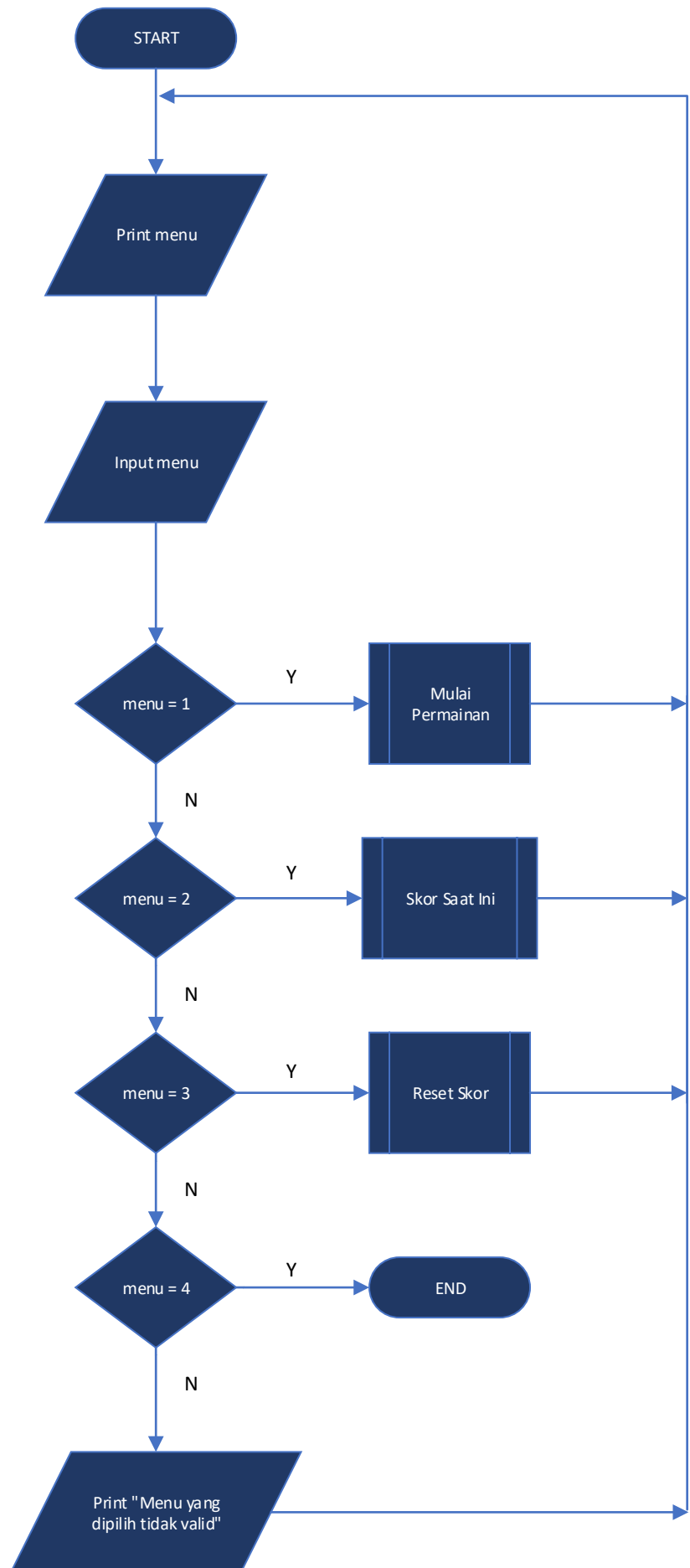


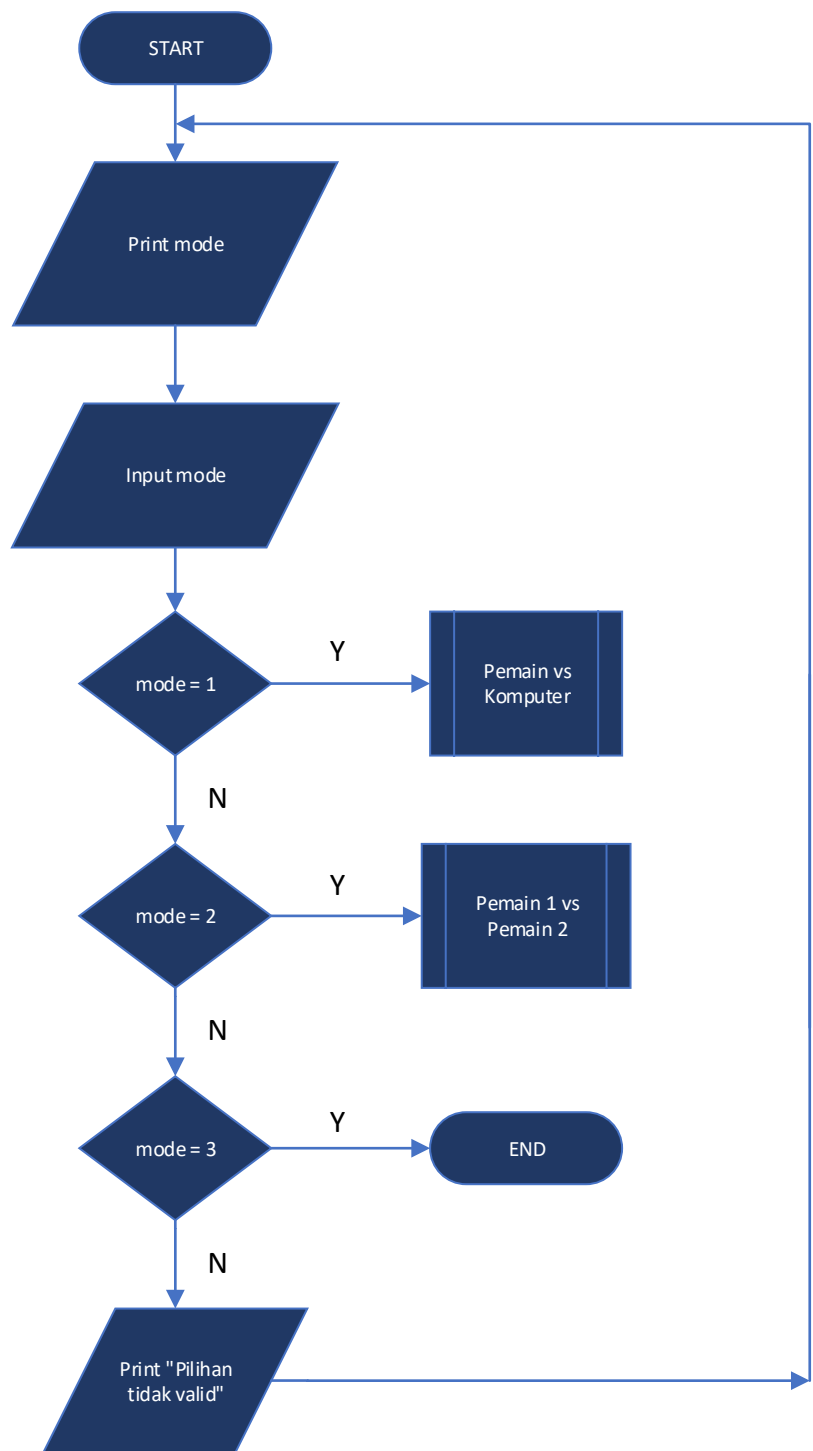
## Flowchart

### Pseudocode

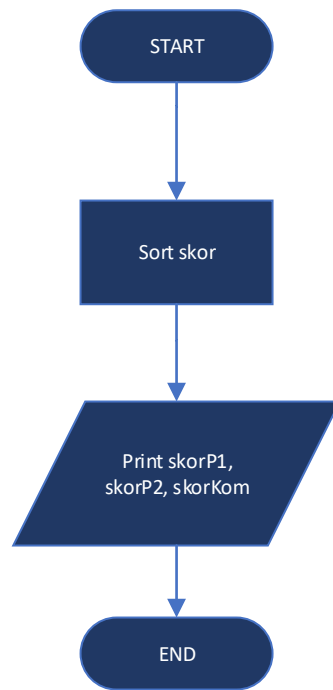
```
Start
Print menu
Input menu
If menu = 1 then
    Submodul Mulai Permainan
Else if menu = 2 then
    Submodul Skor Saat Ini
Else if menu = 3 then
    Submodul Reset Skor
Else if menu = 4 then
    End
Else
    Print "Menu yang dipilih tidak valid"
Repeat
```



**Pseudocode Submodul Mulai Permainan**  
Start  
Print mode  
Input mode  
If mode = 1 then  
    Submodul Pemain VS Komputer  
Else if mode = 2 then  
    Submodul Pemain 1 VS Pemain 2  
Else if mode = 3 then  
    End submodul  
  
Else  
    Print "Pilihan tidak valid"  
Repeat



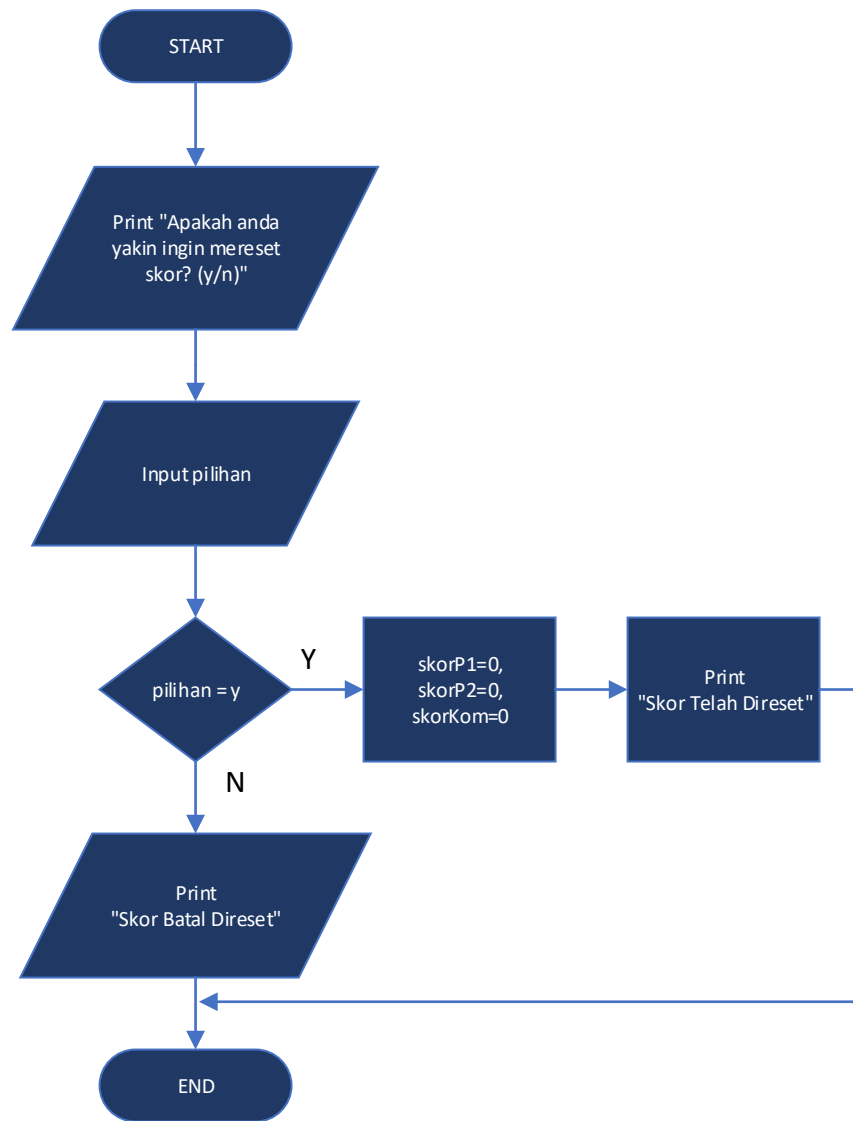
## Flowchart Submodul Skor Saat Ini



### Pseudocode Submodul Skor Saat Ini

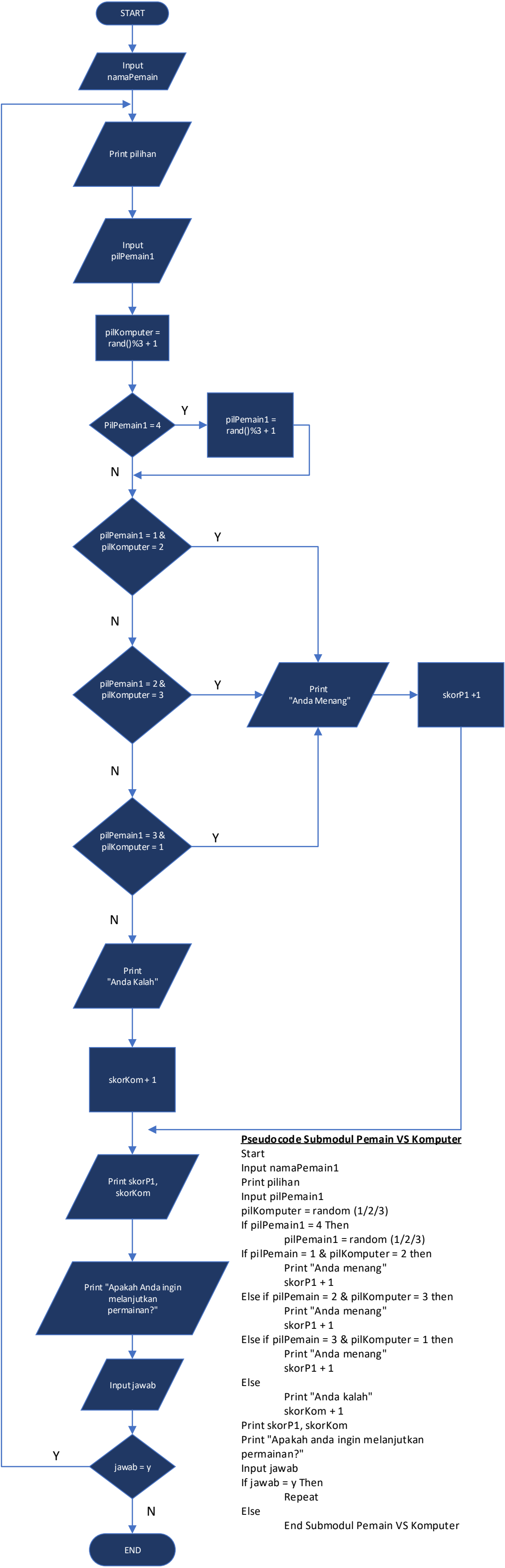
Start  
Sort skor  
Print skorP1, skorP2, skorKom  
End Submodul

## Flowchart Submodul Reset Skor



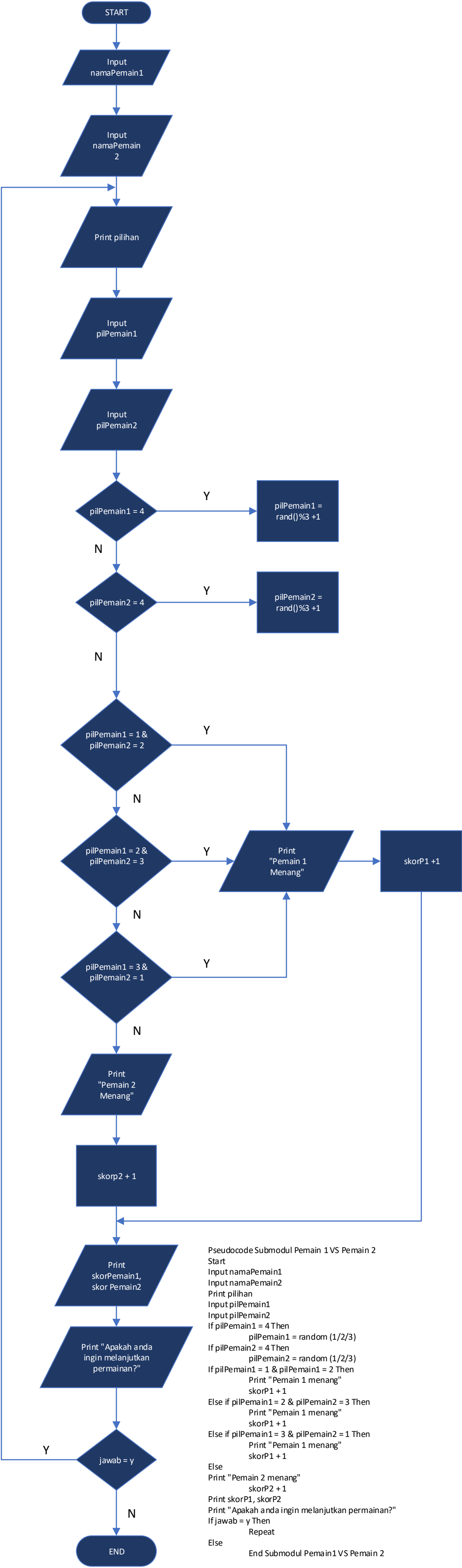
### Pseudocode Submodul Reset Skor

```
Start
Print "Apakah anda yakin ingin mereset skor (y/n)"
Input pilihan
If pilihan = y Then
    Set skorP1=0, skorP2=0, skorKom=0
    Print "Skor Telah Direset"
Else
    Print "Skor Batal Direset"
End Submodul
```



**Pseudo code Submodul Pemain VS Komputer**

Start  
Input namaPemain1  
Print pilihan  
Input pilPemain1  
pilKomputer = random (1/2/3)  
If pilPemain1 = 4 Then  
    pilPemain1 = random (1/2/3)  
If pilPemain = 1 & pilKomputer = 2 then  
    Print "Anda menang"  
    skorP1 + 1  
Else if pilPemain = 2 & pilKomputer = 3 then  
    Print "Anda menang"  
    skorP1 + 1  
Else if pilPemain = 3 & pilKomputer = 1 then  
    Print "Anda menang"  
    skorP1 + 1  
Else  
    Print "Anda kalah"  
    skorKom + 1  
Print skorP1, skorKom  
Print "Apakah anda ingin melanjutkan permainan?"  
Input jawab  
If jawab = y Then  
    Repeat  
Else  
    End Submodul Pemain VS Komputer



Pseudocode Submodul Pemain 1 VS Pemain 2

```
Start
Input namaPemain1
Input namaPemain2
Print pilihan
Input pilPemain1
Input pilPemain2
If pilPemain1 = 4 Then
    pilPemain1 = random (1/2/3)
If pilPemain2 = 4 Then
    pilPemain2 = random (1/2/3)
If pilPemain1 = 1 & pilPemain1 = 2 Then
    Print "Pemain 1 menang"
    skorP1 + 1
Else if pilPemain1 = 2 & pilPemain2 = 3 Then
    Print "Pemain 1 menang"
    skorP1 + 1
Else if pilPemain1 = 3 & pilPemain2 = 1 Then
    Print "Pemain 1 menang"
    skorP1 + 1
Else
    Print "Pemain 2 menang"
    skorP2 + 1
Print skorP1, skorP2
Print "Apakah anda ingin melanjutkan permainan?"
If jawab = y Then
    Repeat
Else
    End Submodul Pemain1 VS Pemain 2
```