

**LAPORAN TUGAS MINGGU KE 6**  
“TUGAS LemparDadu2”



Dosen Pengampu:  
DR. Wahyudi. .S.T.M.T

Asisten Lab:  
Jovantri Immanuel Gulo

Disusun Oleh:  
Marcello Bayu Denar Widjaksono  
2511532011  
Kelas A

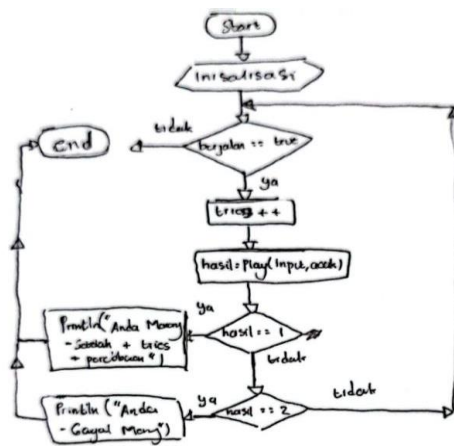
Fakultas Teknologi Informasi  
Departemen Informatika  
Universitas Andalas  
2025

Berikut adalah bahasa natural, flowchart, pseudocode, dan kode dari program yang saya buat

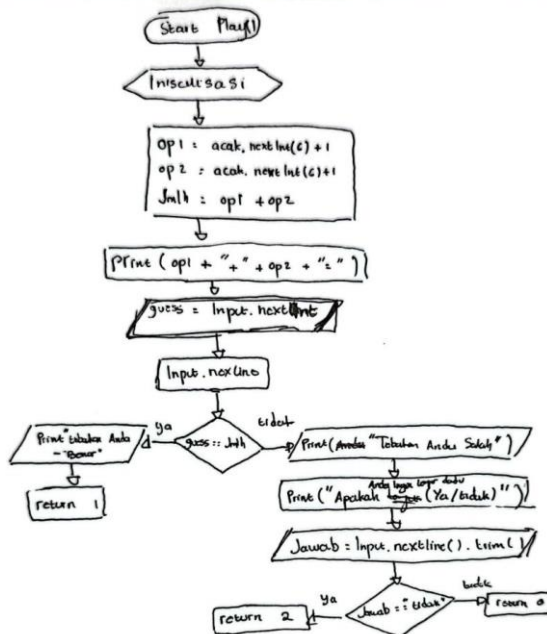
#### A. Bahasa Natural

1. Mulai.
2. Inisialisasi.
3. Menyiapkan method/ fungsi play().
4. Program yang ada didalam fungsi play adalah sebagai berikut:
  - a. Hasilkan 2 angka acak antara 1 dan 6.
  - b. Jumlah kedua angka tersebut.
  - c. Tampilkan soal penjumlahan 2 angka acak tersebut.
  - d. Masukkan tebakan user
  - e. Perikasa tebakan user
    - 1) Jika tebakan == jumlah, maka print “tebakkan anda benar” return 1.
    - 2) Jika tidak, maka print “tebakan anda salah”
    - 3) Tanyakan apakah ingin lanjut ( ya/ tidak)
    - 4) Input jawaban
      - a) Jika jawaban == “tidak” return 1
      - b) Jika selain itu maka return 0
5. Perulangan while akan langsung berjalan ( karena kondisinya dari awal true ).
6. Di dalam perulangannya akan dilakukan berapa hal ini
  - a. tries++
  - b. dipanggil fungsi hasil = play(input, acak), periksa
    - 1) jika hasil == 1 akan dilakukan print “Anda Menang setelah + tries + percobaan” kemudian program akan berakhir(berjalan = false ).
    - 2) Jika hasil == 2 akan dilakukan print “anda gagal menang”, kemudian program akan berakhir.
  - c. Looping akan terus berulang

## B. Flowchart



Flowchart utama



Flowchart fungsi play

### C. Pseudoce

**Judul**

Program yang akan menampilkan soal penjumlahan 2 angka acak, yang jika kita tebak dengan benar akan membuat kita menang dan program akan berakhir, akan tetapi jika kita salah menebak akan diberi 2 pilihan untuk melanjutkan (ya/tidak)

**Deklarasi**

```
Var hasil, tries, guess, op1, op2, jmlh: int;  
Var berjalan : Boolean;  
Var jawab: String;  
Tries = 0  
Berjalan = true;
```

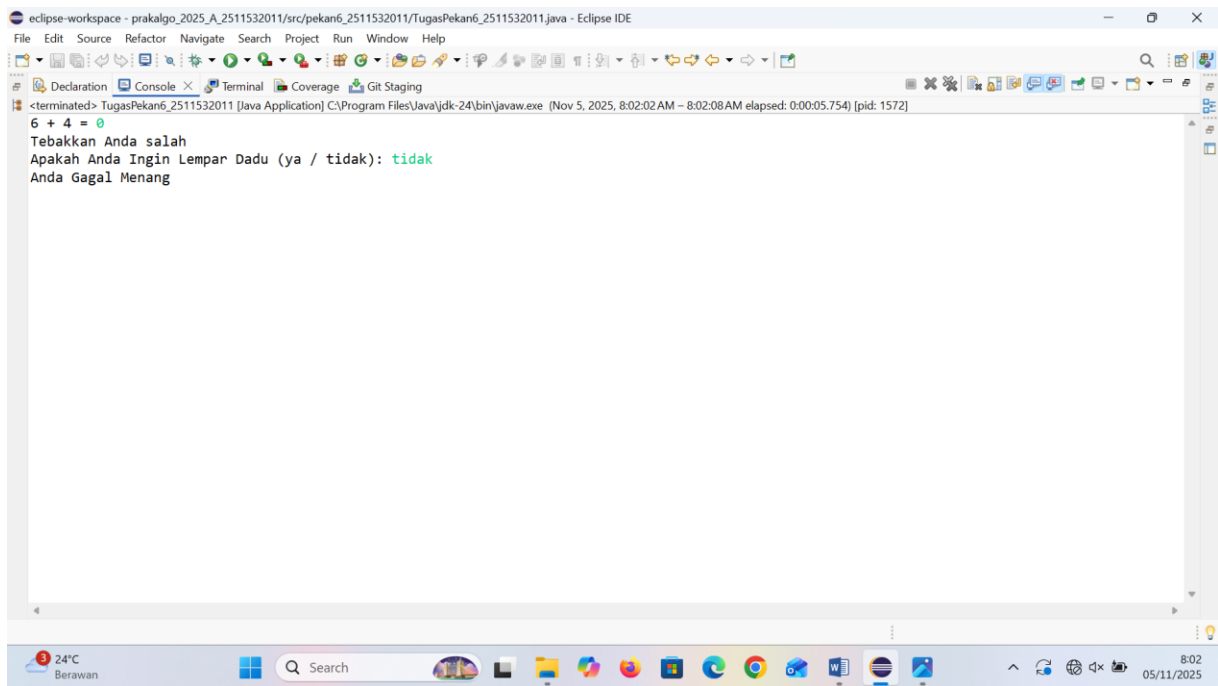
**Pseudocode**

1. Start
2. Inisialisasi
3. Method Play() {
  - a. `op1 = acak.nextInt(6) + 1`
  - b. `op2 = acak.nextInt(6) + 1`
  - c. `jmlh = op1 + op2;`
  - d. `print(op1 + " + " + op2 + " = ")`
  - e. if (`guess == jmlh`) then
    - 1) `println("Tebakkan Anda Benar")`
    - 2) `return 1`
  - f. else then
    - 1) `println("Tebakkan Anda salah")`
  - g. `System.out.print("Apakah Anda ingin Lempar Dadu (ya / tidak): ")`
  - h. `jawab = input`
  - i. if (`jawab.equalsIgnoreCase("tidak")`) then
    - 1) `return 2`
  - j. else then
    - 1) `return 0`}

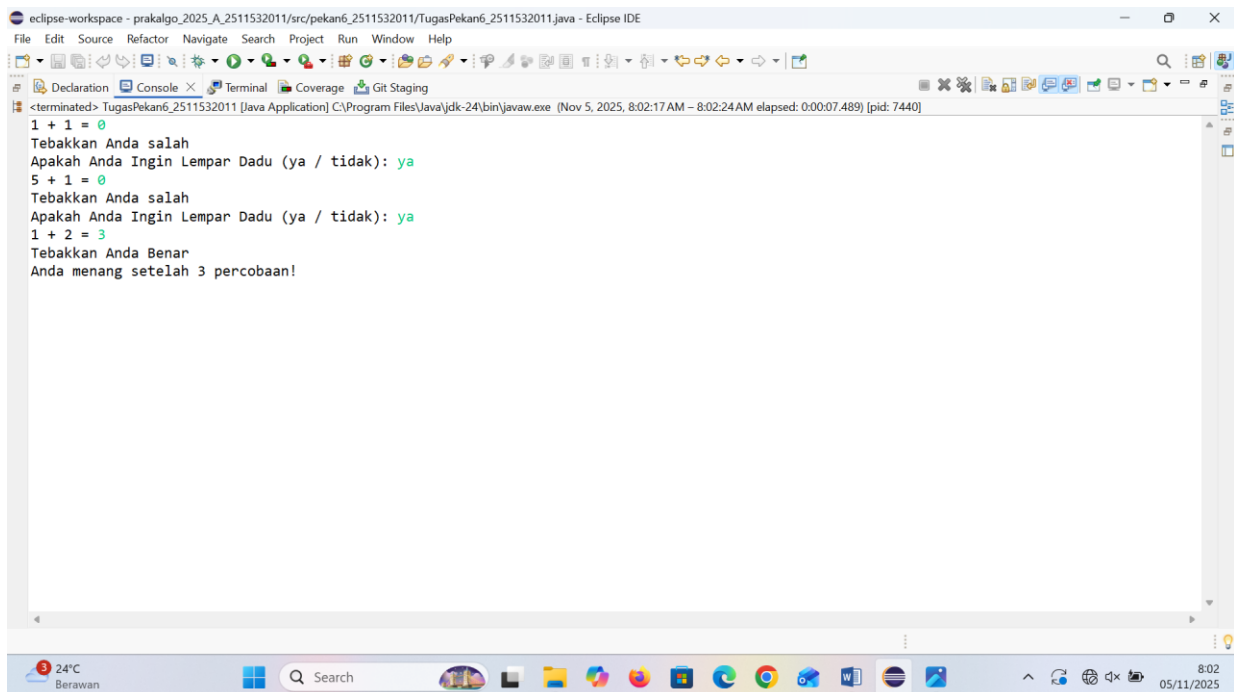
#### 4. Program utama

```
while(berjalan == true) {  
    a. tries++  
    b. int hasil = play(input, acak)  
    c. if (hasil == 1 ) then  
        1) println("Anda menang setelah" + " " + tries + " " + "percobaan!")  
        2) break  
    d. else if ( hasil == 2) then  
        1) System.out.println("Anda Gagal Menang")  
        2) break  
    e. loop terus berjalan.
```

## D. output program



```
eclipse-workspace - prakalgo_2025_A_2511532011/src/pekan6_2511532011/TugasPekan6_2511532011.java - Eclipse IDE
File Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Help
Declaration Console Terminal Coverage Git Staging
<terminated> TugasPekan6_2511532011 [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk-24\bin\javaw.exe (Nov 5, 2025, 8:02:02AM – 8:02:08AM elapsed: 0:00:05.754) [pid: 1572]
6 + 4 = 0
Tebakkan Anda salah
Apakah Anda Ingin Lempar Dadu (ya / tidak): tidak
Anda Gagal Menang
```



```
eclipse-workspace - prakalgo_2025_A_2511532011/src/pekan6_2511532011/TugasPekan6_2511532011.java - Eclipse IDE
File Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Help
Declaration Console Terminal Coverage Git Staging
<terminated> TugasPekan6_2511532011 [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk-24\bin\javaw.exe (Nov 5, 2025, 8:02:17AM – 8:02:24AM elapsed: 0:00:07.489) [pid: 7440]
1 + 1 = 0
Tebakkan Anda salah
Apakah Anda Ingin Lempar Dadu (ya / tidak): ya
5 + 1 = 0
Tebakkan Anda salah
Apakah Anda Ingin Lempar Dadu (ya / tidak): ya
1 + 2 = 3
Tebakkan Anda Benar
Anda menang setelah 3 percobaan!
```

