



## Tugas individu Perulangan

**Nama: Muhammad Bintang Putra Ramadhan**

**NIM : 24104410042**

**Kelas : TI A**

**Penjelasan tentang coding perulangan di atas:**

**1.#include <iostream>:**

**Fungsi:** Menyertakan header file iostream yang berisi deklarasi untuk input/output seperti cin dan cout.

**2.using namespace std;:**

**Fungsi:** Memungkinkan kita menggunakan nama-nama dari ruang nama std tanpa perlu menuliskan std:: di depan setiap penggunaan (misalnya cout bukan std::cout).

### **3.int main() {:**

**Fungsi:** Menandai awal fungsi main, yang merupakan titik masuk utama dari setiap program C++.

### **4.int n;cout<< "Masukkan jumlah data: ";**

**Fungsi:** Mencetak pesan ke layar meminta pengguna untuk memasukkan jumlah data.

### **5.cin >> n;:**

**Fungsi:** Membaca nilai yang diinputkan pengguna dari keyboard dan menyimpannya ke dalam variabel n.

### **6.int jumlahGanjil = 0; dan int jumlahGenap = 0;:**

**Fungsi:** Mendeklarasikan dua variabel integer untuk menyimpan jumlah bilangan ganjil dan genap, dan menginisialisasikannya dengan nilai 0.

### **7.for (int i = 1; i < n; ++i) {:**

**Fungsi:** Memulai sebuah loop for yang akan berulang sebanyak n kali. Variabel i akan digunakan sebagai counter dan nilainya akan bertambah 1 pada setiap iterasi.

### **8.if (i % 2 == 0) {:**

**Fungsi:** Memeriksa apakah nilai i habis dibagi 2 (modulo 2 sama dengan 0). Jika ya, maka bilangan tersebut adalah bilangan genap.

### **9.jumlahGanjil += i;:**

**Fungsi:** Jika bilangan adalah genap, maka nilai i akan ditambahkan ke variabel jumlahGanjil.

### **10.else {:**

Fungsi: Jika kondisi di if tidak terpenuhi (artinya bilangan adalah ganjil), maka kode di dalam else akan dijalankan.

### **11.jumlahGenap += i;:**

Fungsi: Jika bilangan adalah ganjil, maka nilai i akan ditambahkan ke variabel jumlahGenap.

### **12.cout << "Jumlah total bilangan genap: " << jumlahGanjil << endl; dan cout << "Jumlah total bilangan ganjil: " << jumlahGenap << endl;:**

Fungsi: Mencetak hasil perhitungan jumlah bilangan genap dan ganjil ke layar.