

Nama: Daysyani Sophi Masayu

NIM : 244107060153

Kelas : 1F

Prodi : D4 Sistem Informasi Bisnis.

```
aming\Code\User\workspaceStorage\0a0ac937f64e91269b20f5f25cbd5000\redhat.java\jdt_ws\UAS1F07_12aaf4c3\bin' 'UAS1F7'

=== MENU UTAMA ===
1. Input Data Skor Tim
2. Tampilkan Tabel Skor
3. Tentukan Juara
4. Keluar
Pilih menu (1-4): 1
Masukkan nama tim ke-1: A
Masukkan skor A untuk Level 1: 90
Masukkan skor A untuk Level 2: 90
Masukkan nama tim ke-2: B
Masukkan skor B untuk Level 1: 45
Masukkan skor B untuk Level 2: 70
Masukkan nama tim ke-3: C
Masukkan skor C untuk Level 1: 95
Masukkan skor C untuk Level 2: 83
Masukkan nama tim ke-4: D
Masukkan skor D untuk Level 1: 40
Masukkan skor D untuk Level 2: 40
Masukkan nama tim ke-5: E
Masukkan skor E untuk Level 1: 80
Masukkan skor E untuk Level 2: 76
Masukkan nama tim ke-6: F
Masukkan skor F untuk Level 1: 55
Masukkan skor F untuk Level 2: 56

=== MENU UTAMA ===
1. Input Data Skor Tim
2. Tampilkan Tabel Skor
3. Tentukan Juara
4. Keluar
Pilih menu (1-4): 2
```

File Edit Selection View Go Run ...

UAS1F07

08

EXPLORER

UAS1F07

UAS1F7.java

OUTLINE

TIMELINE

JAVA PROJECTS

PROBLEMS

OUTPUT

DEBUG CONSOLE

TERMINAL

tes

```
=== MENU UTAMA ===
1. Input Data Skor Tim
2. Tampilkan Tabel Skor
3. Tentukan Juara
4. Keluar
Pilih menu (1-4): 2

Tabel Skor Turnamen
Nama Tim    Level 1    Level 2    H-Awal    H-Akhir    Keterangan
A           90         90         180       172        -15 pengurangan (karena total genap); +7 buff (karena skor > 50 di kedua level);
B           45         70         115       115
C           95         83         178       170        -15 pengurangan (karena total genap); +7 buff (karena skor > 50 di kedua level);
D           40         40         80        65         -15 pengurangan (karena total genap);
E           80         76         156       148        -15 pengurangan (karena total genap); +7 buff (karena skor > 50 di kedua level);
F           55         56         111       118        +7 buff (karena skor > 50 di kedua level);

=== MENU UTAMA ===
1. Input Data Skor Tim
2. Tampilkan Tabel Skor
3. Tentukan Juara
4. Keluar
Pilih menu (1-4): 3
Selamat kepada Tim A yang telah memenangkan kompetisi!

=== MENU UTAMA ===
1. Input Data Skor Tim
2. Tampilkan Tabel Skor
3. Tentukan Juara
4. Keluar
Pilih menu (1-4): 4
Keluar dari program. Terima kasih!
PS C:\daspro\UAS1F07>
```

Ln 3, Col 26

Spaces: 4

UTF-8