

LAPORAN TUGAS PEKAN 6 ALGORITMA PEMROGRAMAN



Disusun oleh:

FAHRI SYAH PUTRA RAMADHAN

2511531015

Dosen pengampu

Wahyudi. Dr., S.T,M.T

Asisten Pratikum:

Aufan Taufiqurrahman

DEPARTEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2025

Kode Program:

```
package pekan6_2511531015;

import java.util.Scanner;

import java.util.Random;

public class TugasPekan6_LemparDadu_2511531015 {

    public static void main(String[] args) {
        Scanner input = new Scanner(System.in);
        Random rand = new Random();

        int target = 7; // contoh angka tebakan benar (misal 7)
        int percobaan = 0;
        boolean menang = false;

        System.out.println("Permainan Lempar Dadu");
        System.out.println("-----");

        boolean lanjut = true;

        while (lanjut) {
            percobaan++;

            int dadu1 = rand.nextInt(6) + 1;
            int dadu2 = rand.nextInt(6) + 1;
            int hasil = dadu1 + dadu2;

            System.out.println(dadu1 + " + " + dadu2 + " = " + hasil);
        }
    }
}
```

```

if (hasil == target) {
    System.out.println("Tebakan Anda Benar");
    System.out.println("Anda menang setelah " + percobaan + " percobaan!");
    menang = true;
    break;
} else {
    System.out.println("Tebakan Anda Salah");
    System.out.print("Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ");
    String jawab = input.nextLine();

    if (jawab.equalsIgnoreCase("tidak")) {
        lanjut = false;
    }
}

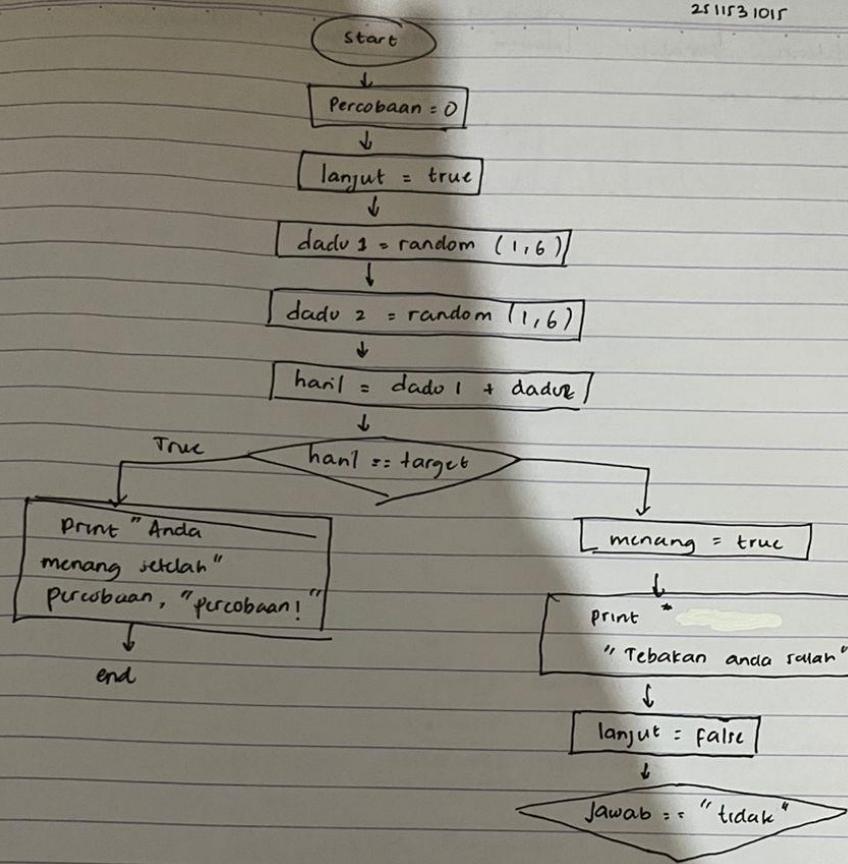
if (!menang) {
    System.out.println("Anda gagal menang");
}

input.close();
}

```

Flowchart:

2511531015



Pseudocode:

Judul:
Permainan Tebak Dadu

Deklarasi:

```
input : Scanner
rand : Random
target : integer ← 7
percobaan : integer ← 0
menang : boolean ← false
lanjut : boolean ← true
dadu1, dadu2, hasil : integer
jawab : string
```

Deskripsi:

Tulis "Permainan Lempar Dadu"

Tulis "-----"

SELAMA (lanjut = true) LAKUKAN

percobaan ← percobaan + 1

dadu1 ← bilangan acak dari 1 sampai 6

dadu2 ← bilangan acak dari 1 sampai 6

hasil ← dadu1 + dadu2

Tulis dadu1, " + ", dadu2, " = ", hasil

JIKA (hasil = target) MAKA

 Tulis "Tebakan Anda Benar"

 Tulis "Anda menang setelah", percobaan, "percobaan!"

 menang ← true

 KELUAR dari perulangan

SELAIN ITU

 Tulis "Tebakan Anda Salah"

 Tulis "Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?)"

 Baca jawab

 JIKA (jawab = "tidak") MAKA

 lanjut ← false

 AKHIR JIKA

 AKHIR JIKA

AKHIR SELAMA

JIKA (menang = false) MAKA

 Tulis "Anda gagal menang"

AKHIR JIKA

Selesai