# **Klak-klak-klakulator** (3 poin + 3 poin bonus)



2 mascot is better than 1 mascot

#### Ketentuan

Buatlah sebuah program kalkulator menggunakan bahasa Zig yang hanya boleh menggunakan operator *bitwise*: &, |, ^, ~, <<, >>, >>>. Operand adalah integer 4 byte. Kalkulator harus dapat melakukan operasi (i) penjumlahan, (ii) pengurangan, (iii) perkalian, dan (iv) pembagian.

Implementasi tidak boleh menggunakan keyword while dan for, sebagai gantinya boleh menggunakan goto dan @label hanya boleh memiliki maksimal 2 buah perulangan, baik menggunakan keyword while ataupun for. Setiap tambahan satu pengulangan akan mengurangi poin kamu sebanyak 0.5. Dilarang menggunakan rekursi. Tidak ada order of operation, seluruh expression dievaluasi dari kiri ke kanan. Khusus untuk keperluan I/O diperbolehkan untuk menggunakan library I/O dan keyword while (while di sini tidak diikutkan dalam ketentuan perhitungan nilai di atas). Silakan menggunakan dokumentasi bahasa yang terlampir pada pranala di atas.

#### **Bonus**

- (Poin 1) Melakukan operasi pangkat, termasuk pangkat negatif dan pangkat pecahan. Bila mengerjakan bonus ini, batas maksimal perulangan bertambah menjadi maksimal 3 buah perulangan.
- (Poin 2) Melakukan (aproksimasi) operasi 1x, ketentuan operand sama, dan dapat dimasukkan dalam ekspresi yang lebih panjang.

# Tujuan

- Berlatih membaca dokumentasi bahasa pemrograman baru
- Berlatih untuk mengimplementasikan prinsip DRY
- Menderita dengan bitwise operator
- Menjadi low-level enjoyer
- Teracuni oleh Quake III.

### **Berkas**

- Source code
- Dokumen berisi cara menjalankan dan penggunaan program dan hasil percobaan setiap operator (termasuk bonus jika dikerjakan).

## Cara menjalankan:

- 1. Install zig (duh)
- 2. Pindah directory ke klakulator
- 3. Zig run klakulator.zig
- 4. Kalo gagal berarti zig belom ditambah ke path

## Okeh sekarang ssan: