

TUGAS ALGORITMA PEMOGRAMAN PEKAN 6

ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

TUGAS LEMPAR DADU



Disusun oleh:

Muhammad Fharel

2511531010

Kelas Praktikum D

Dosen Pengampu:

Dr. Wahyudi S.T.M.T

Asisten Praktikum:

Muhammad Zaki Al Hafiz

DEPARTEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS ANDALAS

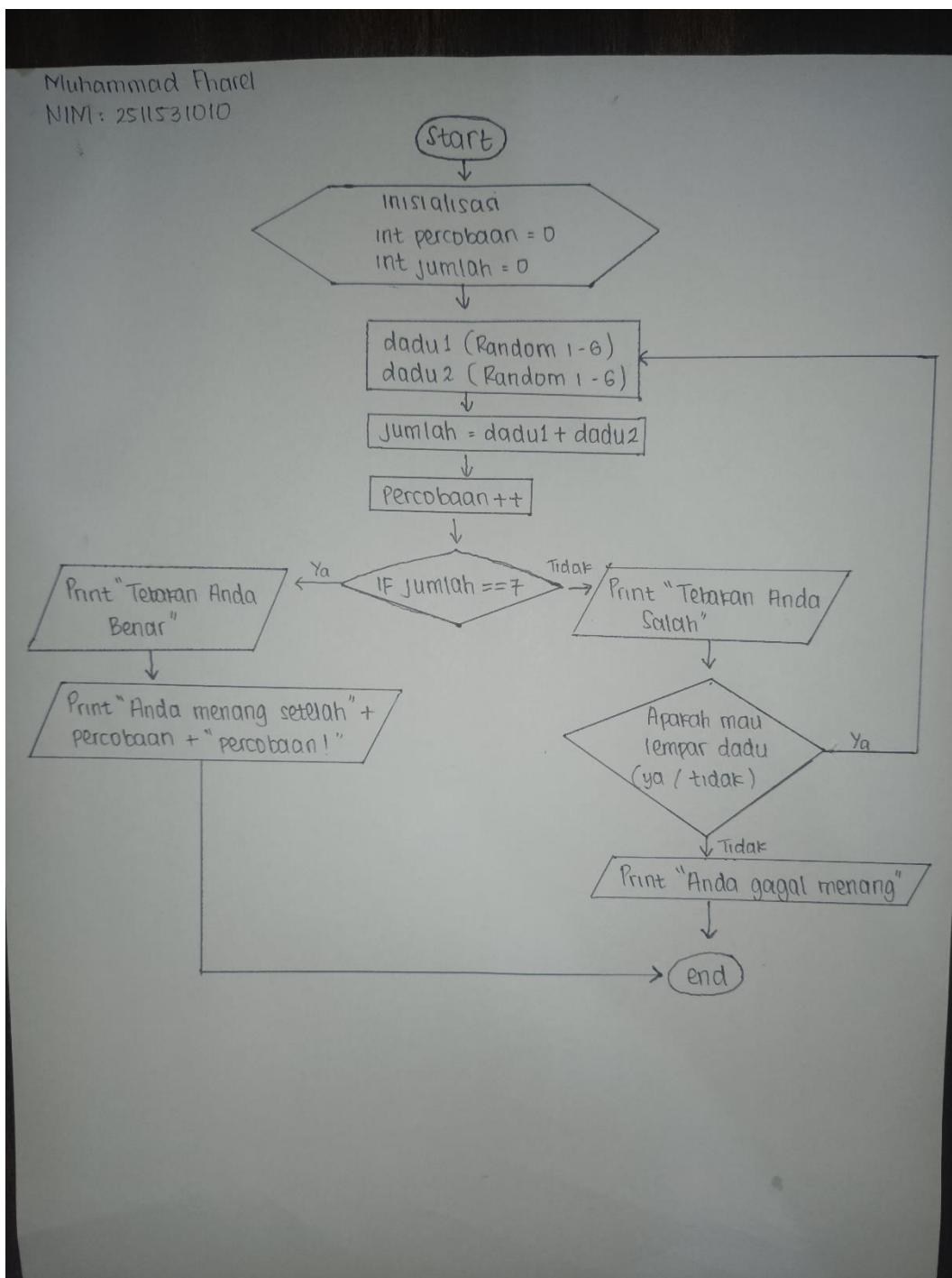
TAHUN 2025

1. Pseudocode

Judul Lempar Dadu Random
Deklarasi Int dadu1, dadu2, jumlah, percobaan String jawab
Pseudocode 1. Mulai 2. Percobaan \leftarrow 0 3. Jumlah \leftarrow 0 4. do { 5. dadu1 \leftarrow Random (1-6) 6. dadu2 \leftarrow Random (1-6) 7. jumlah = dadu1 + dadu2 8. percobaan++ 9. print dadu1 “ + ” dadu2 “ = ” jumlah 10. if jumlah == 7 then 11. print “Tebakan Anda Benar” 12. Print “Anda menang setelah” + percobaan “ Percobaan!” 13. End if 14. Else 15. Print “Tebakan Anda Salah” 16. Print “Apakah mau lempar Dadu (ya / tidak) 17. Read jawab 18. If jawab = tidak then 19. Print “Anda gagal menang”

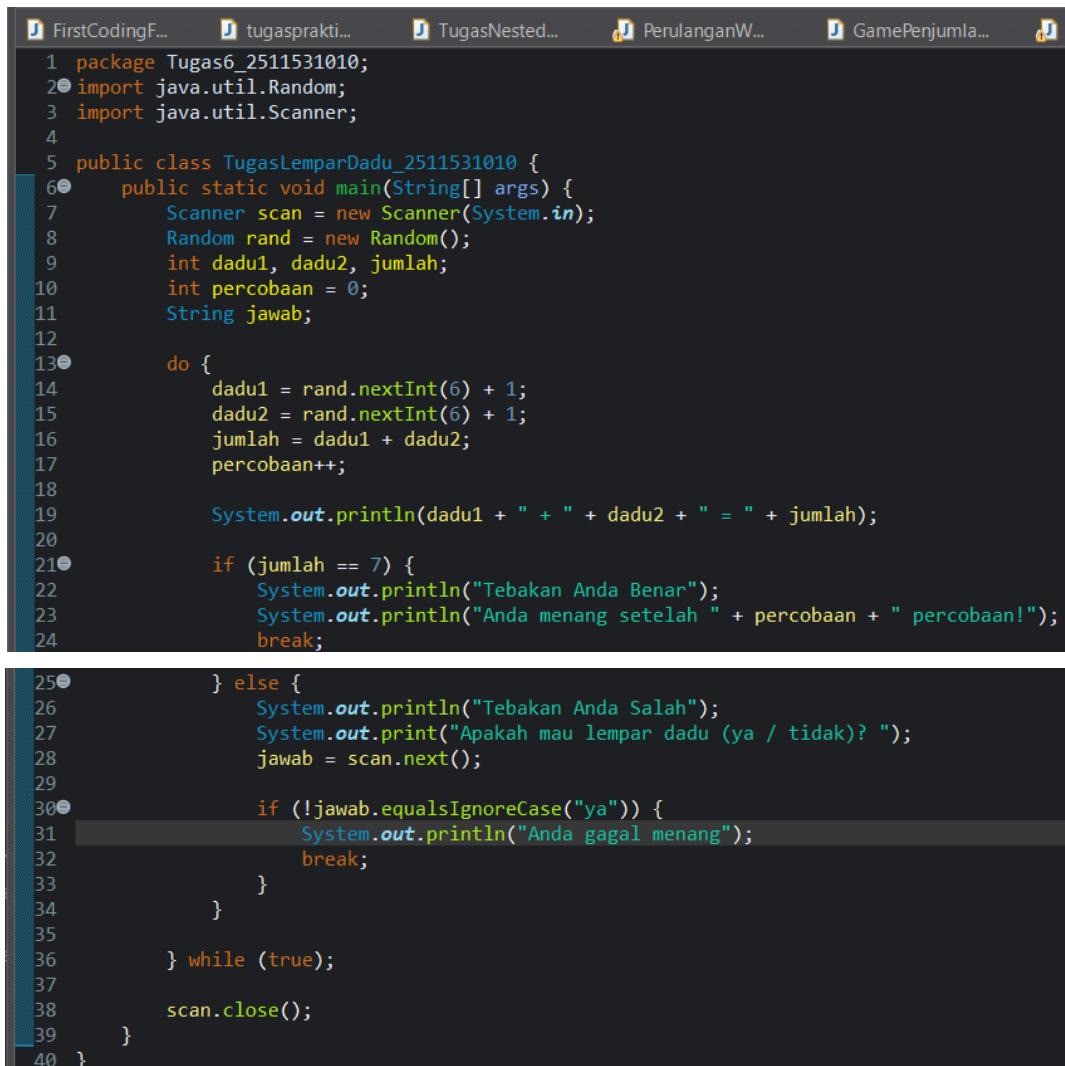
```
20. End if  
21. }  
22. While (true)  
23. End
```

2. Flowchart



3.

4. Kode Pemograman

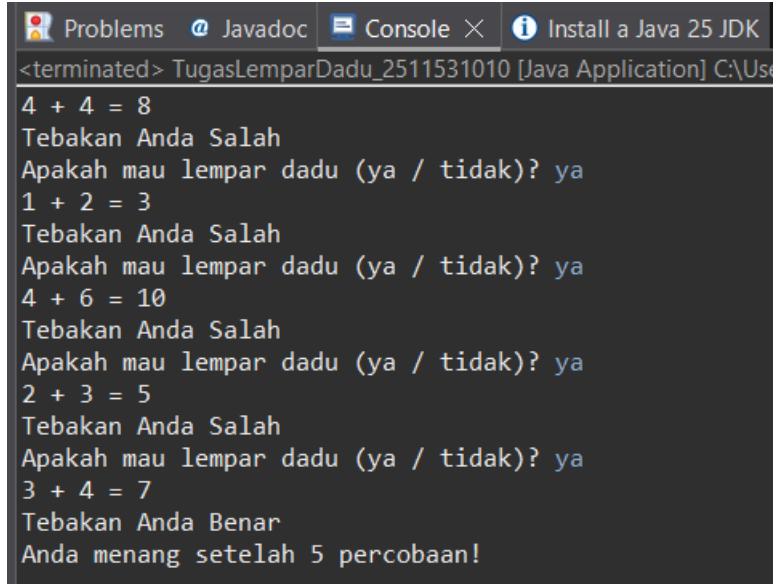


The screenshot shows a Java code editor with a dark theme. The code is a Java program named `TugasLemparDadu_2511531010`. It uses `java.util.Random` and `java.util.Scanner` to generate two random dice rolls (1-6) and sum them. It then asks the user if they want to roll again. If the user says "ya" (yes), it continues the loop. If the user says "tidak" (no), it prints "Anda gagal menang". The code is numbered from 1 to 40.

```
1 package Tugas6_2511531010;
2 import java.util.Random;
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class TugasLemparDadu_2511531010 {
6     public static void main(String[] args) {
7         Scanner scan = new Scanner(System.in);
8         Random rand = new Random();
9         int dadu1, dadu2, jumlah;
10        int percobaan = 0;
11        String jawab;
12
13        do {
14            dadu1 = rand.nextInt(6) + 1;
15            dadu2 = rand.nextInt(6) + 1;
16            jumlah = dadu1 + dadu2;
17            percobaan++;
18
19            System.out.println(dadu1 + " + " + dadu2 + " = " + jumlah);
20
21            if (jumlah == 7) {
22                System.out.println("Tebakan Anda Benar");
23                System.out.println("Anda menang setelah " + percobaan + " percobaan!");
24                break;
25            } else {
26                System.out.println("Tebakan Anda Salah");
27                System.out.print("Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? ");
28                jawab = scan.next();
29
30                if (!jawab.equalsIgnoreCase("ya")) {
31                    System.out.println("Anda gagal menang");
32                    break;
33                }
34            }
35
36        } while (true);
37
38        scan.close();
39    }
40 }
```

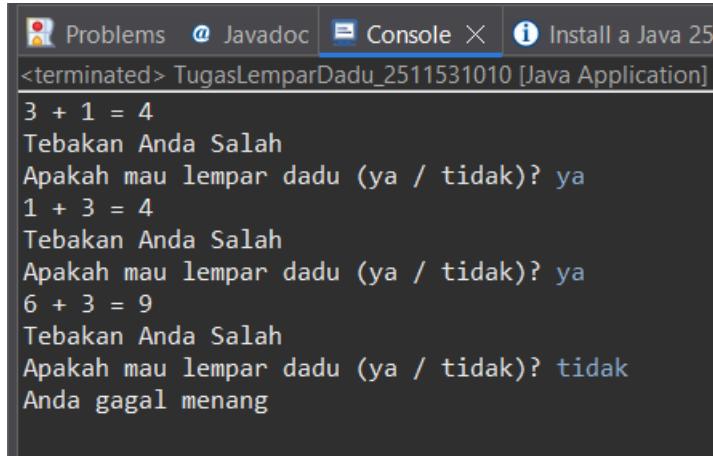
5. Output

a. Output jika menang



```
Problems Javadoc Console × Install a Java 25 JDK
<terminated> TugasLemparDadu_2511531010 [Java Application] C:\Users\...
4 + 4 = 8
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? ya
1 + 2 = 3
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? ya
4 + 6 = 10
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? ya
2 + 3 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? ya
3 + 4 = 7
Tebakan Anda Benar
Anda menang setelah 5 percobaan!
```

b. Output jika kalah



```
Problems Javadoc Console × Install a Java 25 JDK
<terminated> TugasLemparDadu_2511531010 [Java Application]
3 + 1 = 4
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? ya
1 + 3 = 4
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? ya
6 + 3 = 9
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? tidak
Anda gagal menang
```