

## **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**

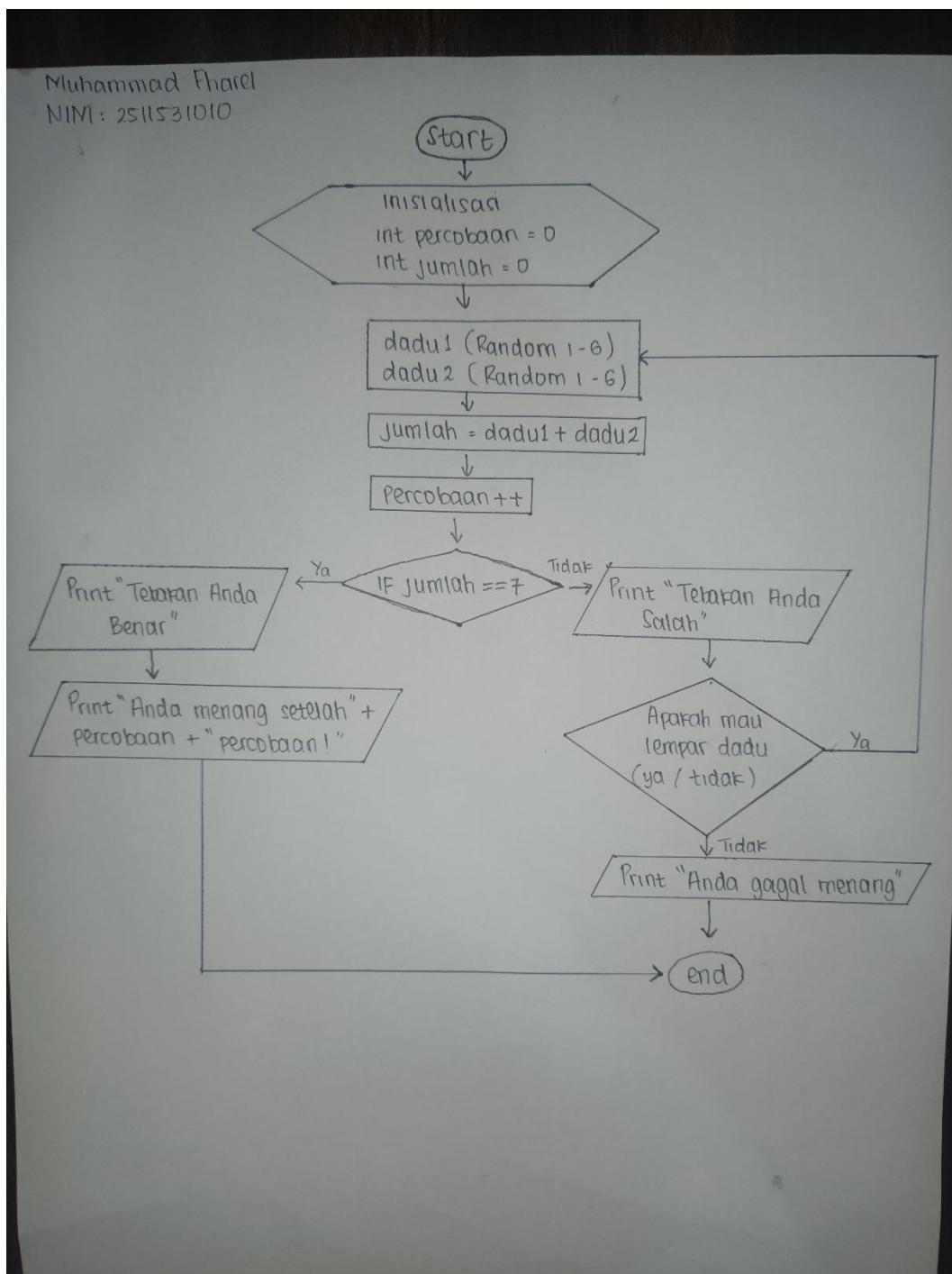
**TAHUN 2025**

## 1. Pseudocode

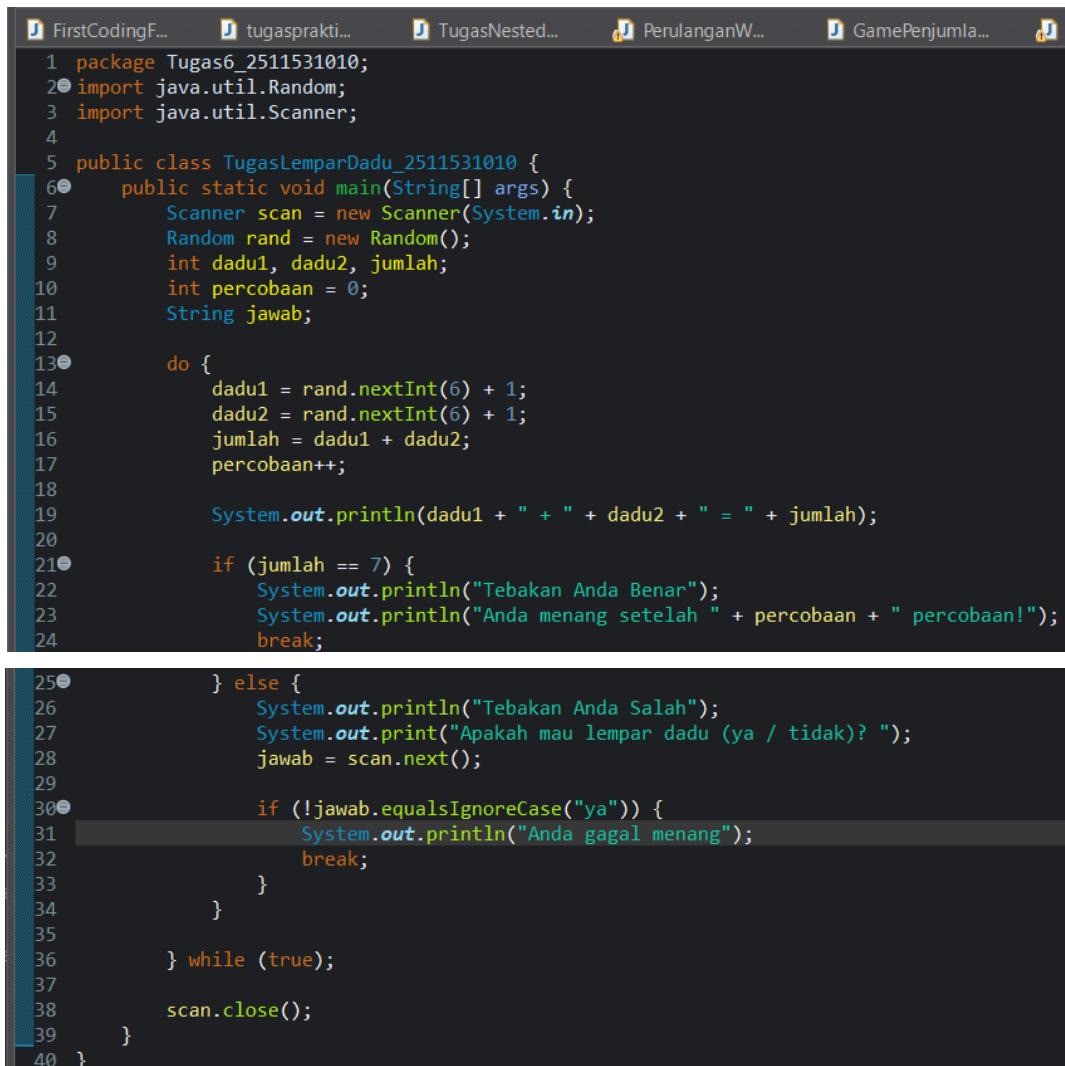
<b>Judul</b> Lempar Dadu Random
<b>Deklarasi</b> Int dadu1, dadu2, jumlah, percobaan  String jawab
<b>Pseudocode</b> 1. Mulai 2. Percobaan $\leftarrow$ 0 3. Jumlah $\leftarrow$ 0 4. do { 5.   dadu1 $\leftarrow$ Random (1-6) 6.   dadu2 $\leftarrow$ Random (1-6) 7.   jumlah = dadu1 + dadu2 8.   percobaan++ 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. Kode Pemograman



The screenshot shows a Java code editor with a dark theme. The code is a Java program named `TugasLemparDadu_2511531010`. It uses `Scanner` and `Random` classes to generate random numbers for two dice rolls, calculate their sum, and compare it against the user's guess. The user can play again if they want to.

```
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 }
```

## 4. 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
```