

```

1 + 2 = 3
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
4 + 3 = 7
Tebakan Anda Benar
Anda menang setelah 2 percobaan!

Console >
<terminated>: LemparDadu2 [Java Application] C:\program Files\Java\jdk-19\bin\javac.m
5 + 5 = 10
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
2 + 1 = 3
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
2 + 6 = 8
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
3 + 2 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
6 + 1 = 7
Tebakan Anda Benar
Anda menang setelah 5 percobaan!
Anda gagal menang

```

BUATKAN BAHASA NATURAL, FLOWCHART (TULIS TANGAN), PSEUDOCODE, DAN KODE PROGRAM JAVA DARI OUTPUT BERIKUT.

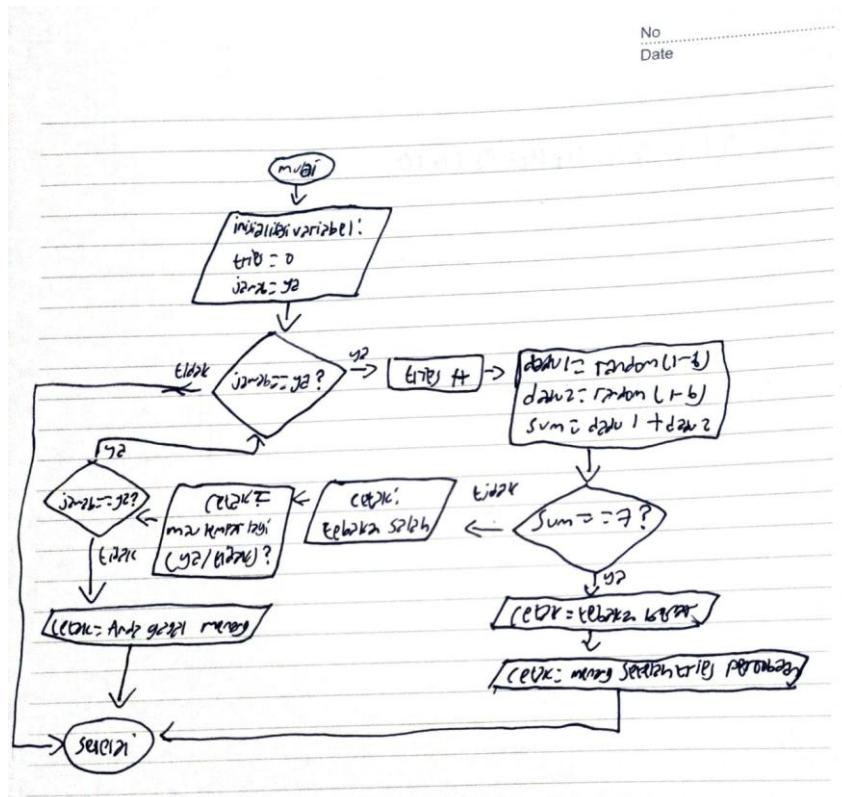
BAHASA NATURAL

- 1. Mulai.**
- 2. Inisialisasi variabel tries = 0 dan jawab = "ya".**
- 3. while (jawab == "ya") lakukan:**
 - **Tambah tries sebanyak 1.**
 - **Acak dua angka antara 1–6, simpan ke dadu1 dan dadu2.**
 - **Hitung sum = dadu1 + dadu2.**
 - **Tampilkan hasil dadu1 + dadu2 = sum.**
- 4. if (sum == 7) maka:**
 - **Tampilkan “Tebakan Anda Benar”.**
 - **Tampilkan “Anda menang setelah tries percobaan”.**
 - **Keluar dari perulangan.**
- 5. else jika hasil bukan 7:**
 - **Tampilkan “Tebakan Anda Salah”.**
 - **Tanyakan “Apakah mau lempar dadu (ya/tidak)?”.**
 - **Baca input ke variabel jawab.**
- 6. if (jawab == "tidak") maka:**

- Tampilkan “Anda gagal menang”.
- Keluar dari perulangan.

7. Selesai.

FLOWCHART



PSEUDOCODE

JUDUL: LEMPAR DADU

DEKLARASI:

scanner: Scanner

random: Random

dadu1, dadu2, sum, tebakan, tries: integer

jawab: string

PSEUDOCODE:

1. START

2. Inisialisasi:

scanner ← new Scanner()

random ← new Random()

tries ← 0

3. ULANGI (while true)

3.1 tries ← tries + 1

3.2 CETAK "Percobaan ke-" + tries

3.3 CETAK "Masukkan tebakan (2-12): "

3.4 BACA tebakan

3.5 dadu1 ← random(1-6)

3.6 dadu2 ← random(1-6)

3.7 sum ← dadu1 + dadu2

3.8 CETAK "Dadu 1 = " + dadu1

3.9 CETAK "Dadu 2 = " + dadu2

3.10 CETAK "Jumlah = " + sum

3.11 IF (tebakan == sum) THEN

CETAK "Selamat! Tebakan Anda benar!"

BREAK

ELSE

CETAK "Tebakan salah!"

CETAK "Mau lempar lagi (ya/tidak)?"

BACA jawab

IF (jawab == "ya") THEN

LANJUTKAN perulangan

ELSE

BREAK

ENDIF

ENDIF

ENDWHILE

4. CETAK "Anda gagal menang"

5. END

KODE PROGRAM JAVA

```
public static void main(String[] args) {  
    Scanner input = new Scanner(System.in);  
    Random rand = new Random();  
  
    int tries = 0;  
    String jawab = "ya";  
  
    System.out.println("== Permainan Lempar Dadu ==");  
    System.out.println("Tujuan: Dapatkan jumlah 7 untuk menang!\n");  
  
    while (jawab.equalsIgnoreCase("ya")) {
```

```
tries++;

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

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

int sum = dadu1 + dadu2;

System.out.println(dadu1 + " + " + dadu2 + " = " + sum);

if (sum == 7) {

    System.out.println("Tebakan Anda Benar!");

    System.out.println("Anda menang setelah " + tries +
percobaan!);

    break;

} else {

    System.out.println("Tebakan Anda Salah");

    System.out.print("Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)? ");

    jawab = input.nextLine();

    jawab = input.nextLine();

    if (jawab.equalsIgnoreCase("tidak")) {

        System.out.println("Anda gagal menang.");

        break;

    }

}

}
```

```
    input.close();  
}  
}
```