

## **Soal C — Game Lomba Menembak IKLC (Versi Final)**

**Topik:** Simulasi Game Menembak

Dalam acara olahraga tahunan kampus IKLC, diadakan **lomba menembak digital** yang dapat dimainkan melalui terminal.

Setiap peserta dapat memilih tingkat kesulitan yang menentukan jumlah tembakan yang bisa dilakukan.

Setiap tembakan memiliki peluang berbeda: bisa meleset, kena pinggir, atau tepat di tengah sasaran.

Tugasmu adalah membuat program **simulasi lomba menembak sederhana** menggunakan bahasa **Pascal**, sesuai ketentuan berikut.

### **Ketentuan Program**

1. Tampilkan menu untuk memilih tingkat kesulitan:
  - 1 = Mudah → 1 tembakan
  - 2 = Sedang → 2 tembakan
  - 3 = Sulit → 3 tembakanJika input tidak valid (bukan 1–3), tampilkan pesan kesalahan dan minta input ulang.
2. Gunakan case of untuk menentukan **jumlah tembakan** berdasarkan tingkat kesulitan yang dipilih.
3. Pemain memiliki **energi awal = 30** dan **skor awal = 0**.
4. Untuk setiap giliran tembakan:
  - Pemain diminta menekan **Y** untuk menembak atau **N** untuk menyerah.
  - Jika input selain Y/N, tampilkan pesan kesalahan dan minta ulang (validasi input).
  - Jika pemain memilih N → permainan langsung berakhir.
5. Gunakan **fungsi acak (randomize dan random(3))** untuk menentukan hasil tembakan:
  - 0 = Meleset → “Tidak mendapat poin.” (energi tetap)
  - 1 = Kena pinggir → “+10 poin, -5 energi”

- 2 = Tepat di tengah → “+25 poin, -10 energi”
6. Jika energi  $\leq 0$ , tampilkan pesan “Energi habis! Permainan berakhir.” dan hentikan permainan menggunakan exit.
  7. Setelah semua tembakan selesai, tampilkan **hasil akhir** berupa:
    - Total skor
    - Energi tersisa
    - Keterangan berdasarkan skor:
      - $\geq 70 \rightarrow$  *Penembak Legendaris!*
      - 50–69  $\rightarrow$  *Penembak Handal.*
      - 25–49  $\rightarrow$  *Masih perlu latihan.*
      - $< 25 \rightarrow$  *Belum beruntung hari ini.*

Contoh Output :

```
==== GAME LOMBA MENEMBAK IKLC ====
Pilih tingkat kesulitan:
1. Mudah (1 tembakan)
2. Sedang (2 tembakan)
3. Sulit (3 tembakan)
Masukkan pilihan (1-3): 0
Pilihan tidak valid! Silakan pilih 1, 2, atau 3.
```

```
Pilih tingkat kesulitan:
1. Mudah (1 tembakan)
2. Sedang (2 tembakan)
3. Sulit (3 tembakan)
Masukkan pilihan (1-3): 2
```

```
Mulai permainan!
```

```
Energi awal: 30
```

```
Skor awal: 0
```

```
Tembakan ke-1
```

```
Tekan Y untuk menembak, N untuk menyerah: █
```

```
Mulai permainan!
```

```
Energi awal: 30
```

```
Skor awal: 0
```

```
Tembakan ke-1
```

```
Tekan Y untuk menembak, N untuk menyerah: j
```

```
Input tidak valid! Masukkan Y atau N.
```

```
Tekan Y untuk menembak, N untuk menyerah: y
```

```
Kena pinggir! +10 poin, -5 energi.
```

```
Energi sekarang: 25
```

```
Skor sekarang: 10
```

```
Tembakan ke-2
```

```
Tekan Y untuk menembak, N untuk menyerah: n
```

```
Kamu menyerah. Permainan berakhir lebih awal.
```

```
RS-D-L-LEKTRIK-12-Academic SEMESTER 3) REMUER) 24114010
```