PENGULANGAN REPEAT — UNTIL (LANJUTAN)



Pertemuan 14

HAL-HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN PADA PENGULANGAN REPEAT UNTIL

Statement didalam perulangan paling sedikit diproses sekali, karena seleksi kondisi pada statement until yang terletak dibawah. Jadi walaupun kondisi awal sudah tidak sesuai dengan kondisi statement until, tapi blok statement setelah repeat tetap akan dikerjakan hingga statement until.

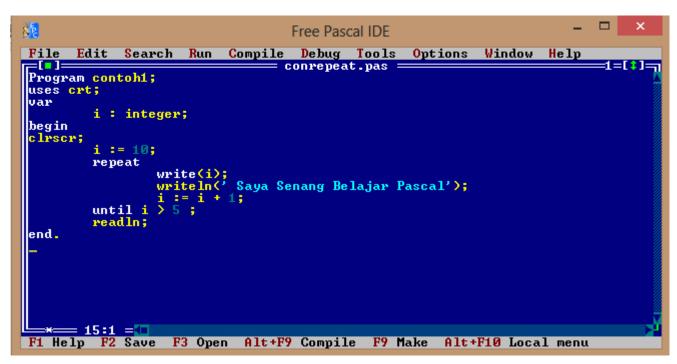
Pada repeat-until tidak menggunakan blok statement (tidak diperlukan begin dan end untuk menunjukkan batas perulangannya), karena batas perulangannya telah ditunjukkan mulai Repeat sampai Until

Repeat dan Until merupakan pengganti begin dan end. Kalaupun ditambahkan blok statement begin dan end didalam perulangan repeat...until, hasilnya akan sama saja dengan tanpa menggunakan begin dan end.



CONTOH 1: PERULANGAN DENGAN REPEAT UNTIL

```
Program contoh1
Deklarasi
 i : integer
Algoritma
 i \leftarrow 10
 repeat
      write(i);
      writeln('Saya Senang Belajar Pascal')
      i \leftarrow i + 1
 until i > 5
End Algoritma
```









Program contohl

Deklarasi

• i:integer

Algoritma

- $i \leftarrow 10$
- while i < 5 do
 - write(i);
 - writeln('Saya Senang Belajar Pascal')
 - $i \leftarrow i + 1$
- end while

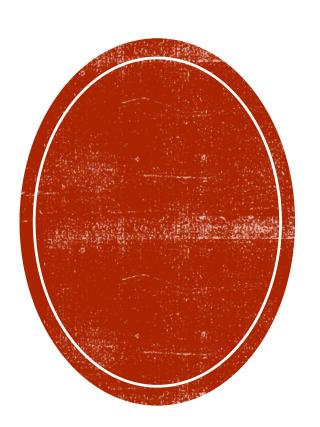
End Algoritma



Contoh 3:

Buatlah Algoritma untuk menghasilkan output dibawah ini:

- 1 2 3 4 5
- 1 2 3 4 5
- 1 2 3 4 5
- 1 2 3 4 5
- 1 2 3 4 5



Program contoh3

Deklarasi

• a,b:integer

Algoritma

- $a \leftarrow 1$
- repeat
 - $b \leftarrow 1$
 - repeat
 - write(b,'')
 - $b \leftarrow b + 1$
 - until b > 5
 - writeln
 - $a \leftarrow a + 1$
- until i > 5

```
_ _
                                Free Pascal IDE
File Edit Search Run Compile Debug Tools Options Window Help
Program contoh3;
uses crt;
var
        a,b : integer;
begin
clrscr;
        a := 1;
        repeat
                b := 1;
                repeat
                       write(b,' ');
                       b := b + 1;
                until b > 5;
                writeln;
                a := a + 1;
        until a > 5;
        readin;
end._
   === 18:5 =<!--
F1 Help F2 Save F3 Open Alt+F9 Compile F9 Make Alt+F10 Local menu
```

