**Jurnal codingan “big\_two.py”**

Jurnal ini bertujuan untuk mencatat semua thought procces dibalik codingan “big\_two.py” untuk tugas kelompok UAS Varel & Nathan

**Background :** tugas UAS yang diberikan adalah untuk membuat semacam studi khasus suatu algoritma — lebih tepatnya suatu *algorythmic paradigm* seperti : *Devide&Conquer, Greedy, Backtracking,* dan *Dynamic Programing* algoritma yang kita pilih adalah algoritma *Greedy* dan contoh kasus yang kita pilih adalah permainan kartu. Awalnya permainan kartu yang dipilih adalah permainan kartu remi dengan alasan bahwa studi kasus penerapan algortitma *Greedy* sudah pernah dilakukan and its verry well documented, studi kasus itu ada dalam bentuk pdf di google dengan nama “Strategi Greedy pada Permainan Kartu Remi” yang diketik oleh mahasiswa ITB bernama Aria Bachrul Ulum Berlian . Karena studi kasus itu sudah pernah dilakukan maka kelompok kami beranggapan bahwa dengan mengikuti studi kasus itu, maka kita dapat menyelesaikan project ini dengan mudah. Tapi