


1. https://github.com/Zaky-Git/modul4_1302213067.git
2. Table Driven

 D:\modul4_1302213067\modul4_1302213067\bin\Debug\net6.0\modul4_1302213067.exe

```
Masukkan Nama Buah : Apel
Kode Buah : A00

Masukkan Nama Buah : Aprikot
Kode Buah : B00

Masukkan Nama Buah : Alpukat
Kode Buah : C00

Masukkan Nama Buah : Pisang
Kode Buah : D00

Masukkan Nama Buah : Paprika
Kode Buah : E00

Masukkan Nama Buah : Blackberry
Kode Buah : F00

Masukkan Nama Buah : Ceri
Kode Buah : H00

Masukkan Nama Buah : Kelapa
Kode Buah : I00

Masukkan Nama Buah : Jagung
Kode Buah : J00

Masukkan Nama Buah : Kurma
Kode Buah : K00

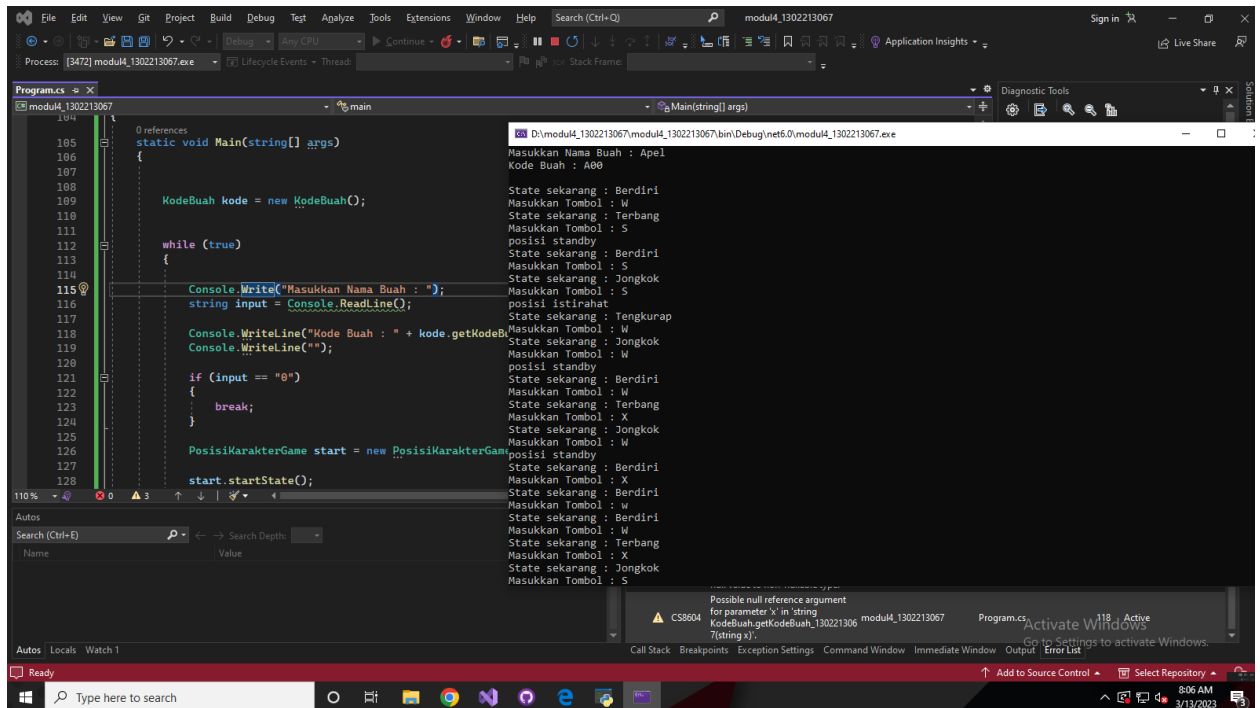
Masukkan Nama Buah : Durian
Kode Buah : L00

Masukkan Nama Buah : Anggur
Kode Buah : M00

Masukkan Nama Buah : Melon
Kode Buah : N00

Masukkan Nama Buah : Semangka
Kode Buah : O00
```

SS OUTPUT State



3.

```
string[] namaBuah = { "Apel", "Aprikot", "Alpukat", "Pisang",  
    "Paprika", "Blackberry", "Ceri", "Kelapa", "Jagung", "Kurma", "Durian", "Anggur", "Melon", "Semangka"};  
  
string[] kodeBuah = { "A00", "B00", "C00", "D00", "E00", "F00", "H00", "I00", "J00", "K00", "L00", "M00", "N00", "O00" };
```

inisialisasi variable namaBuah array of string isinya kayak di gambar dan kodeBuah isinya kayak Digambar diatas.

```

1 reference
public string getKodeBuah_1302213067(string x)
{
    for(int i = 0; i < namaBuah.Length; i++)
    {
        if (x == namaBuah[i])
        {
            return kodeBuah[i];
        }
    }
    return "tidak ada";
}

```

Method mengembalikan string dengan parameter x, melakukan perulangan sepanjang array namaBuah dan setiap iterasinya akan ada pengecekan apakah variable x sama dengan array nama buah indeks i saat ini, jika iya akan return data dalam array kodeBuah sesuai indeks saat ini, jika tidak ketemu maka akan return "tidak ada".

```

17 references
enum posisiState{
    Jongkok,
    Berdiri,
    Terbang,
    Tengkurap}
1 reference

```

Membuat variable enum berisi data Digambar.

```

31 public void startState()
32 {
33     posisiState state = posisiState.Berdiri;
34     string[] stringPosisi = { "Jongkok", "Berdiri", "Terbang", "Tengkurap" };
35     while (true)
36     {
37         Console.WriteLine("State sekarang : " + stringPosisi[(int)state]);
38         Console.Write("Masukkan Tombol : ");
39         string tombol = Console.ReadLine();
40         switch (state)
41         {
42             case posisiState.Berdiri:
43                 if (tombol == "W")
44                 {
45                     state = posisiState.Terbang;
46                 } else if (tombol == "S")
47                 {
48                     state = posisiState.Jongkok;
49                 } else
50                 {
51                     state = posisiState.Berdiri;
52                 }
53                 break;
54             case posisiState.Terbang:
55                 if (tombol == "S")
56                 {
57                     state = posisiState.Berdiri;
58                 }
59                 break;
60             case posisiState.Terbang:
61                 if (tombol == "S")
62                 {
63                     Console.WriteLine("posisi standby");
64                     state = posisiState.Berdiri;
65                 } else if (tombol == "X")
66                 {
67                     state = posisiState.Jongkok;
68                 } else
69                 {
70                     state = posisiState.Terbang;
71                 }
72                 break;
73             case posisiState.Jongkok:
74                 if (tombol == "S")
75                 {
76                     Console.WriteLine("posisi istirahat");
77                     state = posisiState.Tengkurap;
78                 } else if (tombol == "W")
79                 {
80                     Console.WriteLine("posisi standby");
81                     state = posisiState.Berdiri;
82                 } else
83                 {
84                     state = posisiState.Jongkok;
85                 }
86                 break;
87             case posisiState.Tengkurap:
88                 {
89                     if (tombol == "W")
90                     {
91

```

```

81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98

```

```

case posisiState.Tengkurap:
{
    if (tombol == "W")
    {
        state = posisiState.Jongkok;
    } else
    {
        Console.WriteLine("posisi istirahat");
        state = posisiState.Tengkurap;
    }
    break;
}
}
}

```

method startState berisi

line 33 deklarasi variable state bertipe data posisiState, yang di inisialisasi awal state berdiri.

line 34 deklarasi array stringPosisi berisi string sesuai gambar, untuk digunakan sebagai tampilan nanti.

line 35 perulangan, berisi line 37 print array stringPosisi sesuai indeks state saat ini

line 39 input,

line 40 pengkondisian switch, variable state akan di cek apakah dia sama seperti case dan akan menjalankan kode didalamnya jika sama.

setiap case berisi pengkondisian if untuk cek apakah variable tombol sesuai.

jika sesuai, maka state akan diubah sesuai data dalam kondisi.

untuk berubah ke state tertentu, akan print sesuai yang diminta soal.

```

103 class main
104 {
105     0 references
106     static void Main(string[] args)
107     {
108
109         KodeBuah kode = new KodeBuah();
110
111
112         while (true)
113         {
114             Console.Write("Masukkan Nama Buah : ");
115             string input = Console.ReadLine();
116
117             Console.WriteLine("Kode Buah : " + kode.getKodeBuah_1302213067(input));
118             Console.WriteLine("");
119
120             if (input == "0")
121             {
122                 break;
123             }
124
125         }
126
127
128         PosisiKarakterGame start = new PosisiKarakterGame();
129
130         start.startState();
131
132
133
134

```

line 109 pembuatan objek dari kelas

112 perulangan selama input tidak 0.

setiap perulangan akan mendapatkan inputan dan pemanggilan metod dari kode yaitu getkodebuah.

129 pembuatan objek start dari class posisiKarakterGame.

131 pemanggilan method startState menggunakan objek start dan akan menjalankan metod.