

## KelilingLingkaran.c

```
/* PROGRAM KelilingLingkaran */
/* Dibaca sebuah bilangan r sebagai jari-jari lingkaran */
/* Akan dicari keliling lingkaran berdasarkan rumus keliling lingkaran
(keliling = 2 * PI * r) */

#include <stdio.h>

int main() {
    /* KAMUS */
    const float PI = 3.14159;
    float r, kel;

    /* ALGORITMA */
    scanf("%f", &r);
    kel = 2 * PI * r;

    printf("%f\n", kel);

    return 0;
}
```

## MencariJarak.c

```
/* PROGRAM MencariJarak */
/* Dibaca 2 bilangan real, yaitu kecepatan dan waktu */
/* Akan dicari jarak yang ditempuh berdasarkan rumus jarak (jarak = kecepatan
* waktu) */

#include <stdio.h>

int main() {
    /* KAMUS */
    float v, t, s;

    /* ALGORITMA */
    printf("Masukkan kecepatan (dalam m/s): ");
    scanf("%f", &v);

    printf("Masukkan waktu (dalam s): ");
    scanf("%f", &t);

    s = v * t;
    printf("Jarak yang ditempuh (dalam m): %f\n", s);

    return 0;
}
```

## HargaKelereng.c

```
/* PROGRAM HargaKelereng */

/* Dibaca 3 bilangan, yaitu jumlah kelereng merah, kuning, dan hijau */
/* Akan dicari total harga berdasarkan harga kelereng dan jumlah kelereng */
/* Asumsi jumlah kelereng merah, kuning dan hijau lebih dari 0 */

#include <stdio.h>

int main() {
    /* KAMUS */
    const int hargaMerah = 10;
    const int hargaHijau = 15;
    const int hargaKuning = 20;
    int jumlahMerah, jumlahHijau, jumlahKuning, totalHarga;

    /* ALGORITMA */
    printf("Masukkan jumlah kelereng merah: ");
    scanf("%d", &jumlahMerah);

    printf("Masukkan jumlah kelereng hijau: ");
    scanf("%d", &jumlahHijau);

    printf("Masukkan jumlah kelereng kuning: ");
    scanf("%d", &jumlahKuning);

    totalHarga = jumlahMerah * hargaMerah + jumlahHijau * hargaHijau +
                  jumlahKuning * hargaKuning;
    printf("Total harga kelereng: %d\n", totalHarga);

    return 0;
}
```

## Koordinat.c

```
/* PROGRAM Koordinat */
/* Dibaca 2 bilangan bulat sebagai representasi x dan y dalam koordinat */
/* Akan dihasilkan keluaran dalam bentuk titik koordinat (x, y) */

#include <stdio.h>

int main() {
    /* KAMUS */
    typedef struct {
        int x;
        int y;
    } Koordinat;

    Koordinat titik;

    /* ALGORITMA */
    printf("Masukkan nilai x: ");
    scanf("%d", &titik.x);

    printf("Masukkan nilai y: ");
    scanf("%d", &titik.y);

    printf("Koordinat titik: (%d, %d)\n", titik.x, titik.y);

    return 0;
}
```

## AngkaTerbesar.c

```
/* PROGRAM AngkaTerbesar */
/* Dibaca 2 bilangan float x dan y */
/* Akan dicari bilangan terbesar dari 2 bilangan tersebut */

#include <stdio.h>

int main() {
    /* KAMUS */
    float x, y, terbesar;

    /* ALGORITMA */
    printf("Masukkan nilai x: ");
    scanf("%f", &x);

    printf("Masukkan nilai y: ");
    scanf("%f", &y);

    if (x > y) {
        terbesar = x;
    } else {
        terbesar = y;
    }

    printf("Angka terbesar: %f\n", terbesar);

    return 0;
}
```

### NOTASI ALGORITMIK

PROGRAM AngkaTerbesar

{ Dibaca 2 bilangan float x dan y }

{ Akan dicari bilangan terbesar dari 2 bilangan tersebut }

KAMUS

x, y, terbesar: float

ALGORITMA

input(x, y)

if (x > y) then

    terbesar <- x

else { y > x } then

    terbesar <- y

output(terbesar)