1.3.1 Tugas Pendahuluan I

1. Untuk tipe-tipe data di bahasa Pascal berikut, jelaskan batasan/range-nya dan

kemudian tulis tipe padanannya di notasi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Type di Bahasa Pascal** | **Menangani data** | **Range** | **Padanan di algoritma** |
| Integer | bilangan bulat | -32767 s.d. +32767 | integer |
| Shortint | bilangan bulat | -128s.d. +127 | shortint |
| Longint | bilangan bulat | -2147483648 s.d. 2147483647 | longint |
| Real | bilangan desimal(pecahan | platform dependant\* | real |
| double | bilangan desimal(pecahan) | 5.0E-324 s/d1.7E308 | double |
| char | karakter ASCII | 1karakter | char |
| string | Karakter teks | -255 karakter | string |
| boolean | Nilai benar atau salah | 0 sd 1 | boolean |

2.3 Praktikum II

2.3.1 Tugas Pendahuluan II

1.Apa yang diinginkan oleh masalah tersebut? Menghitung y (output)

Bagaimana cara mendapatkanya? y = Ax2 + Bx + C

Apa yang di perlukan? A, B, C dan x

Buat algoritma untuk menghitung y = Ax2 + Bx + C dimana A, B, C dan x

masukan dari user.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Judul** Algoritma untuk menghitung y

**Kamus** A,B,C,X,y

**Algoritma**

INPUT (A)

INPUT (B)

INPUT (C)

INPUT (x)

Y <- (A\*x^2) + (B\*X) + C

Output (y)

2. Buat algoritma untuk menghitung nilai akhir dari seorang mahasiswa dengan

rumus:

Nilai Akhir = 30%UAS + 25%UTS + 15% Quiz + 15% Tugas +

15%Kehadiran

3.Apa yang diinginkan oleh masalah tersebut? Derajat reamur (OUTPUT)

Bagaimana cara mendapatkanya? R=4/5(K+237)

Apa yang di perlukan? Derajat kelvin (INPUT)

**Judul** Algoritma untuk mengkonversi derajat kelvin ke menjadi nilai derajat reamur

**Kamus**

K : Real

R : Real

**Algoritma**

INPUT(K)

R <- R=4/5(K+237)

OUTPUT(R)