

1. Perhatikan array berikut ini!

[82, 12, 41, 38, 19, 26, 9, 48, 20, 55, 8, 32, 3]

2. Perhatikan algoritma-algoritma berikut ini!

- a. Menampilkan semua nilai di dalam array tersebut di atas.
- b. Mencari sebuah angka di dalam array tersebut di atas.
- c. Menampilkan angka-angka ganjil di dalam array tersebut di atas.
- d. Menampilkan angka-angka kelipatan 3 di dalam array tersebut di atas.
- e. Menampilkan angka-angka yang memiliki angka 2 di dalam array tersebut di atas.
- f. Menampilkan angka-angka ganjil yang diapit oleh angka genap di dalam array tersebut di atas.
- g. Menampilkan angka-angka kelipatan 5 yang sebelumnya juga angka kelipatan 5 di dalam array tersebut di atas.
- h. Menghitung jumlah angka di dalam array tersebut di atas.
- i. Menampilkan selisih angka-angka dengan angka setelahnya di dalam array tersebut di atas.
- j. Menampilkan selisih angka-angka genap dengan angka setelahnya yang genap pula di dalam array tersebut di atas.
- k. Menampilkan angka-angka yang setelahnya bernilai lebih besar.
- l. Menampilkan jumlah angka dengan angka setelahnya yang hasil penjumlahannya bernilai genap di dalam array tersebut di atas.
- m. Menghitung jumlah angka-angka selisih yang ditampilkan pada poin (i) di atas.
- n. Menampilkan jumlah angka-angka di dalam array tersebut di atas dengan seluruh angka-angka sebelumnya.

3. Buatlah pseudocode dari masing-masing algoritma tersebut di atas!

A. Mulai

buka netbean

buat variabel nilai1

isi nilai variabel sesuai soal

tampilkan output dari variabel nilai 1

Selesai

B. Mulai

buka netbeans

masukkan perintah import Arrays diatas public class

buat variabel nilai1

isi variabel nilai1 sesuai soal

tampilkan output variabel hasil untuk array [5]

Selesai

C. Mulai

buka netbeans

klik new project

input nama project

input semua angka

lakukan insialisasi variable

lakukan pengulangan

buat sebuah output

lakukan pengulangan lagi

masukan fungsi IF (`Array [i] % 2 == 1`)

jalankan program

Selesai

#### D. Mulai

buka netbeans

klik new project

input nama project

input semua angka

lakukan insialisasi variable

lakukan pengulangan

buat sebuah output

lakukan pengulangan lagi

masukan fungsi IF (`array[i] % 3 == 0`)

jalankan program

Selesai

#### H. Mulai

buka netbeans

buat variabel nilai1

isi variabel nilai1 sesuai soal

buat variabel baru lagi dengan nama hasil

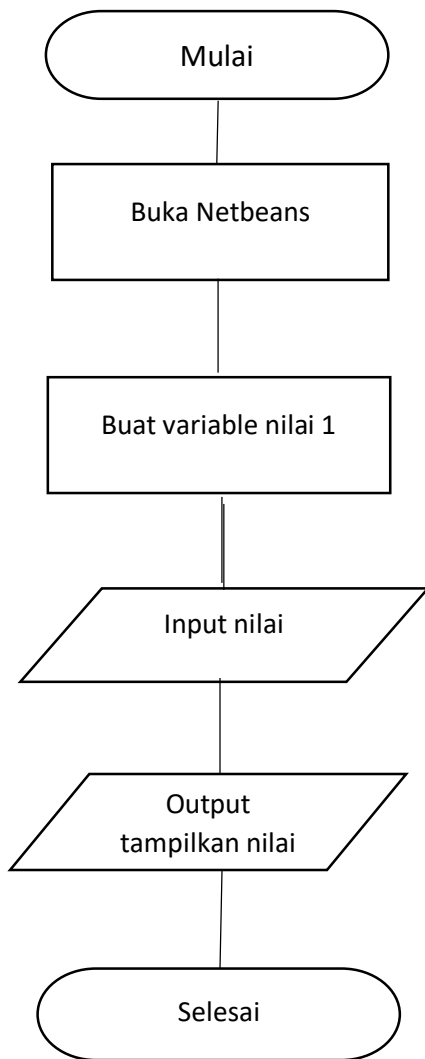
isi variabel hasil dengan sintaks `IntStream.of(nilai1).sum();`

tampilkan output variabel hasil

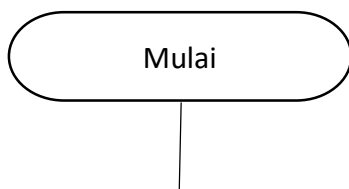
Selesai

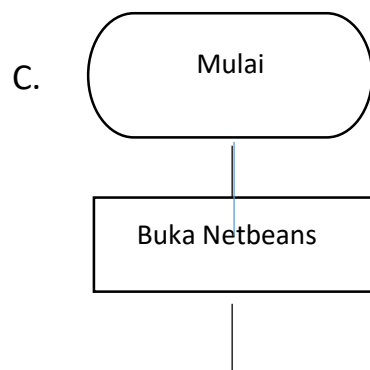
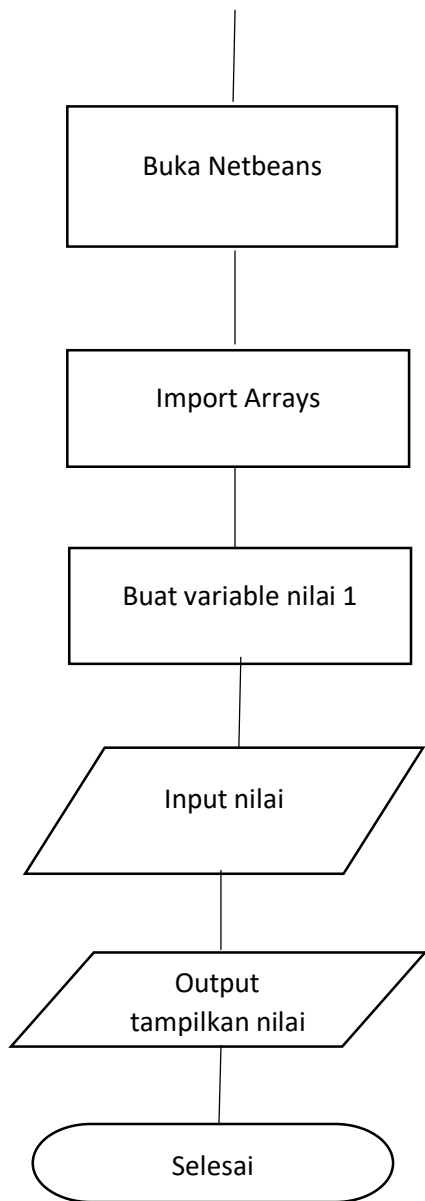
4. Buatlah flowchart dari masing-masing algoritma tersebut di atas!

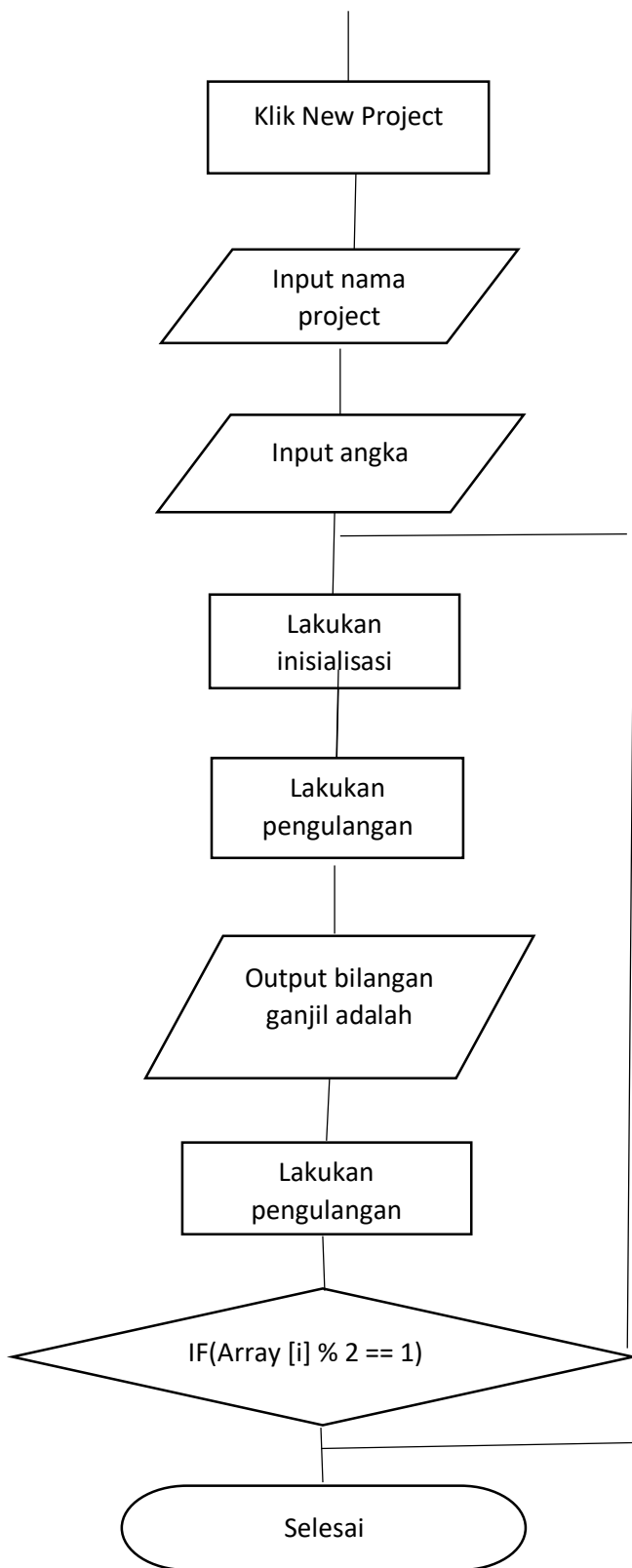
A.



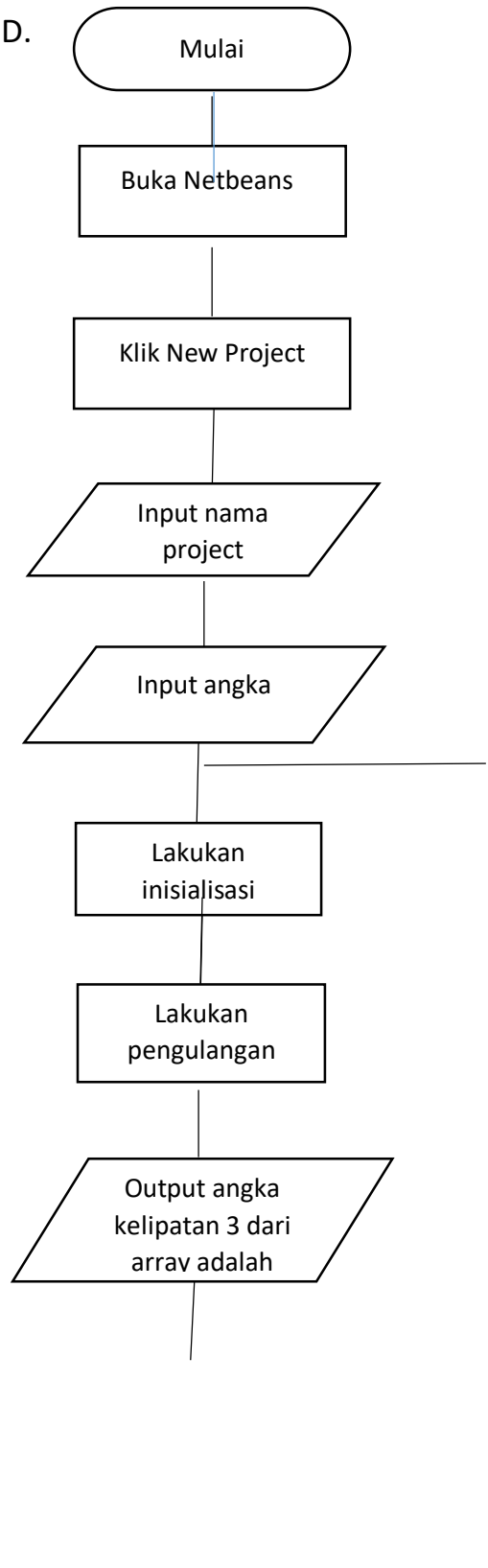
B.

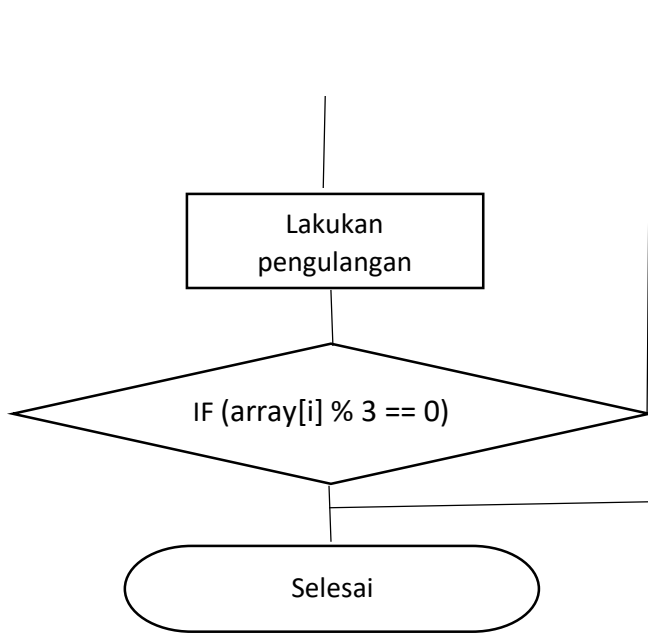




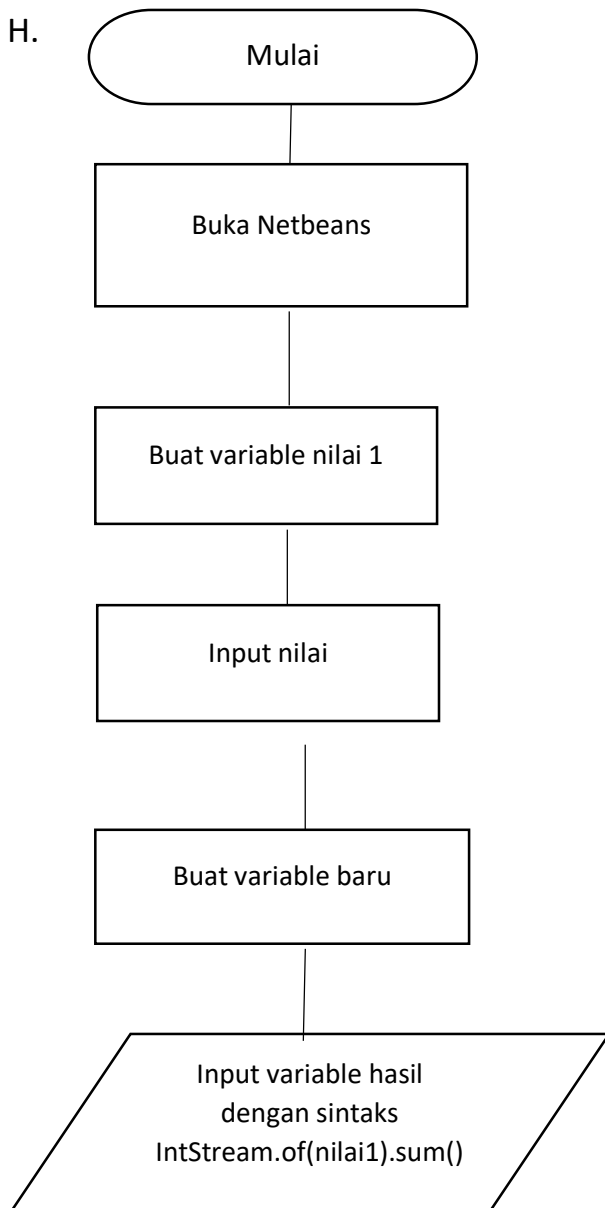


D.

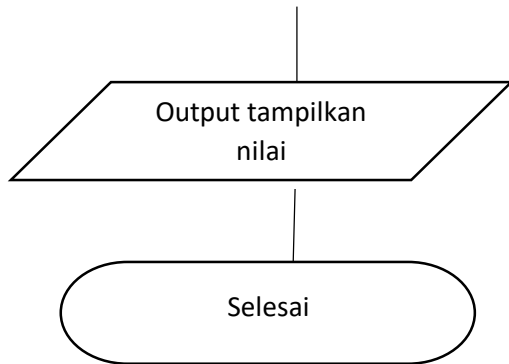




H.







5. Buatlah source code dengan Java dari masing-masing algoritma tersebut di atas

A. /\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

package array;

/\*\*

\*

\* @author user

\*/

import java.util.Arrays;

public class Array {

```

/**
 * @param args the command line arguments
 */
public static void main(String[] args) {
    int [] nilai1 = {82, 12, 41, 38, 19, 26, 9, 48, 20, 55, 8, 32, 3};
    System.out.println(Arrays.toString(nilai1));
    // TODO code application logic here
}
}

```

```

B. /*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package mencari.angka;

/**

```

```

*
* @author user
*/
import java.util.Arrays;
public class MencariAngka {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        int[] nilai1 = { 82, 12, 41, 38, 19, 26, 9, 48, 20, 55, 8, 32, 3};

        System.out.println(nilai1[5]);

    }

}

```

C. /\*

- \* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
- \* To change this template file, choose Tools | Templates
- \* and open the template in the editor.

```
*/  
package bilangan.ganjil;  
  
/**  
 *  
 * @author user  
 */  
import java.util.Arrays;  
public class BilanganGanjil {  
  
    /**  
     * @param args the command line arguments  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        int[] Array = {82, 12, 41, 38, 19, 26, 9, 48, 20, 55, 8, 32, 3};  
        System.out.print("Bilangan Ganjil : ");  
        for (int i = 0; i < Array.length; i++){  
            if (Array [i] % 2 == 1) {  
                System.out.print(Array[i] + " ");  
            }  
        }  
  
        System.out.println("");
```

```
}
```

```
}
```

D. /\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

```
package angka.kelipatan3;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author user
```

```
*/
```

```
public class AngkaKelipatan3 {
```

```
/**
```

```
* @param args the command line arguments
```

```
*/
```

```
public static void main(String[] args) {
```

```
    // TODO code application logic here
```

```

int array[] = {82, 12, 41, 38, 19, 26, 9, 48, 20, 55, 8, 32, 3};

for (int i=0; i<= array.length-1; i++){

}

System.out.println("Angka Kelipatan3 Dari Array Adalah: ");
for (int i = 0; i < array.length; i++){
    if (array[i] % 3 == 0){
        System.out.println(array[i] + " ");
    }
}

}

}

}

}

```

H. /\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

package menghitung.jumlah.angka;

```
/**
 *
 * @author user
 */
import java.util.stream.*;

public class MenghitungJumlahAngka {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        int[] nilai1 = {
            82, 12, 41, 38, 19, 26, 9, 48, 20, 55, 8, 32, 3
        };
        int hasil= IntStream.(nilai1).sum();
        System.out.println("Hasil Penjumlahan Data Array adalah:" + hasil);
    }

}
```

## **Git dan GitHub**

1. Masukkan semua file-file yang telah dibuat di atas ke dalam repository dengan perintah git

add.

2. Lakukan commit terhadap file-file yang telah dimodifikasi dengan perintah git commit.

3. Push semua commit ke GitHub