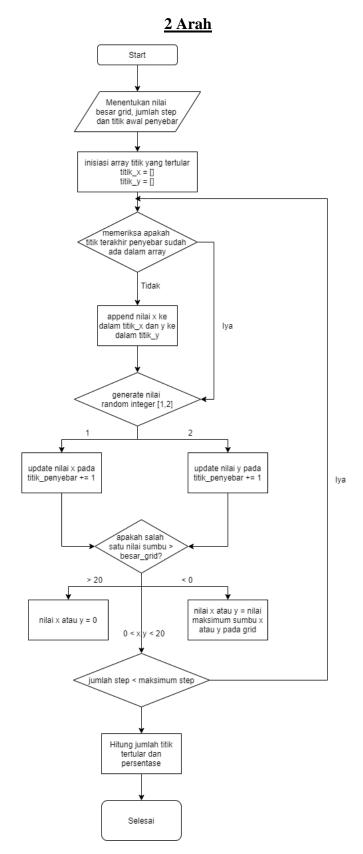
Nim: 1301171750

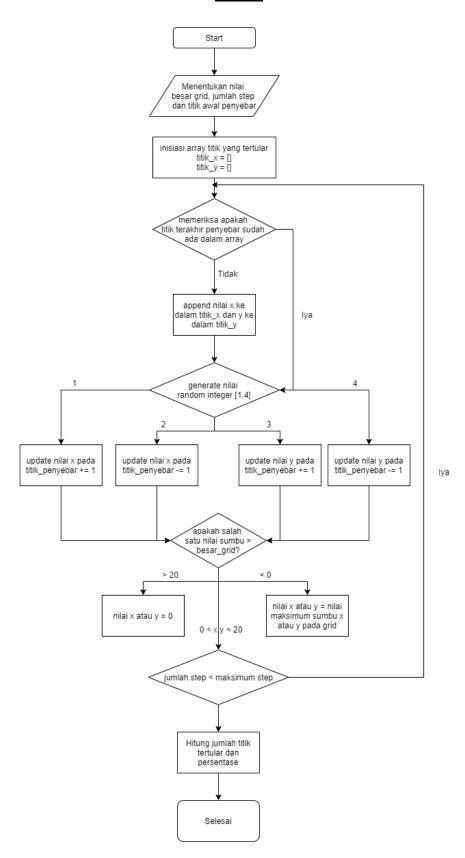
## Laporan Program Algoritma Drunkard's Walk

### Flowchart Program:



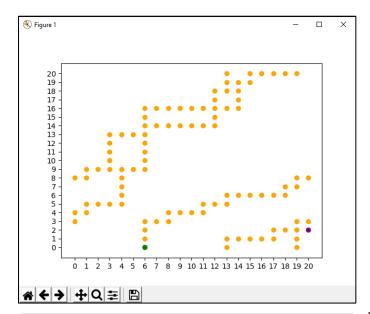
Nim: 1301171750

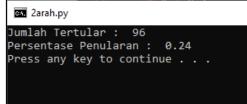
### 4 Arah

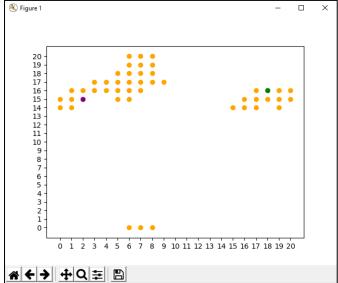


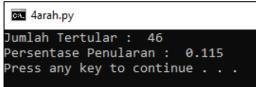
Nim: 1301171750

### **Contoh Output:**









Nim: 1301171750

## Hasil dan analisis:

# Grid = $20 \times 20$ . Step = 100

No.	2 Arah		4 Arah	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
	Tertular		Tertular	
1.	92	23%	35	8.75%
2.	94	23.5%	56	14%
3.	93	23.25%	62	15.5%
4.	95	23.75%	55	13.75%
5.	91	22.75%	52	13%

# Grid = $20 \times 20$ . Step = 250

No.	2 Arah		4 Arah	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
	Tertular		Tertular	
1.	184	46%	122	30.5%
2.	188	47%	111	27.75%
3.	212	53%	105	26.25%
4.	209	52.25%	142	35.5%
5.	197	49.25%	107	26.75%

# Grid = $30 \times 30$ . Step = 300

No.	2 Arah		4 Arah	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
	Tertular		Tertular	
1.	232	24.7%	142	15.7%
2.	274	30,4%	109	12.1%
3.	236	26,2%	135	15%
4.	247	27.4%	95	10.5%
5.	266	29.55%	118	13.11%

Nim: 1301171750

### Kesimpulan:

Dari percobaan diatas dapat disimpulkan bahwa, jumlah titik yang tertular pada algoritma drunkard's walk dengan penetapan hanya boleh melakukan dua arah akan lebih banyak dibandingkan dengan 4 arah. Hal ini terjadi karena kemungkinan titik penyebar berjalan kembali ke titik yang telah dilalui lebih besar pada algoritma dengan 4 arah dibandingkan 2 arah.