Nama : Dhimas Alif Prabowo

NIM : 24060121120037

Kelas : Informatika A

Tugas 1

Menyelesaikan soal algoritma dengan bahasa natural nomor 2, 3, dan 4 (soal di ppt)  
  
2. T0 = Gula-gula 3 rasa ( duren, kesemek, melon) dalam 3 kantong berbeda

* Memberi setiap anak satu gula-gula duren
* Bila sisa lebih dari 3 akan diberi lagi setiap anak satu gula-gula duren
* Bila sisa kurang dari 3 akan berhenti membagi gula-gula duren
* Memberi setiap anak satu gula-gula kesemek
* Bila sisa lebih dari 3 akan diberi lagi setiap anak satu gula-gula kesemek
* Bila sisa kurang dari 3 akan berhenti membagi gula-gula kesemek

T1 = Setiap anak mendapat 3 rasa gula-gula secara merata

3. T0 = Menemukan 1 buah kesemek dari kumpulan buah-buahan

* Semua buah buahan diletakkan di meja
* Ambil satu buah
* Jika bukan buah kesemek diletakkan kembali ke kantung
* Ambil satu buah lagi
* Jika itu buah kesemek, buah disimpan
* Berhenti mengambil buah

T1 = Mendapatkan buah kesemek

4. T0 = Mengurutkan panjang potongan bambu dari pendek ke panjang

* Ambil penggaris
* Ambil satu potongan bambu
* Ukur potongan bambu tersebut
* Letakkan
* Ambil satu potong bambu lagi
* Ukur potongan bambu tersebut
* Cek apakah lebih panjang atau lebih pendek
* Jika lebih panjang diletakkan di kanannya
* Jika lebih pendek diletakkan di kirinya
* Ulangi hingga potongan bambu habis

T1 = Potongan bambu sudah urut dari pendek ke panjang

Tugas 2

Melakukan sintesa persoalan pada soal no 1 – 5 (soal di pdf), menentukan T0, T1, lalu menguraikan Input, Proses, dan Output

1. Nama program : jarakGLBB

* T0 : mencari jarak tempuh benda yang mengalami GLBB
* T1 : mendapatkan jarak tempuh benda yang mengalami GLBB
* Input :
* v0 (kecepatan mula-mula » m/s)
* t ( waktu » s )
* a (percepatan » m/s2)
* Proses :
* Masukkan rumus jarak S = v0\*t + \*(a\*t2)
* Masukkan input v0,t, dan a ke dalam rumus
* Output : Jarak benda » S ( m )

1. Nama Program : jarakPBola

* T0 : mencari jarak gerakan parabola suatu benda
* T1 : mendapatkan jarak gerakan parabola suatu benda
* Input :
* v0 (kecepatan mula-mula » m/s)
* t (waktu » s)
* Proses :
* Beri nilai g = 10 m/s2
* Masukkan rumus jarak S = v0\*t + \*(g\*t2)
* Masukkan input v0 dan t ke dalam rumus
* Output : Jarak benda » S ( m )

1. Nama Program : gayaSentr

* T0 : mencari gaya F suatu benda bermassa m
* T1 : mendapatkan gaya F suatu benda bermassa m
* Input :
* m ( massa » kg )
* v (kecepatan » m/s)
* r (jari-jari » m)
* Proses :
* Masukkan rumus jarak F = m\*(v2/r)
* Masukkan input m,v, dan r ke dalam rumus
* Output : Gaya suatu massa » F ( N )

1. Nama Program : volBolaKerct

* T0 : mencari volume bola dan kerucut dari sebuah lingkaran
* T1 : mendapatkan volume bola dan kerucut dari sebuah lingkaran
* Input :
* r (jari-jari » m)
* Proses :
* Beri nilai = 3,1415
* Masukkan rumus Volume bola Vb = 4/3\* 3
* Masukkan rumus Volume kerucut Vk = ½ \* Vb
* Masukkan input r
* Output : Volume bola & Volume kerucut ( m3 )

1. Nama Program : luasKellLayang

* T0 : mencari luas dan keliling layang-layang
* T1 : mendapatkan luas dan keliling layang-layang
* Input :
* s1 (sisi satu layang layang » m)
* s2 (sisi dua layang layang » m)
* d1 (diagonal satu layang layang » m)
* d2 (diagonal dua layang layang » m)
* Proses :
* Masukkan rumus luas layang-layang L = ½\*d1\*d2
* Masukkan input d1 & d2
* Masukkan rumus keliling layang-layang K = 2\*(s1+s2)
* Masukkan input s1 & s2
* Output : Luas layang layang (m2) & Keliling layang layang (m)