Kasus 1: Petualangan Mencari Harta Karun

Kamu adalah seorang petualang yang sedang mencari harta karun tersembunyi. Kamu menemukan sebuah peta kuno yang memberikan petunjuk sebagai berikut:

Jika kamu berada di hutan lebat (ditandai dengan 'H'), kamu harus berjalan 100 langkah ke utara.

Jika kamu berada di gurun pasir (ditandai dengan 'G'), kamu harus berjalan 50 langkah ke timur.

Jika kamu berada di pegunungan (ditandai dengan 'P'), kamu harus mendaki 20 langkah ke atas.

Buatlah program yang menerima input lokasi ('H', 'G', atau 'P') dan menampilkan instruksi yang sesuai.

Kasus 4: Sistem Login Sederhana

Buatlah sistem login sederhana dengan ketentuan berikut:

Username yang benar adalah "admin" dan password yang benar adalah "password123".

Jika username dan password benar, tampilkan pesan "Login berhasil!".

Jika username salah, tampilkan pesan "Username salah.".

Jika username benar tetapi password salah, tampilkan pesan "Password salah.".

Kamu adalah seorang petualang yang sedang mencari harta karun tersembunyi. Kamu menemukan sebuah peta kuno yang memberikan petunjuk sebagai berikut:

Jika kamu berada di hutan lebat (ditandai dengan 'H'), kamu harus berjalan 100 langkah ke utara.

Jika kamu berada di gurun pasir (ditandai dengan 'G'), kamu harus berjalan 50 langkah ke timur.

Jika kamu berada di pegunungan (ditandai dengan 'P'), kamu harus mendaki 20 langkah ke atas.

Buatlah program yang menerima input lokasi ('H', 'G', atau 'P') dan menampilkan instruksi yang sesuai.

buat dengan menggunakan ”while”. Saat program telah berakhir maka kembali ke menu awal.