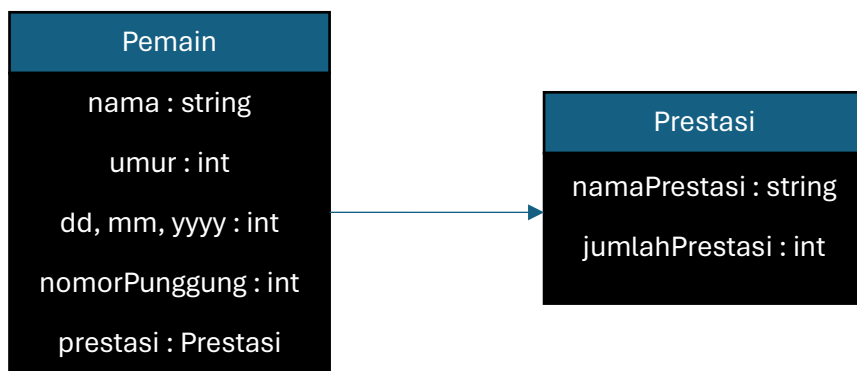


UNGUIDED
MODUL 11 (RECORD)
Tipe A



Suatu Federasi Sepak Bola dari negara Wakanda, ingin mendata para pemain yang ada di dalam negara tersebut. Sebagai seorang programmer handal anda diminta untuk membuat program yang dapat digunakan oleh Federasi Sepak Bola Wakanda untuk dapat melihat siapa saja pemain yang ada di dalam negara tersebut dan prestasi yang pernah mereka dapatkan, berdasarkan diagram dibawah ini.



Sebelum masuk ke dalam menu utama, pengguna akan diminta untuk login terlebih dahulu. Untuk usernamenya adalah **NamaPanggilan**, dan passwordnya adalah **5DigitNPM**. (Pada demo username : **Agus**, password : **12345**)

Ketentuan Login :

- Username dan Password wajib bersifat case sensitive
- Jika username atau password salah maka akan menampilkan error handling

Berikut ini tampilan dari Login Page:

Jika berhasil Login

```
      === LOGIN ===  
Masukkan Username      : NamaPanggilan  
Masukkan Password      : 5DigitNPM  
  
      Hallo NamaPanggilan, Anda Berhasil Login!!!|
```

Jika gagal Login

```
      === LOGIN ===  
Masukkan Username      : c  
Masukkan Password      : c  
  
      Username atau Password Anda Salah!  
Masukkan Username      : |
```

BONUS 1 (nilai **UGD** +5):

Setelah berhasil login buatlah loading sebelum memasuki main menu, jika ingin claim bonus UGD wajib benar.

1. Menu 1 : Input Data Pemain (35)

Menu ini hanya dapat diakses apabila data pemain belum terisi semua.

Program akan meminta inputan berupa :

- Nama Pemain
- Umur Pemain
- Tanggal Lahir Pemain
- Nomor Punggung (Random Otomatis dari 1-99)
- Nama Prestasi
- Jumlah Prestasi

Terdapat 3 nama prestasi yang dapat diinputkan oleh pengguna, yaitu **UCL**, **Piala Dunia**, dan **Ballon d'Or**.

Ketika pengguna menginputkan selain ketiga nama diatas maka program akan meminta inputan ulang.

Ketentuan inputan pengguna :

1. Nama pemain tidak boleh kosong atau “-“,
2. Umur pemain tidak boleh tidak boleh “0” atau negative,
3. Tanggal lahir pemain memiliki 3 ketentuan yaitu hari, bulan, dan tahun tidak boleh sama dengan “0”,
4. Nama prestasi tidak boleh kosong atau “-“,
5. Jumlah prestasi tidak boleh kurang dari “0”.

Notes:

Hanya bisa input 2 data saja.

Buatlah error handling jika kedua data pemain sudah diisi semua.

2. Menu 2 : Show Data Pemain (30)

Menu ini hanya dapat diakses ketika minimal ada 1 data pemain yang sudah terisi.

Pada menu ini anda diminta untuk menampilkan semua data yang sudah diinputkan pada menu sebelumnya.

Contoh tampilannya :

```
[*] Data Pemain
      Nama Pemain           : Messi
      Umur Pemain           : 36
      Tanggal Lahir Pemain  : 24-06-1987
      Nomor Punggung        : 10
      -----
                        Nama Prestasi       : Piala Dunia
                        Jumlah Prestasi     : 1
```

Note:

Format tampil data harus sama persis seperti pada contoh diatas.

Buatlah error handling jika kedua data pemain belum diisi semua.

3. Menu 3 : Reset Data Pemain (30)

Menu ini hanya dapat diakses ketika minimal ada 1 data pemain yang sudah terisi.

Pada menu ini program akan masuk ke dalam submenu reset data pemain, yang didalamnya terdapat 3 buah menu, yaitu:

a. Reset semua data pemain

Jika pengguna memilih menu ini maka program akan melakukan reset kepada semua data yang sudah diinputkan.

b. Reset salah satu data pemain

Jika pengguna memilih menu ini maka program akan meminta inputan nama pemain yang ingin direset. Ketika nama pemain yang dicari tidak ditemukan maka akan menampilkan error handling. Namun jika nama yang dicari ada pada data pemain, maka program akan langsung mereset data pemain tersebut.

Note:

Jika pengguna sudah menginputkan 2 data pemain. Ketika pada menu reset data pemain, pengguna memilih untuk mereset pemain pertama. Maka pemain kedua akan otomatis berpindah menjadi pemain pertama.

c. Kembali ke main menu

Jika pengguna memilih menu ini maka program akan kembali ke menu awal.

Buatlah error handling jika kedua data pemain belum diisi semua.

4. Menu 0 : Exit (5)

Pada menu ini program akan menampilkan nama, npm, dan kelas dari praktikan dengan format berikut ini:

“<Nama Praktikan> | <NPM> | <Kelas>

Contoh : “Alphonsus Dio Yuan Ananda | 220711671 | A”

TUGAS

1. Menambahkan satu menu lagi yaitu update data.

Menu ini hanya dapat diakses ketika minimal ada 1 data pemain yang sudah terisi.

Pada menu ini program akan meminta inputan berupa nama pemain yang datanya ingin diupdate. Jika nama pemain tidak ditemukan maka akan menampilkan error handling dan akan kembali ke menu utama lagi. Namun jika nama yang dicari ketemu maka akan masuk ke dalam submenu update data pemain, yang didalamnya terdapat 4 buah menu, yaitu:

a. UCL

Jika pengguna memilih menu UCL maka program akan meminta inputan berupa jumlah penghargaan yang ingin di update, error handling pada inputan sama seperti pada menu 1.

b. Piala Dunia

Jika pengguna memilih menu Piala Dunia maka program akan meminta inputan berupa jumlah penghargaan yang ingin di update, error handling pada inputan sama seperti pada menu 1.

c. Ballon d'or

Jika pengguna memilih menu Ballon d'or maka program akan meminta inputan berupa jumlah penghargaan yang ingin di update, error handling pada inputan sama seperti pada menu 1.

Notes:

Apabila pada menu 1 pengguna telah menginputkan suatu nama penghargaan, lalu pada menu update data yg dipilih adalah nama penghargaan yang sama seperti pada saat inputan di menu 1, maka program akan menampilkan error handling bahwa tidak dapat merubah ke nama penghargaan tersebut. Contoh : pada inputan di menu 1 pengguna menginputkan nama penghargaan UCL, maka pada menu update data pemain pengguna tidak dapat memilih menu UCL.

d. Kembali ke main menu

Jika pengguna memilih menu ini maka program akan kembali ke menu awal.

Buatlah error handling jika kedua data pemain belum diisi semua.

BONUS 2 :

Menyelesaikan **UGD + TUGAS** dengan benar selama praktikum berlangsung (nilai **UGD** 115 + nilai **TUGAS** 100)

Hint :

```
void showMenu();
void showMenuHapus();
void showMenuUpdate();
void initData(Pemain *P);
bool isEmpty(Pemain P);
int randomAngka(int max, int min);
void tampilData(Pemain P);
void inputData(Pemain *P, string nama, int umur, int dd, int mm, int yyyy,
               int nomorPunggung, string namaPrestasi, int jumlahPrestasi);
```

TIDAK WAJIB UNTUK DIGUNAKAN

FORMAT PENAMAAN FILE :

- UGD : UGD11_X_YYYYY.zip
- BONUS : UGD11_X_YYYYY_Bonus.zip
- TUGAS : TGS11_X_YYYYY.zip

Keterangan :

X : Kelas

Y : 5 Digit NPM Terakhir

Peraturan :

- Tambahkan 5 digit NPM terakhir di belakang setiap struct. Contoh : Dosen_11671 (-10).

```
typedef struct{
    string nama;
    string mataKuliah;
    float gaji;
}Dosen_11671;
```

- Project harus memiliki struktur record/struct sesuai dengan diagram kelas yang disertakan (di halaman pertama). Nama field di dalam record tersebut tidak harus sama (-20).
- Kesalahan format pengumpulan (-10).
- File code harus ekstensi .c bukan .cpp (-20).
- Bonus hanya bisa diambil jika sudah mengerjakan UGD dengan benar.
- Praktikan hanya memiliki 3x kesempatan untuk pengecekan bonus.
- File code harus ekstensi .c bukan .cpp (-20).
- Perhatikan tempat uploader sebelum mengupload pekerjaan kalian (salah uploader akan dianggap tidak mengumpulkan).
- Tidak diperbolehkan menggunakan materi modul selanjutnya (-20).
- Tindak kecurangan dan plagiasi baik ke sesama praktikan atau pun AI tidak akan diberikan toleransi.
- Peraturan lain pada spreadsheet penilaian juga berlaku.