

UNGUIDED FUNGSI

Tipe A



Coach Agus ingin membeli sebuah team Esports professional, tetapi ia kebingungan dengan pemain-pemain yang ada di Esports. Anda diminta untuk membuat program yang dapat menampilkan Nama, Status, Harga Pemain. Program ini diharapkan dapat membantu Pak Agus untuk membuat tim impiannya. Program ini terdapat 5 menu utama, yaitu :

Sebelum memulai berikut adalah hint header yang dapat digunakan (**TIDAK WAJIB DIGUNAKAN**)

```
bool cekLogin(string user, string pw);
void inisialisasi(float *hargaS, float *hargaA, float *hargaB, float *hargaC, string S, string A,
string B, string C, bool *statusS, bool *statusA, bool *statusB, bool *statusC);
void cekStatus(bool status);
bool cekKodePromo(string kode);
float hitungTotal(float harga);
float hitungPPN(float *total);
float hitungDiskon(float *total);
int cekBayar(float total, float bayar);
```

1. Login (10 poin)

Sebelum kita dapat mengakses menu akan ada login page, program hanya dapat diakses jika sudah melakukan login. Jika login salah akan menampilkan error handling dan program **TIDAK AKAN KELUAR**. Jika username atau password salah (case sensitive) maka program akan meminta ulang username dan password. Login page **WAJIB MENGGUNAKAN FUNGSI**.

- Username : **(5 digit terakhir NPM kalian)**
- Password : **(GgEz)**

Username di demo : **(a)**

Jika Berhasil login akan muncul Welcome page dan akan meminta budget yang **AKAN DITAMPILKAN DI MAIN MENU** seperti berikut:

```
===== LOGIN =====
Masukkan Username : 11888
Masukkan Password : GgEz

          === WELCOME TO UGD FUNGSI ===
Selamat Datang User 11888
Masukkan Budget : $5000

Tekan 'ENTER' untuk melanjutkan
```

2. Status Pemain (15 Poin)

Dalam menu ini program akan menampilkan Tier Pemain, Nama Pemain, dan Status Pemain apakah pemain itu masih 'Available' atau 'Unavailable'. Jika Pemain sudah dibeli maka Program akan mengubah status 'Available' menjadi 'Unavailable'.

Sebelum dibeli :

```
===== [Status Pemain] =====
[S Tier] PRX Nothing      [Available]
[A Tier] SEN Elevenz      [Available]
[B Tier] NRG Angel2       [Available]
[C Tier] BLD y0y          [Available]
```

Sesudah dibeli :

```
=====[Status Pemain]=====
[S Tier] PRX Nothing      [Unavailable]
[A Tier] SEN Elevenz      [Available]
[B Tier] NRG Angel2       [Available]
[C Tier] BLD yOy          [Available]
```

3. Beli Pemain (30 Poin)

Dalam menu ini akan ditampilkan Tier Pemain, Nama Pemain, dan Harga Pemain. Program dapat memilih pemain mana yang akan dibeli dengan menginputkan angka yang sesuai dengan pemain yang ingin dibeli. Program juga akan menampilkan total yang harus dibayar oleh user sementara dan akan ter-update jika user membeli pemain, **total ini sudah di diskon sebanyak (10%)**. Jika pemain sudah dibeli maka tidak bisa dibeli lagi sampai user melakukan reset.

```
=====[Harga Pemain]=====
Total Yang harus dibayar sementara (diskon 10) : $ 0.00
[1]. PRX Nothing      [$ 10000.00 ]
[2]. SEN Elevenz      [$ 5000.00 ]
[3]. NRG Angel2       [$ 2000.00 ]
[4]. BLD yOy          [$ 1000.00 ]
[0]. Exit.
>>>
```

Setelah memilih pemain maka program akan menampilkan meminta konfirmasi apakah yakin ingin membeli pemain, jika Y maka pemain akan dibeli, status pemain menjadi 'Unavailable' dan total yang harus dibayar sementara akan ter-update. Jika N maka akan cancel pembelian.

```
>>> 1

        Apakah Anda yakin ingin mengambil PRX Nothing [Y/N] : Y

        [*] Sukses Membeli Pemain
```

4. Checkout Pemain (30 Poin)

Menu ini adalah menu untuk membayar pemain yang sudah dibeli. **MENU INI HANYA DAPAT DIAKSES JIKA SUDAH MEMBELI PEMAIN.** Setelah mengakses menu ini program akan meminta apakah user mempunyai kode promo, jika menjawab Y program akan meminta kode promo yaitu (“**funsigampang**”) dan bersifat case sensitive. Jika kode promo benar maka akan tertulis “Diskon : ON” dan memberikan **diskon tambahan sebesar 20%**, jika kode promo salah akan tertulis “Diskon : OFF” dan tidak ada diskon tambahan.

Kemudian akan menampilkan total harga sebelum PPN dan setelah PPN (**PPN sebesar 15% dari total harga setelah di diskon**).

```
===== [Checkout Pemain] =====
Kode Promo : funsigampang

Diskon : ON
Total sebelum PPN : $ 5040.00
=====
Total setelah PPN : $ 5796.00
Bayar >>>
```

Kemudian program akan meminta user untuk membayar sesuai dengan total yang sudah ditentukan. Jika Budget tidak cukup maka program akan menyuruh user menambah budget. Jika uang kurang akan memunculkan error handling, jika uang pas maka sukses membayar, dan jika uang kelebihan akan memberikan kembalian.

```
===== [Checkout Pemain] =====
Apakah anda mempunyai kode promo ? [Y/N] : y

Kode Promo : funsigampang
Diskon : ON
Total sebelum PPN : $ 7200.00
=====
Total setelah PPN : $ 8280.00
Bayar >>> 10000

[*] Berhasil Membayar Kembalianmu sebanyak : $ 1720.00
```

5. Reset Data (5 Poin)

Menu ini akan me-reset semua data menjadi seperti awal program dan membuat budget kembali menjadi 0.

!!!PENTING!!!

- WAJIB MENGGUNAKAN FUNGSI PADA LOGIN, CEKBAYAR, TOTAL HARGA, DISKON, DAN PPN.
- CHECKOUT HANYA BISA DIAKSES JIKA SUDAH MELAKUKAN PEMBELIAN.
- JIKA TIDAK MENGGUNAKAN FUNGSI PADA KETENTUAN YANG SUDAH DIBERIKAN MAKA NILAI AKAN -10 UNTUK SETIAP FUNGSI YANG TIDAK DIGUNAKAN.

TUGAS

1. Barcode

Kalian diminta untuk membikin menu Barcode yang dapat menampilkan Barcode yang berbeda-beda. **Harus menggunakan minimal 1 Fungsi.**

Ascii:

- '32' = Blank.
- '254' = Full Kotak.
- '220' = 1/3 Kotak.
- '222' = 1/2 Kotak .



BONUS

1. Mengubah sub-menu (UGD + 10)

Kalian diminta untuk mengubah sub-menu pada menu Beli Pemain menjadi huruf.

- 's' untuk Tier S
- 'a' untuk Tier A
- 'b' untuk Tier B
- 'c' untuk Tier C

Seperti berikut

```
===== [Harga Pemain] =====  
Total Yang harus dibayar sementara (diskon 10) : $ 9000.00  
[s Tier] PRX Nothing    [$ 10000.00 ]  
[a Tier] SEN Elevenz    [$ 5000.00 ]  
[b Tier] NRG Angel2     [$ 2000.00 ]  
[c Tier] BLD yOy        [$ 1000.00 ]  
[e] Exit.  
>>>
```

Dan menggunakan 'e' untuk balik ke main menu . (Hint gunakan getch())

2. Mengerjakan Tugas pada saat UGD dan tidak menanya kepada asisten (UGD 120 TUGAS 100).

!!!PENTING!!!

(JIKA INGIN MENGAMBIL BONUS 2 WAJIB MENGAMBIL BONUS 1)

KETENTUAN Pengerjaan

1. Bonus hanya bisa diambil jika mengerjakan UGD dengan benar
2. Praktikan hanya memiliki 3x kesempatan bertanya
3. Ketentuan penggunaan fungsi sudah tertulis di soal
4. File tidak boleh .cpp (-20)
5. Tidak Boleh menggunakan materi selanjutnya (-20)
6. Salah Penamaan (-10)
7. Kecurangan dan plagiasi nilai ugd-tugas langsung 0

Format Pengumpulan

UGD : UGD9_X_YYYYYY.zip

Tugas : TGS9_X_YYYYYY.pdf

Bonus 1: UGD9_X_YYYYYY_BONUS1.zip

Bonus 2: UGD9_X_YYYYYY_BONUS2.zip

Keterangan :

X = Kelas

YYYYYY = 5 digit terakhir NPM

"If we go easy on them, they will never learn."

~SOVA~