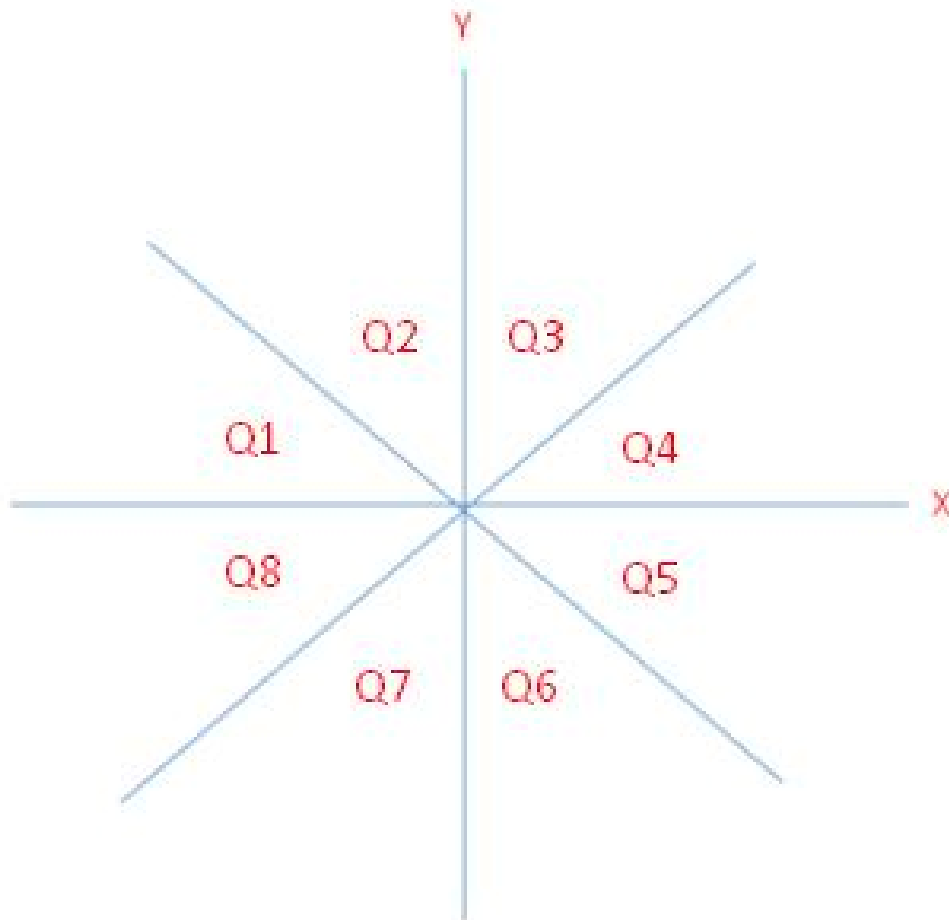


### Soal Latihan

1. Buatlah Program yang menerima dua inputan  $x$  dan  $y$  yang menyatakan sebuah koordinat kartesius, kemudian tentukan apakah koordinat tersebut termasuk kuadran 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8 (lihat gambar). Apabila  $x=0$  dan  $y=0$  maka tampilkan “Titik pusat 0,0”.



### Format Input

Program menerima dua inputan dengan tipe data integer yang menyatakan  $X$  dan  $Y$  secara berurutan dan dipisahkan dengan garis baru.

### Format Output

Tampilkan “Titik  $(x,y)$  berada pada kuadran  $n$ ” apabila  $(x,y)$  tidak sama dengan  $(0,0)$ . Tampilkan “Titik pusat  $(0,0)$ ” apabila  $(x,y)$  sama dengan  $(0,0)$ .

### Contoh Input 1:

```
-3
1
```

**Contoh output 1:**

```
Titik (-3,1) berada pada kuadran 1
```

**Contoh Input 2:**

```
-3  
3
```

**Contoh output 2:**

```
Terletak pada garis -x = y
```

2. Buatlah program untuk menghitung durasi sebuah acara yang diketahui waktu mulai dan waktu berakhirnya acara. Acara tersebut dapat berlangsung paling lama 24 jam dan paling singkat 1 menit. Tampilkan durasi acara dengan format *hh:mm* (jam dan menit).

**Format Input**

Baris pertama terdiri dari dua integer yang menyatakan jam dan menit acara dimulai secara berturut-turut dan dipisahkan dengan spasi.

Baris kedua terdiri dari dua integer yang menyatakan jam dan menit acara berakhir. (format 24 jam)

**Format Output**

Tampilkan durasi acara dengan format *hh:mm*.

**Contoh Input 1:**

```
12 40  
10 35
```

**Contoh output 1:**

```
21:55
```

**Contoh Input 2:**

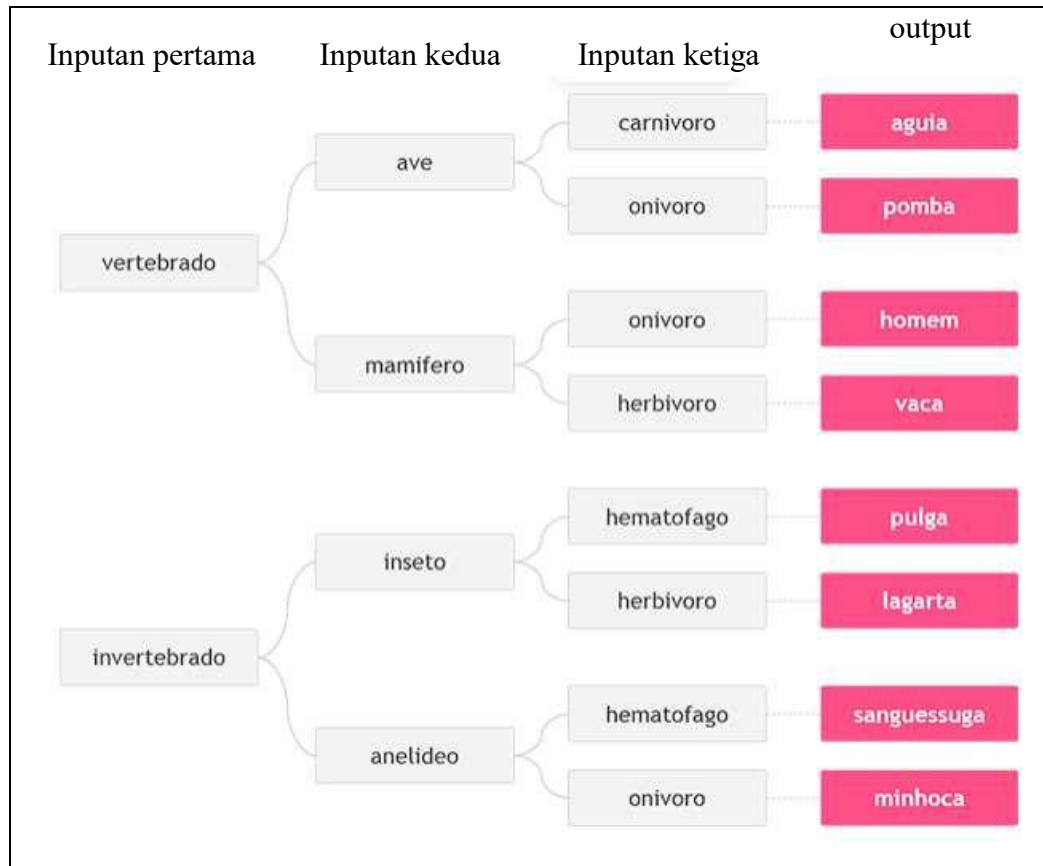
```
01 20  
01 35
```

**Contoh output 2:**

```
00:15
```

## TUGAS PRAKTIKUM

1. Buatlah Program yang menerima tiga inputan String, dan menampilkan hasil sesuai gambar di bawah ini.



### Format Input

Program menerima tiga inputan dengan tipe data String yang tidak mengandung spasi. Masing masing inputan dipisahkan dengan garis baru.

### Format Output

Tampilkan output seperti gambar di atas sesuai dengan inputan yang diterima. Tampilkan “*Invalid input*” apabila terdapat input yang tidak sesuai.

### Contoh Input:

```
invertebrado
inseto
herbivoro
```

### Contoh output:

```
lagarta
```

2. Dalam dunia pokemon dikenal 5 elemen dasar yaitu *fire*, *ice*, *ground*, *electric*, dan *water*. Setiap pokemon memiliki elemen dasar, ketika pokemon bertarung salah satu faktor pendukung kemenangannya adalah elemen dasarnya. Setiap elemen unggul terhadap elemen tertentu dan lemah terhadap elemen tertentu. Berikut ini keterangan untuk masing-masing elemen:

- **Fire** menang melawan **Ice** dan juga menang melawan **Electric**, tetapi dikalahkan oleh **Water**
- **Ground** menang melawan **Fire** dan juga menang melawan **Electric**, tetapi dikalahkan oleh **Water**
- **Water** dikalahkan oleh **Electric**, **Water** juga dikalahkan oleh **Ice**
- **Ice** menang melawan **Ground**, tetapi Ice dikalahkan oleh **Electric**
- **Electric** menang melawan **Water**

Buatlah sebuah program untuk menentukan nama pokemon yang menang jika 2 pokemon saling bertarung, dengan hanya melihat elemen dasarnya dan menghiraukan faktor lain.

### **Format Input**

Baris pertama berisi nama pokemon1 disertai dengan elemen dasarnya. Baris kedua berisi nama pokemon2 disertai dengan elemen dasarnya. *Catatan: tidak ada nama pokemon yang menggunakan spasi. semua elemen ditulis dengan huruf kecil.*

### **Format Output**

Tampilkan nama pokemon yang menang. Apabila pokemon yang bertarung memiliki elemen dasar yang sama maka tampilkan "*draw*".

### **Contoh Input 1:**

```
Charmander fire
Raichu electric
```

### **Contoh output 1:**

```
Charmander
```

### **Contoh Input 2:**

```
Raichu electric
Voltorb electric
```

### **Contoh output 2:**

draw