

Implementasi Mesin Kata - STARTKATA

```
void STARTKATA(char pita[]) {
   indeks = 0;
                                                        KATA
                                                 KATA
                                         KATA
                                                                 kata ya.
   panjangkata = 0;
                                               GET CKATA
                                         EOP
   while(pita[indeks] == ' '){
                                         KATA
                                              GET PANJANG
     indeks++;
   while ((pita[indeks] != ' ') && (pita[indeks] != '.')) {
     ckata[panjangkata] = pita[indeks];
     indeks++;
     panjangkata++;
  ckata[panjangkata] = '\0';
```

mesin

CKATA



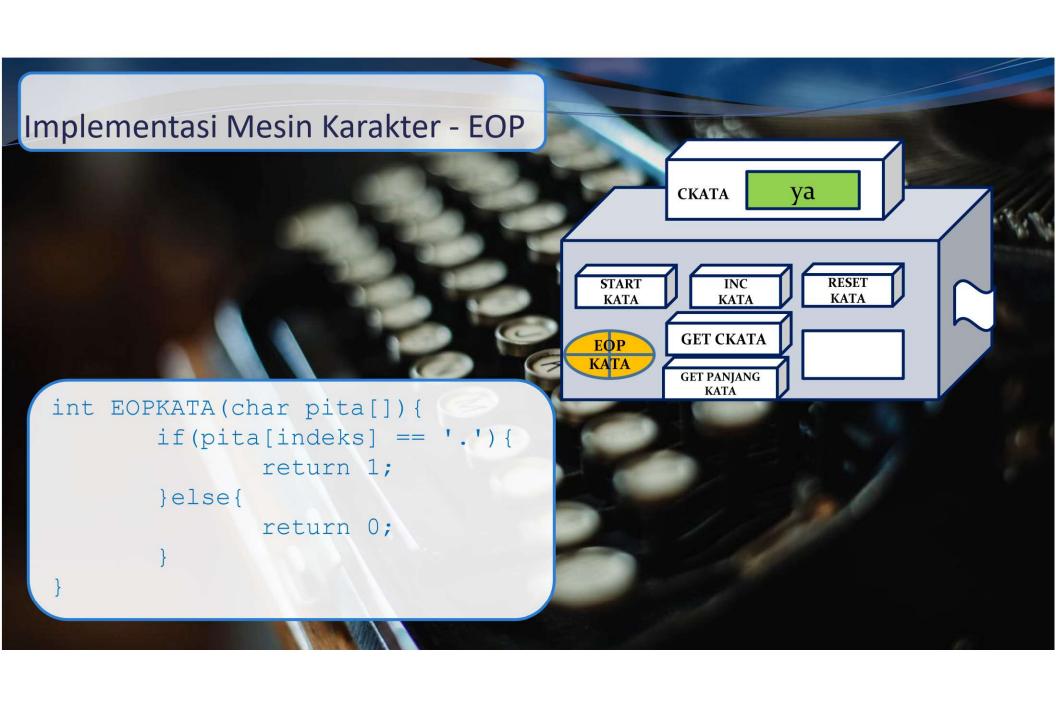
Implementasi Mesin Kata - INCKATA



ya.

```
RESET
KATA
void INCKATA(char pita[]){
                                             KATA
                                                     KATA
   panjangkata = 0;
                                                  GET CKATA
                                            EOP
   while(pita[indeks] == ' ') {
                                            KATA
                                                  GET PANJANG
     indeks++;
                                                    KATA
   while((pita[indeks] != ' ') && (pita[indeks] != '.')) {
     ckata[panjangkata] = pita[indeks];
     indeks++;
     panjangkata++;
  ckata[panjangkata] = '\0';
```



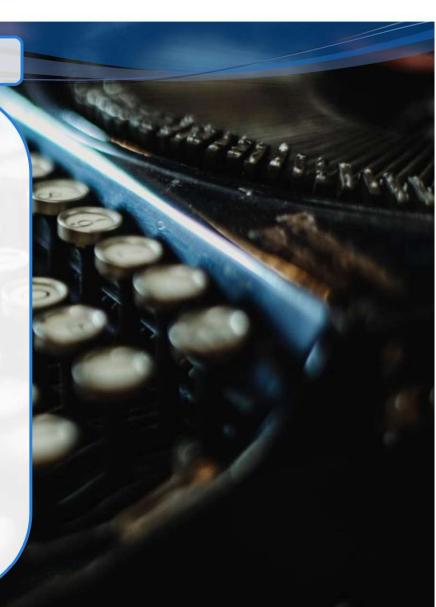


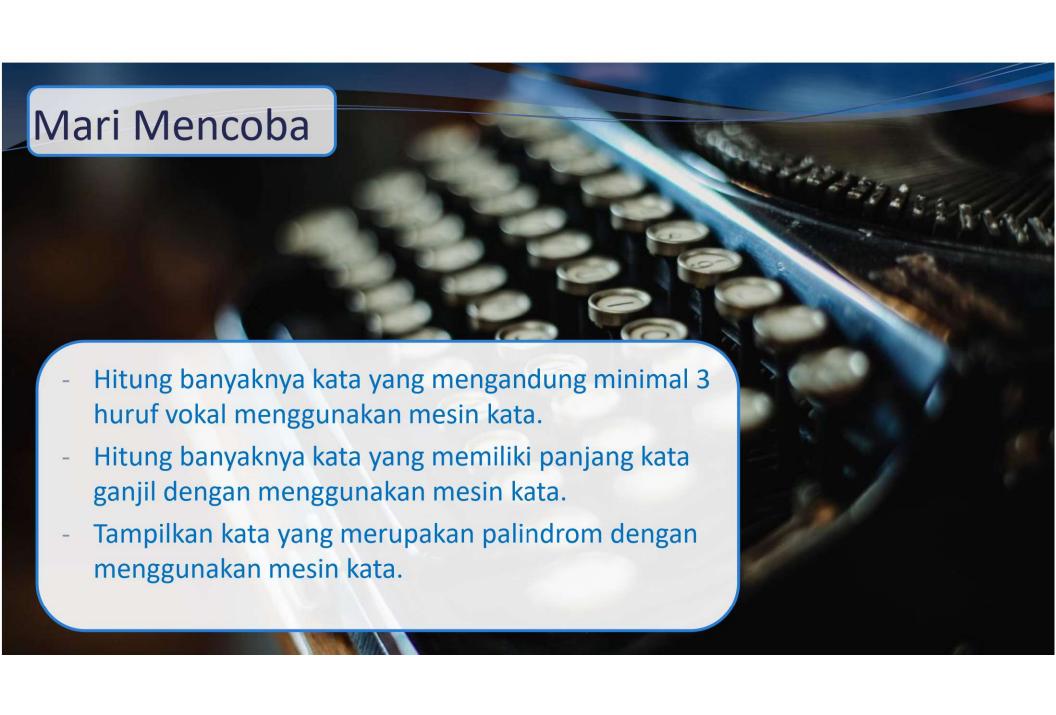
Menampilkan Isi Pita PER KATA

```
#include <stdio.h>
#include "mesinkata.h"
int main(){
         char pita[300];
        printf("masukkan pada kalimat pada pita\n");
         scanf("%299[^\n]s", &pita);
         STARTKATA (pita);
        printf("%s\n", GETCKATA());
         while (EOPKATA (pita) == 0) {
                  INCKATA (pita);
                 printf("%s\n", GETCKATA());
         return 0;
```

menghitung banyak kata dalam pita

```
#include <stdio.h>
#include "mesinkata.h"
int main(){
   char pita[300];
   int jkata = 0;
  printf("masukkan pada kalimat pada pita\n");
   scanf("%299[^\n]s", &pita);
   STARTKATA (pita);
   while(EOPKATA(pita) == 0){
      jkata++;
      INCKATA(pita);
   if (GETPANJANGKATA() > 0) {
      jkata++;
   printf("%d", jkata);
   return 0;
```





Daftar Pustaka



LOGIKA Algoritma dan PEMROGRAMAN DASAR

Algoritma berarti solusi. Ketika orang berbicara mengenai algoritma di bidang permograman, maka yang dimaksud adalah solusi dari suatu masalah yang harus dipecahkan dengan menggunakan komputer. Algoritma harus dibuat secara runut agar komputer mengerti dan mampu mengeksekusinya, Analisis kasus sangat dibubuhkan dalam membuat sebuah algoritma, misainya proses apa saja yang sekiranya dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah yang harus diselesaikan. Ketajaman dalam menganalisis sebuah kasus dapat dilatih dengan berlatih menyelesaikan kasus-kasus algoritma, mulai dari yang poling sederhana sampai rumit. Kesabaran sangat dibutuhkan dalam mempelajari algoritma.

Esensi dari belajar algoritma adalah membuat solusi untuk menyelesaikan permasalahan, jadi hasiinya adalah dapat menyelesaikan permasalahan. Maka songst tidak sesuai dengan esensi jika algoritma dipelajari dengan hanya tahu polapola atau teknik-teknik algoritma tapi tidak mampu secara logika menyelesaikan permasalahan yang berbeda-beda. Maka dari itu sangat dibutuhkan latihun soal dalam mempelajari algoritma dan pemrograman agar logika terlatih untuk membuat solucidari permasalahan.

Penulis berharap buku ini dapat membantu para pembaca pada umumnya dan mahosiswa, sława SMP, SMK, SMA khusuanya dalam memahani pemrograman secara lebih balk. Dalam buku ini banyak diberikan penggambaran ilustrasi secara visual agar pembaca lebih mudah dalam memaharni iai buku. Selain itu, dalam buku ini juga diberikan bagaimana mengimplementasikan suatu algoritma dalam bahasa algoritmik, bahasa Pascel, bahasa C. C++, dan Java agar pembaca dapat lebih mudah mengimpiementasikannya secara langsung.





LOGIKA ALGORITMA PEMROGRAMAN



- Germantur Iger Clata Basukan (I sputti dan Kekuayan (Clubpat)
- Specific Gray (Lank)

- Personanger (Pomither II Personal Longery) Procedur





