**Module CariGameInventory**

{Mendapatkan informasi game sesuai input yang diminta pengguna pada inventory, terdiri atas 2 parameter, yaitu ID Game dan Tahun Rilis Game, parameter tidak bersifat wajib}

**KAMUS**

Data, FungsiBuatan : module

**procedure** cariGameInventory(output idxuser : integer)  
{mendapatkan informasi game pada inventory sesuai input pengguna}

**ALGORITMA UTAMA**

import Data, FungsiBuatan

{REALISASI FUNGSI/PROSEDUR}

**procedure** cariGameInventory(idxuser)  
{mendapatkan informasi game pada inventory sesuai input pengguna}

**KAMUS LOKAL**

id, tahun : string

nomor : integer

**ALGORITMA**

input(id)

input(tahun)

nomor <- 0

output("Daftar game pada inventory yang memenuhi kriteria: ")

i traversal [0..FungsiBuatan.lenght(Data.kepemilikan)]

if(Data.kepemilikan[i][1] = Data.users[idxUser][0]) then

j traversal [0.. FungsiBuatan.lenght(Data.games)]

depend on (id, tahun, Data.games[j][0], Data.kepemilikan[i][0], Data.games[j][3] == tahun)

id = '' and tahun = '' and Data.games[j][0] = Data.kepemilikan[i][0] : output(str(nomor+1)+". "+Data.games[j][0]+" | "+Data.games[j][1]+" | "+Data.games[j][2]+" | "+Data.games[j][3]+" | "+Data.games[j][4])

nomor <- nomor + 1

id ≠ '' and tahun = '' and Data.games[j][0] = Data.kepemilikan[i][0] = id : output(str(nomor+1)+". "+Data.games[j][0]+" | "+Data.games[j][1]+" | "+Data.games[j][2]+" | "+Data.games[j][3]+" | "+Data.games[j][4])

nomor <- nomor + 1

id = '' and tahun ≠ '' and Data.games[j][3] = tahun and Data.games[j][0] = Data.kepemilikan[i][0] : output(str(nomor+1)+". "+Data.games[j][0]+" | "+Data.games[j][1]+" | "+Data.games[j][2]+" | "+Data.games[j][3]+" | "+Data.games[j][4])

nomor <- nomor + 1

id ≠ '' and tahun ≠ '' and Data.games[j][0] = Data.kepemilikan[i][0] = id and Data.games[j][3] = tahun : output(str(nomor+1)+". "+Data.games[j][0]+" | "+Data.games[j][1]+" | "+Data.games[j][2]+" | "+Data.games[j][3]+" | "+Data.games[j][4])

nomor <- nomor + 1

if(nomor = 0) then

output("Tidak ada game pada inventory-mu yang memenuhi kriteria")