F5

procedure ubahGame

{I.S : id,game,kategori,tahun,harga terdefinisi,

F.S : Mengubah Data\_games pada game dengan id yang diinputkan}

KAMUS LOKAL

id, game, kategori , tahun, harga : string

ALGORITMA

input(id)

input(game)

input(kategori)

input(tahun)

input(harga)

i traversal [1.. FungsiBuatan.length(Data.games)]

if (Data.games[i][1] = id ) then

if(game != ’’) then

Data.games[i][2] = game

if(kategori != ’’) then

Data.games[i][3] = kategori

if(tahun != ’’) then

Data.games[i][4] = tahun

if(harga != ’’) then

Data.games[i][5] = harga