

Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 1. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Perintahkan robot mengambil beeper, masuk ke labirin dan keluar melalui pintu yang lain.
Catatan: Bentuk labirin tidak diketahui. Jarak beeper ke labirin tidak diketahui. Beeper segaris dengan pintu masuk labirin. Beeper berada 5 langkah di depan robot.



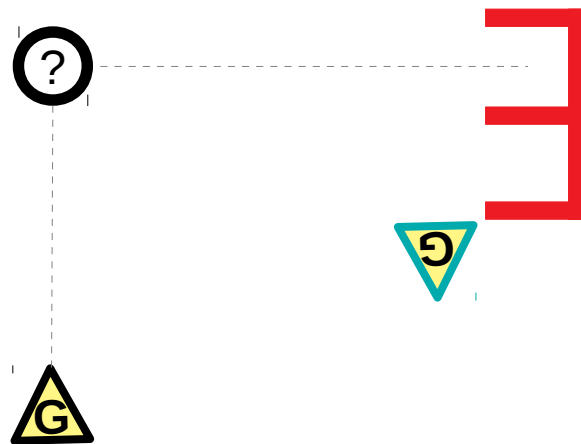
Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 2. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Perintahkan robot mengambil semua beeper. Letakkan beeper secara sama banyak di dua kotak merah (misal jika beeper ada 10, maka tiap kotak mendapat 5 beeper). Kemudian robot beristirahat di dekat kotak bagian bawah.

Catatan: Jumlah beeper tidak diketahui. Jarak robot ke beeper adalah 4 langkah. Beeper berada lurus di depan robot. Kotak bagian atas tepat lurus di timur beeper. Jarak beeper ke kotak tidak diketahui.



Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

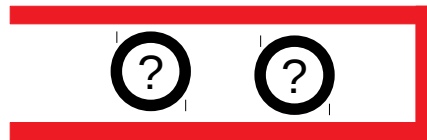
Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 3. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Perintahkan robot mengambil semua beeper di lorong dan kembali ke posisi semula.

Catatan: Jarak robot ke lorong tidak tahu. Posisi robot lurus di pintu lorong. Jumlah dan posisi beeper tidak tahu. Robot membawa banyak sekali beeper. Kedalaman lorong adalah 7 langkah.

Petunjuk: Gunakan beeper untuk penanda, bila perlu.



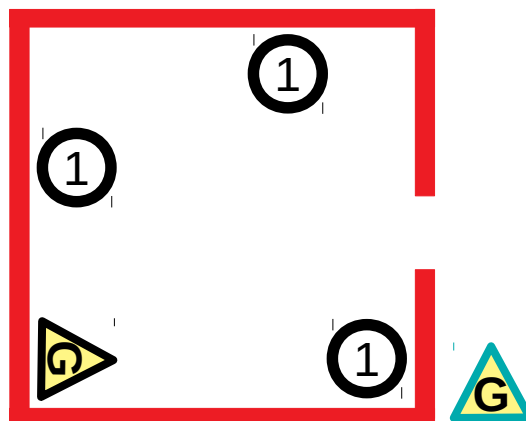
Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 4. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Perintahkan robot mengambil semua beeper, dan letakkan di pintu luar. Setelah itu robot diistirahatkan di sudut ruangan sisi luar.

Catatan: Jumlah beeper tidak diketahui, tapi posisinya dekat dinding. Ukuran ruang tidak diketahui. Pintu berada di sisi timur ruangan, berjarak 2 langkah dari dinding selatan.



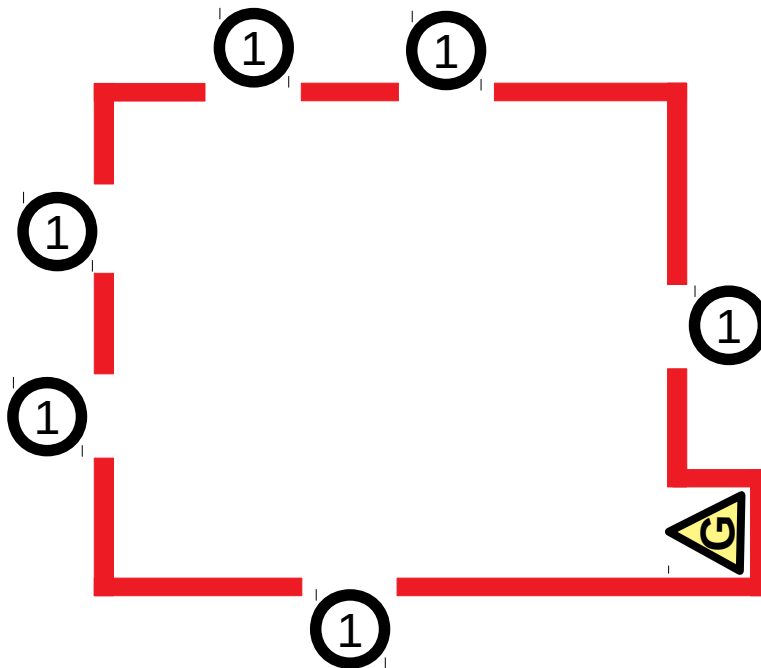
Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 5. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Perintahkan robot mengambil semua beeper dan kembali ke posisi semula.

Catatan: Ada satu beeper di depan setiap pintu. Robot tidak boleh bergerak ke luar ruang kecuali untuk mengambil beeper. Ukuran ruang tidak diketahui. Posisi pintu tidak diketahui. Jumlah pintu dan beeper tidak diketahui.



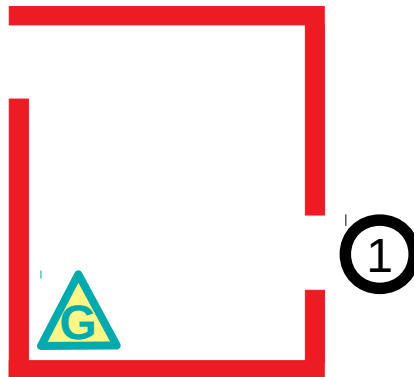
Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 6. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Perintahkan robot masuk ke ruang, mengambil beeper yang ada di dekat pintu, kemudian masuk kotak lagi dan beristirahat di sudut ruang.

Catatan: Posisi robot tepat di depan pintu masuk, tapi jaraknya tidak diketahui. Ukuran kotak tidak diketahui. Pintu yang dekat beeper berada 4 langkah dari dinding utara.



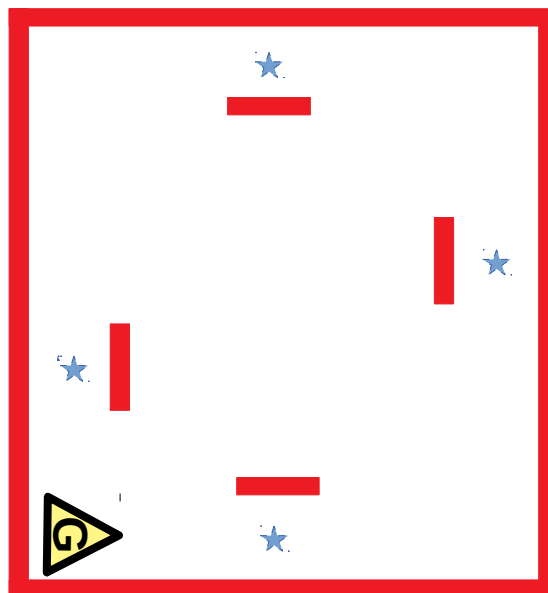
Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 7. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Robot membawa banyak beeper, yaitu sebanyak $4n$ (kelipatan empat). Perintahkan robot meletakkan beeper secara merata pada titik yang ditandai dengan bintang. Setelah selesai robot diminta istirahat menghadap ke utara.

Catatan: Ada 4 titik bintang, dan berada di antara dua dinding. Ukuran kotak tidak diketahui.



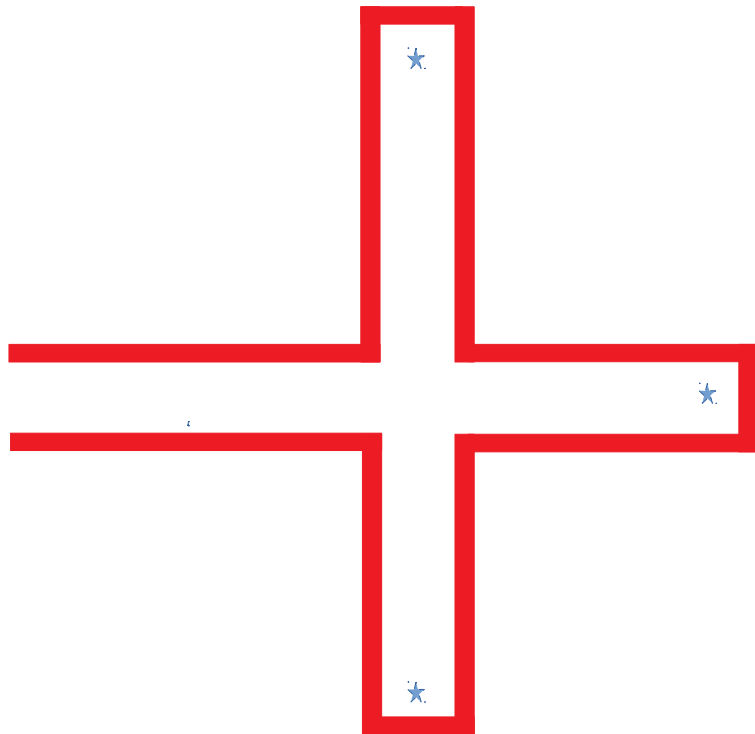
Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 8. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Robot membawa banyak beeper, yaitu $3n$ (kelipatan tiga). Perintahkan robot untuk meletakkan beeper secara merata di ujung lorong (ditandai bintang). Setelah itu robot beristirahat di dekat pintu lorong.

Catatan: Robot berada 5 langkah dari pintu lorong, dan pintu berada lurus di depan robot. Lorong bercabang tiga. Panjang tiap cabang lorong tidak diketahui.



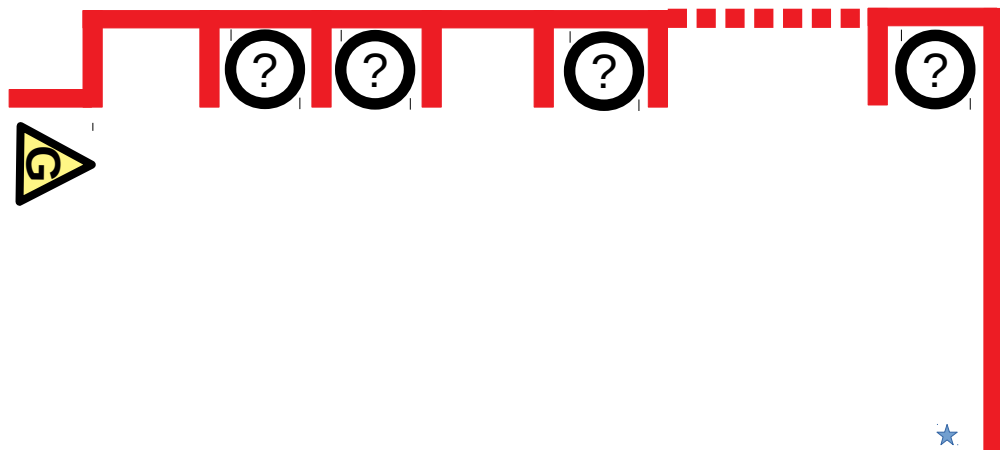
Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 9. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Perintahkan robot mengambil semua beeper. Setelah itu robot beristirahat di titik yang ditandai dengan bintang.

Catatan: Jumlah kotak tidak diketahui. Jumlah beeper tidak diketahui. Titik bintang berada 6 langkah ke selatan menyusuri dinding yang ada di timur.



Tugas 1. Algoritma dan Flowchart, program GvRng

Kelompok / kelas :		
NIM	Nama	Peran dalam pengerjaan tugas

TOPIK 10. Buatlah algoritma/flowchart untuk pekerjaan berikut ini. Kemudian buatlah kode programnya sesuai algoritma/flowchart tersebut.

Beeper berserakan di dalam ruang. Perintahkan robot mengambil semua beeper dan meletakkannya di tempat yang tersedia (ditandai bintang). Kemudian robot kembali ke posisi semula.

Catatan: Posisi beeper tidak diketahui, jumlah totalnya juga tidak diketahui. Ukuran ruang tidak diketahui.

