

Nama : Andri Nurdianto

NIM : 19623269

Fakultas/Sekolah : STEI-K

1. Berikut adalah tampilan yang akan keluar saat program mulai dijalankan

```
Apakah drone ingin bergerak?  
|ketik 'y' jika ingin gerak |  
|ketik 'l' jika ingin mengetahui lokasi |  
|ketik 't' jika ingin keluar dari program|  
|ketik 'u' jika ingin undo |  
silahkan ketik: |
```

2. Ketika user mengetik y maka akan ada tampilan berikut

```
silahkan ketik: y  
  
pilih gerak 1 atau 2  
|ketik 'a' jika ingin gerak 1 |  
|ketik 'b' jika ingin gerak 2 |  
silahkan ketik: |
```

3. Ketika user mengetik a maka akan ada tampilan berikut

```
silahkan ketik: a  
masukan x: |
```

4. Setelah memasukan nilai x, user akan memasukan nilai y

```
silahkan ketik: a  
masukan x: 2  
masukan y: |
```

5. Ketika y sudah diinput maka program akan kembali ke awal

```
silahkan ketik: a  
masukan x: 2  
masukan y: 3  
  
Apakah drone ingin bergerak?  
|ketik 'y' jika ingin gerak |  
|ketik 'l' jika ingin mengetahui lokasi |  
|ketik 't' jika ingin keluar dari program|  
|ketik 'u' jika ingin undo |  
silahkan ketik: |
```

6. Ketika user mengetik l maka akan ada tampilan berikut

```
silahkan ketik: l
(2.00, 3.00)

Apakah drone ingin bergerak?
|ketik 'y' jika ingin gerak |
|ketik 'l' jika ingin mengetahui lokasi |
|ketik 't' jika ingin keluar dari program|
|ketik 'u' jika ingin undo |
silahkan ketik: |
```

7. Ketika user mengetik y maka akan ada tampilan berikut

```
silahkan ketik: y

pilih gerak 1 atau 2
|ketik 'a' jika ingin gerak 1 |
|ketik 'b' jika ingin gerak 2 |
silahkan ketik: |
```

8. Ketika user mengetik b maka akan ada tampilan berikut dan user diminta untuk menginput v, t, dan theta

```
silahkan ketik: b
masukan v: 10
masukan t: 10
masukan theta: 30
```

9. Ketika v, t, dan theta sudah diinput maka program akan kembali ke awal

```
silahkan ketik: b
masukan v: 10
masukan t: 10
masukan theta: 30

Apakah drone ingin bergerak?
|ketik 'y' jika ingin gerak |
|ketik 'l' jika ingin mengetahui lokasi |
|ketik 't' jika ingin keluar dari program|
|ketik 'u' jika ingin undo |
silahkan ketik: |
```

10. Ketika user mengetik t maka akan keluar dari program dan program selesai.

```
silahkan ketik: t
Press any key to continue . . . |
```