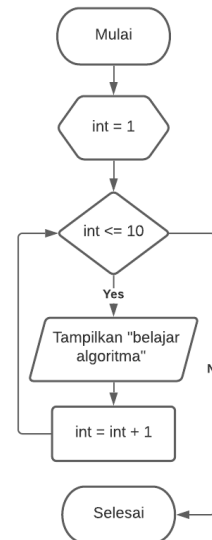


Nama : Farkhan
NPM : 20081010060
Kelas : B

1. Mencetak “Belajar algoritma” sebanyak 10 kali

Algoritma :

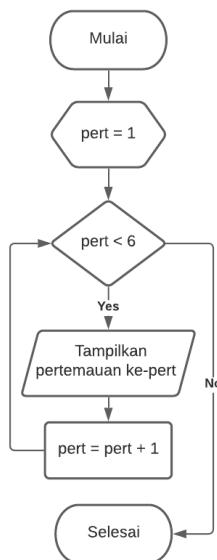
- Masukkan nilai variable int
- Nilai int akan dicek, jika lebih dari 10, maka program tidak dijalankan
- Jika kurang dari atau sama dengan 10, maka cetak “belajar algoritma”



2. Mencetak pertemuan ke berapa pada mata kuliah algoritma

Algoritma :

- Masukkan nilai variabel pert sebagai inisiasi awal
- Nilai dari variabel pert akan dicek, jika lebih dari atau sama dengan 6, maka program tidak akan dijalankan
- Jika nilai dari variabel pert kurang dari 6, maka cetak “Pertemuan ke-pert”



a) Kesempatan bermain game

Algoritma :

- Kesempatan bermain game sebanyak 3 kali, maka nilai awal dari variabel nyawa adalah sama dengan 3
- Nilai dari variabel nyawa akan dicek, jika sama dengan 0, maka permainan selesai
- Jika nilai dari variabel nyawa tidak sama dengan 0, maka player bisa melanjutkan permainan

