==================================================================

Nama: Fikri Armia Fahmi

NIM: 2023071018

==================================================================

**ALGORITMA**

======================

ALGORITMA KELIPATAN 2

======================

1. Pengguna menginput angkanya

2. Komputer mengambil angka dari variabel

3. Memproses dengan cara penambahan 2 dalam loop sampai batas angka yang ditentukan, memakai kondisi

4. Komputer menampilkan hasilnya

====================================

ALGORITMA MENCARI ANGKA TERBESAR

====================================

1. Pengguna menginput Angka 1

2. Pengguna menginput Angka 2

3. Komputer membandingkan Angka 1 dan Angka 2

4. Jika Angka 1 lebih besar dari Angka 2, tampilkan "Angka yang lebih besar adalah Angka 1"

5. Jika Angka 2 lebih besar dari Angka 1, tampilkan "Angka yang lebih besar adalah Angka 2"

6. Jika Angka 1 sama dengan Angka 2, tampilkan "Angkanya sama besar"

===================================

ALGORITMA MENCARI KPK DARI 3 DAN 4

===================================

1. Tentukan nilai a = 3 dan b = 4

2. Definisikan fungsi FPB(a, b):

- Tentukan angka kecil sebagai FPB

- Untuk setiap angka dari 1 hingga angka kecil:

- Jika a dan b bisa dibagi tanpa sisa dengan angka ini:

- Set FPB ke angka ini

- Kembalikan FPB

3. Definisikan fungsi KPK(a, b):

- Hitung KPK dengan rumus (a \* b) / FPB(a, b)

- Kembalikan KPK

4. Hitung FPB dari a dan b

5. Hitung KPK menggunakan hasil FPB

6. Tampilkan KPK

==============================================

ALGORITMA MENUKAR POSISI MANGGIS DAN PISANG

==============================================

1. Tampilkan "Piring 1: Manggis"

2. Tampilkan "Piring 2: Pisang"

3. Tampilkan "Piring 3: Kosong"

4. Tukar isi piring 1 dan piring 2

- Piring 1 menjadi "Pisang"

- Piring 2 menjadi "Manggis"

5. Tampilkan hasil setelah ditukar

- Tampilkan "Piring 1: Pisang"

- Tampilkan "Piring 2: Manggis"

- Tampilkan "Piring 3: Kosong"

=================================

ALGORITMA MENCARI LUAS SEGITIGA

=================================

1. Tetapkan alas = 25 dan tinggi = 30

2. Tampilkan informasi alas dan tinggi

3. Hitung luas segitiga dengan rumus 1/2 \* alas \* tinggi

4. Tampilkan hasil luas segitiga

=======================================

ALGORITMA MENCARI LUAS JAJAR GENJANG

=======================================

1. Tetapkan panjang = 25 dan tinggi = 30

2. Tampilkan informasi panjang dan tinggi

3. Hitung luas jajargenjang dengan rumus panjang \* tinggi

4. Tampilkan hasil luas jajargenjang

===================================

ALGORITMA MENCARI VOLUME TABUNG

===================================

1. Tetapkan jari-jari = 3 dan tinggi = 5

2. Tampilkan informasi jari-jari dan tinggi

3. Hitung volume tabung dengan rumus π \* jari-jari^2 \* tinggi

4. Tampilkan hasil volume tabung

=====================================

ALGORITMA MENCARI VOLUME KERUCUT

=====================================

1. Tetapkan diameter = 5 dan tinggi = 4

2. Tampilkan informasi diameter dan tinggi

3. Hitung volume kerucut dengan rumus 1/3 \* π \* (diameter / 2)^2 \* tinggi

5. Tampilkan hasil volume kerucut

**PSEUDOCODE**

=======================

PSEUDOCODE KELIPATAN 2

=======================

1. Start

2. Input angka

4. For i in range(2, angka+1, 2)

6. If i<angka, Print i

7. End

====================================

PSEUDOCODE MENCARI ANGKA TERBESAR

====================================

1. Start

2. Input Angka1

3. Input Angka2

5. If Angka1>Angka2, print "Angka yang lebih besar adalah {Angka1}"

7. If Angka2>Angka1, print "Angka yang lebih besar adalah {Angka2}"

8. If Angka1==Angka2, print "Angkanya sama besar"

9. End

====================================

PSEUDOCODE MENCARI KPK DARI 3 DAN 4

====================================

1. Start

2. a = 3 dan b = 4

3. Def fpb():

-If a < b, smaller=a

-Else, smaller=b

-For i in range (1,smaller+1)

-If a%i == 0 and b%i == 0

fpb = i

-Return fpb

8. Def kpk(a,b)

-kpk = int(a\*b/fpb(a,b))

-Retur kpk

10. Print kpk(a,b)

11. End

===============================================

PSEUDOCODE MENUKAR POSISI MANGGIS DAN PISANG

===============================================

1. Start

2. Piring1 = "Manggis"

3. Piring2 = "Pisang"

4. Piring3 = "Kosong"

5. Piring1, Piring2 = Piring2, Piring1

6. - Print Piring1

- Print Piring2

- Print Piring3

7. End

==================================

PSEUDOCODE MENCARI LUAS SEGITIGA

==================================

1. Start

2. alas = 25

3. tinggi = 30

5. luas\_segitiga = 1/2 \* alas \* tinggi

6. Print luas\_segitiga

7. End

========================================

PSEUDOCODE MENCARI LUAS JAJAR GENJANG

========================================

1. Start

2. panjang = 25

3. tinggi = 30

5. luas\_jajargenjang = panjang \* tinggi

6. Print luas\_jajargenjang

7. End

====================================

PSEUDOCODE MENCARI VOLUME TABUNG

====================================

1. Start

2. jari = 3

3. tinggi = 5

5. volume\_tabung = 3.14 \* jari \* jari \* tinggi

6. Print volume\_tabung

7. End

=====================================

PSEUDOCODE MENCARI VOLUME KERUCUT

=====================================

1. Start

2. diameter = 5

3. tinggi = 4

5. volume\_kerucut = 1/3 \* 3.14 \* (diameter/2) \* (diameter/2) \* tinggi

6. Print volume\_kerucut

7. End