

# **LAPORAN AKHIR**

## **ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN**

**LAPORAN KE-10**



**Disusun Oleh:**

Nama: Andri Firman Saputra

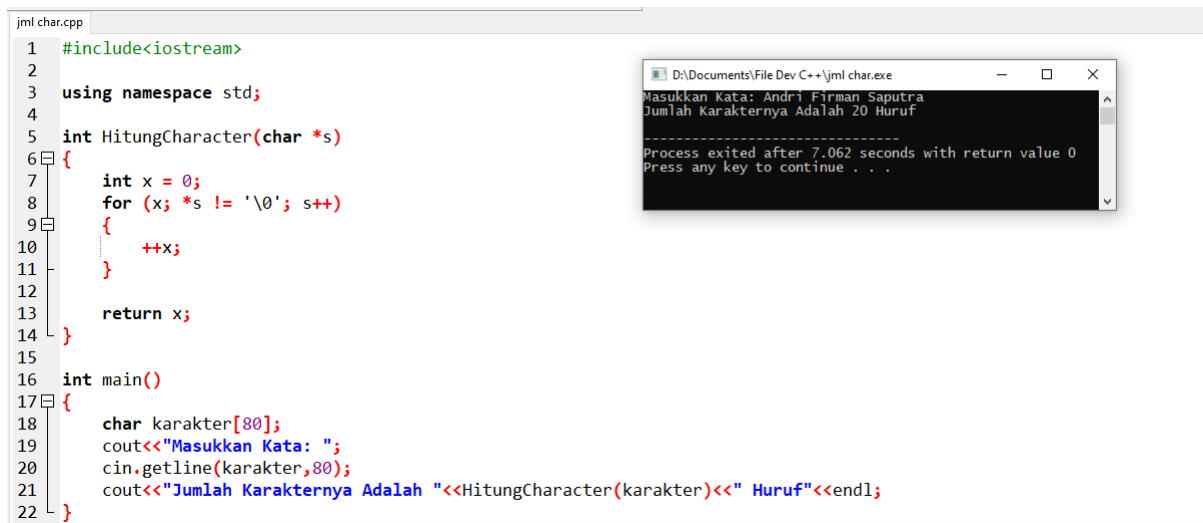
NIM : 201011402125

Kelas : 02TPLP023 – Pagi

**TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS PAMULANG**

Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang Telp (021)7412566, Fax. (021)7412566  
Tangerang Selatan - Banten

## Tugas Akhir – Pertemuan 10



The screenshot shows a C++ IDE with a file named 'jml char.cpp'. The code defines a function 'HitungCharacter' that counts the number of characters in a string, and a 'main' function that prompts the user for input and displays the result. The output window shows the program running with the input 'Andri Firman Saputra' and the output 'Jumlah Karakternya Adalah 20 Huruf'.

```
1 #include<iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int HitungCharacter(char *s)
6 {
7     int x = 0;
8     for (x; *s != '\0'; s++)
9     {
10         ++x;
11     }
12
13     return x;
14 }
15
16 int main()
17 {
18     char karakter[80];
19     cout<<"Masukkan Kata: ";
20     cin.getline(karakter,80);
21     cout<<"Jumlah Karakternya Adalah "<<HitungCharacter(karakter)<<" Huruf"<<endl;
22 }
```

Output Window:

```
D:\Documents\File Dev C++\jml char.exe
Masukkan Kata: Andri Firman Saputra
Jumlah Karakternya Adalah 20 Huruf

Process exited after 7.062 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```

### Source Code:

```
#include<iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
int HitungCharacter(char *s)
{
    int x = 0;
    for (x; *s != '\0'; s++)
    {
        ++x;
    }

    return x;
}
```

```
int main()
{
    char karakter[80];
    cout<<"Masukkan Kata: ";
    cin.getline(karakter,80);
    cout<<"Jumlah Karakternya Adalah "<<HitungCharacter(karakter)<<"
Huruf"<<endl;
}
```

**Kesimpulan:**

Pada modul ke 10 ini saya bisa membuat kesimpulan, Saya memahami tentang pointer. Pointer adalah variabel yang berisi alamat memori sebagai penilaiannya dan berbeda dengan variabel biasanya yang berisi nilai tertentu. Dengan kata lain, pointer berisi alamat dari variabel yang mempunyai nilai tertentu.

Bentuk umum:

Tipe\_data \*variabel;