

LAPORAN AKHIR

ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

LAPORAN KE-9



Disusun Oleh:

Nama: Andri Firman Saputra

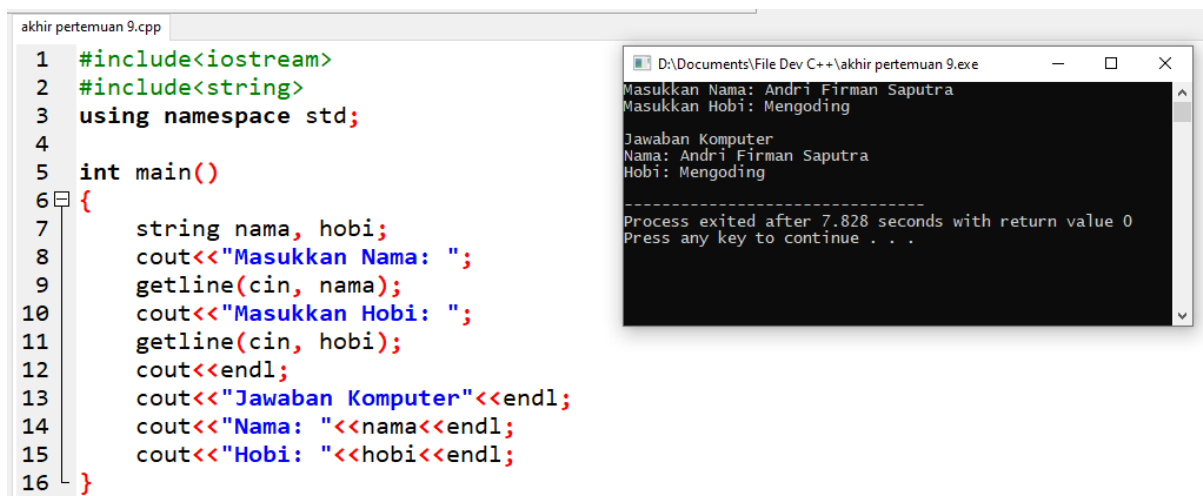
NIM : 201011402125

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 9



The image shows a code editor window titled 'akhir pertemuan 9.cpp' on the left and a console window titled 'D:\Documents\File Dev C++\akhir pertemuan 9.exe' on the right. The code in the editor is a C++ program that prompts the user for their name and hobby, then displays the input and a message from the computer. The console window shows the program's execution with the user input 'Andri Firman Saputra' for the name and 'Mengoding' for the hobby. The program then outputs 'Jawaban Komputer', 'Nama: Andri Firman Saputra', and 'Hobi: Mengoding'. It also shows a message 'Process exited after 7.828 seconds with return value 0' and 'Press any key to continue . . .'. The code in the editor is as follows:

```
1 #include<iostream>
2 #include<string>
3 using namespace std;
4
5 int main()
6 {
7     string nama, hobi;
8     cout<<"Masukkan Nama: ";
9     getline(cin, nama);
10    cout<<"Masukkan Hobi: ";
11    getline(cin, hobi);
12    cout<<endl;
13    cout<<"Jawaban Komputer"<<endl;
14    cout<<"Nama: "<<nama<<endl;
15    cout<<"Hobi: "<<hobi<<endl;
16 }
```

Source Code:

```
#include<iostream>
#include<string>
using namespace std;

int main()
{
    string nama, hobi;
    cout<<"Masukkan Nama: ";
    getline(cin, nama);
    cout<<"Masukkan Hobi: ";
    getline(cin, hobi);
    cout<<endl;
    cout<<"Jawaban Komputer"<<endl;
    cout<<"Nama: "<<nama<<endl;
    cout<<"Hobi: "<<hobi<<endl;
}
```

Kesimpulan:

Pada modul ke 9 ini saya bisa membuat kesimpulan, Saya memahami tentang string lebih lanjut. String merupakan bentuk data yang biasa dipakai dalam pemrograman guna menampung dan memanipulasi teks. String juga bisa dipergunakan dalam konstanta dan variabel.

Fungsi – fungsi umum string yang sering digunakan:

1. isalnum()

Fungsi makro ini akan menghasilkan boolean kalau argumennya adalah huruf besar, huruf kecil dan karakter digit '0' sampai '9'.

2. isalpha()

Fungsi makro ini akan menghasilkan boolean kalau argumennya adalah huruf.

3. isdigit()

Fungsi makro ini akan menghasilkan boolean kalau argumennya adalah angka.

4. islower()

Fungsi makro ini akan menghasilkan boolean kalau argumennya adalah huruf kecil.

5. isupper()

Fungsi makro ini akan menghasilkan boolean kalau argumennya adalah huruf besar.

6. tolower()

Fungsi makro ini akan menghasilkan huruf kecil kalau argumennya adalah huruf besar.

7. toupper()

Fungsi makro ini akan menghasilkan huruf besar kalau argumennya adalah huruf kecil.

8. strcpy()

Fungsi ini dipakai untuk menyalin variabel string asal ke variabel string tujuan. variabel string tujuan harus memiliki ukuran lebih besar atau sama dengan string asal.

9. strlen()

Fungsi ini dipakai untuk menghitung jumlah karakter argumennya.

10. strcat()

Fungsi ini dipakai untuk menambahkan string asal ke bagian akhir string tujuan. (menggabungkan string).

11. strcmp()

Fungsi ini dipakai untuk membandingkan dua buah string.

12. strlwr()

Fungsi ini dipakai untuk mengubah huruf besar ke huruf kecil pada string.

13. strupr()

Fungsi ini dipakai untuk mengubah huruf kecil ke huruf besar pada string.

LAPORAN AWAL

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

Nama: Andri Firman Saputra
NIM: 201011402125

Praktikum Algoritma
Laporan Awal - Pertemuan 10

Teori Dasar

a) Pendahuluan

Pointer adalah variabel yg berisi alamat memori sebagai penilaiannya dan berbeda dgn variabel biasa yg berisi nilai tertentu. Dengan kata lain, pointer berisi alamat dari variabel yg mempunyai nilai tertentu.

Bentuk Umum Pointer C++:

`type_data * variabel_name;`

* adalah operator memori yg fungsinya untuk mengembalikan nilai variabel pada alamatnya yg ditentukan oleh operand.

Operator Pointer:

- 1) Operator alamat (&) adalah operator untuk get/set alamat memori yg dimiliki oleh variabel tersebut.
- 2) Operator dereferensi (*) adalah operator untuk get dari sebuah memori berdasarkan alamat memori.

Tugas Pendahuluan

1. Jelaskan yg dimaksud dgn Pointer!

Pointer adalah variabel yg berisi alamat memori sebagai penilaiannya dan berbeda dgn variabel biasa yg berisi nilai tertentu.

2. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis Pointer!

- Pointer aritmetik

Hanya 4 operator aritmetik dapat digunakan pada pointer yaitu ++, --, + dan -.

- Pointer Array

Pointer dapat di-array seperti tipe data lainnya dalam C++.

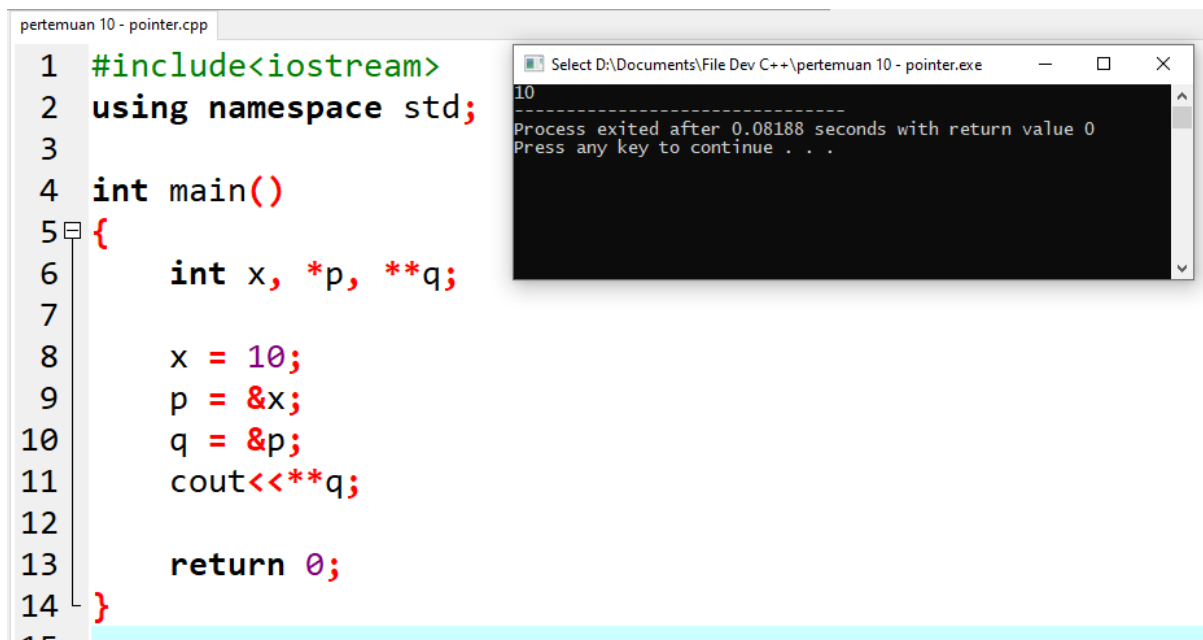
Contoh:

```
int *pi[10];
```


3. Sebagai programmer, kapan anda menggunakan pointer?
saat memindahkan data dari satu fungsi ke fungsi lainnya
dgn mengirim addressnya saja untuk mendapatkan nilai.

4. Buatlah contoh algoritma dan program sederhana menggunakan pointer dgn memakai flowchart!

Jawaban No. 4



The screenshot shows a C++ IDE with a file named 'pertemuan 10 - pointer.cpp'. The code defines a main function that declares three pointers: x, p, and q. x is an integer, p is a pointer to an integer, and q is a pointer to a pointer to an integer. The code assigns the value 10 to x, then p is assigned the address of x, and q is assigned the address of p. Finally, the code prints the value of **q, which is 10. The output window shows the number 10, followed by a message indicating the process exited after 0.08188 seconds with a return value of 0, and a prompt to press any key to continue.

```
1 #include<iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main()
5 {
6     int x, *p, **q;
7
8     x = 10;
9     p = &x;
10    q = &p;
11    cout<<**q;
12
13    return 0;
14 }
```

10

Process exited after 0.08188 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .

Source Code:

```
#include<iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int x, *p, **q;

    x = 10;
    p = &x;
    q = &p;
    cout<<**q;

    return 0;
}
```