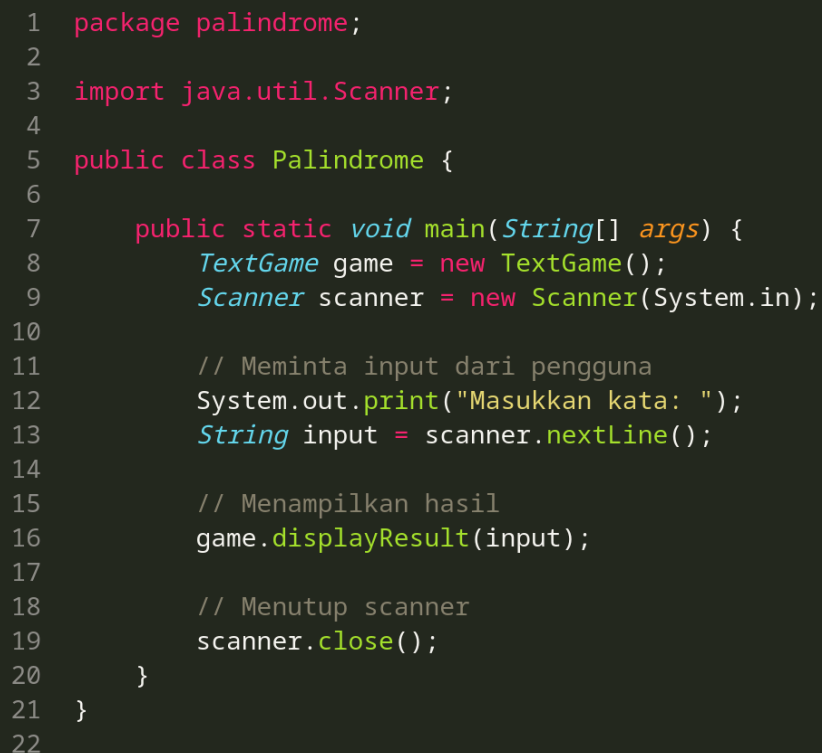


Nama: Harry LBI
NIM: A11.2023.15332
Kelompok: A11.4405

TUGAS PALINDROME



```
1 package palindrome;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class Palindrome {
6
7     public static void main(String[] args) {
8         TextGame game = new TextGame();
9         Scanner scanner = new Scanner(System.in);
10
11         // Meminta input dari pengguna
12         System.out.print("Masukkan kata: ");
13         String input = scanner.nextLine();
14
15         // Menampilkan hasil
16         game.displayResult(input);
17
18         // Menutup scanner
19         scanner.close();
20     }
21 }
22
```

Sesuai tugas, di sini saya hanya menambahkan scanner untuk menangkap inputan dari user, karena kode sebelumnya masih bersifat native sehingga input harus diisi secara hardcoded. Untuk menangkap input dari user,

disini menggunakan `Scanner` dengan terlebih dahulu mengimpornya menggunakan `import java.util.Scanner`

dan menjadikannya sebagai objek bernama `scanner`.

Objek `scanner` ini digunakan untuk membaca input dari keyboard melalui `System.in`.

Input tersebut disimpan dalam variabel dengan memanfaatkan metode ``nextLine()``. Setelah input diterima,

nilai yang dimasukkan oleh user akan diteruskan ke metode yang bertanggung jawab untuk memprosesnya, seperti ``displayResult()`` dalam kasus ini.

Dengan cara ini, program menjadi lebih dinamis karena user dapat langsung mengetikkan teks yang ingin diperiksa tanpa harus mengubah kode secara manual. Setelah selesai, scanner ditutup menggunakan ``scanner.close()``