

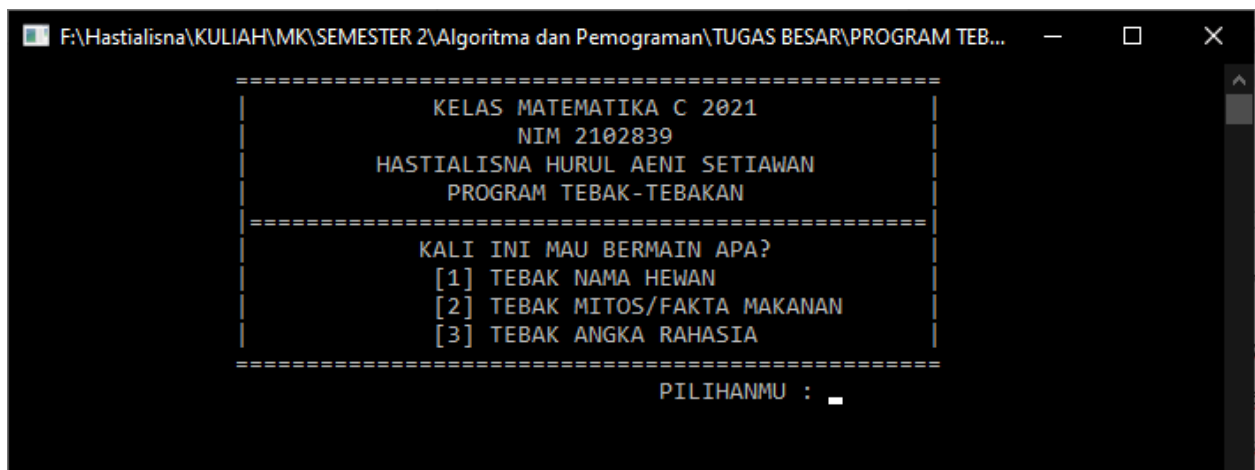
# EXECUTE FILE TUGAS BESAR

## PROGRAM TEBAK-TEBAKAN

2102839 – HASTIALISNA HURUL AENI SETIAWAN

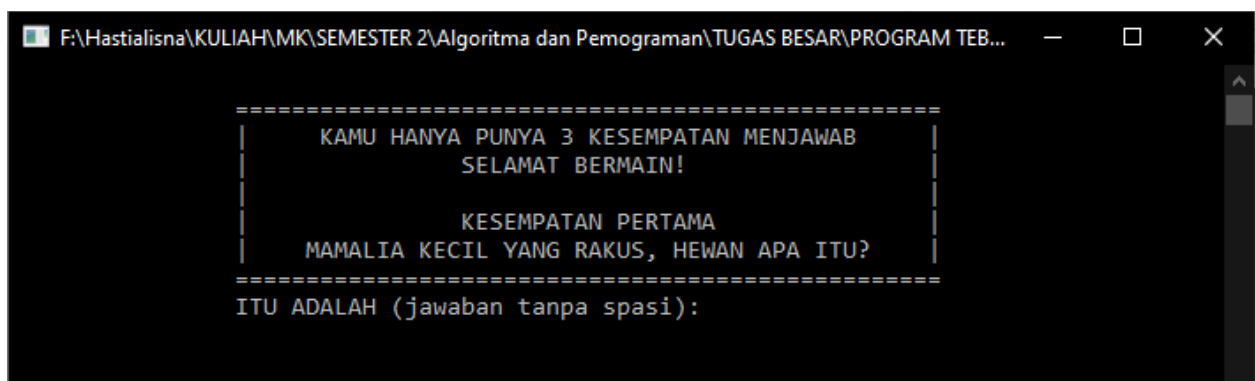
Program Tebak-Tebakan merupakan program yang dirancang untuk memenuhi tugas besar Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman. Pada program ini, terdapat 3 bentuk permainan tebak-tebakan diantaranya Tebak Nama Hewan, Tebak Mitos atau Fakta Makanan, dan Tebak Angka Rahasia.

Pada pertama kali membuka program, pengguna akan bertemu dengan tampilan menu utama sekaligus memilih permainan tebak-tebakan apa yang akan dimainkan. Berikut tampilannya.



Gambar 1

Jika pengguna memilih angka 1, maka menu utama akan secara otomatis dihapus dan berpindah ke menu **Tebak Nama Hewan**. Berikut tampilannya.



Gambar 2

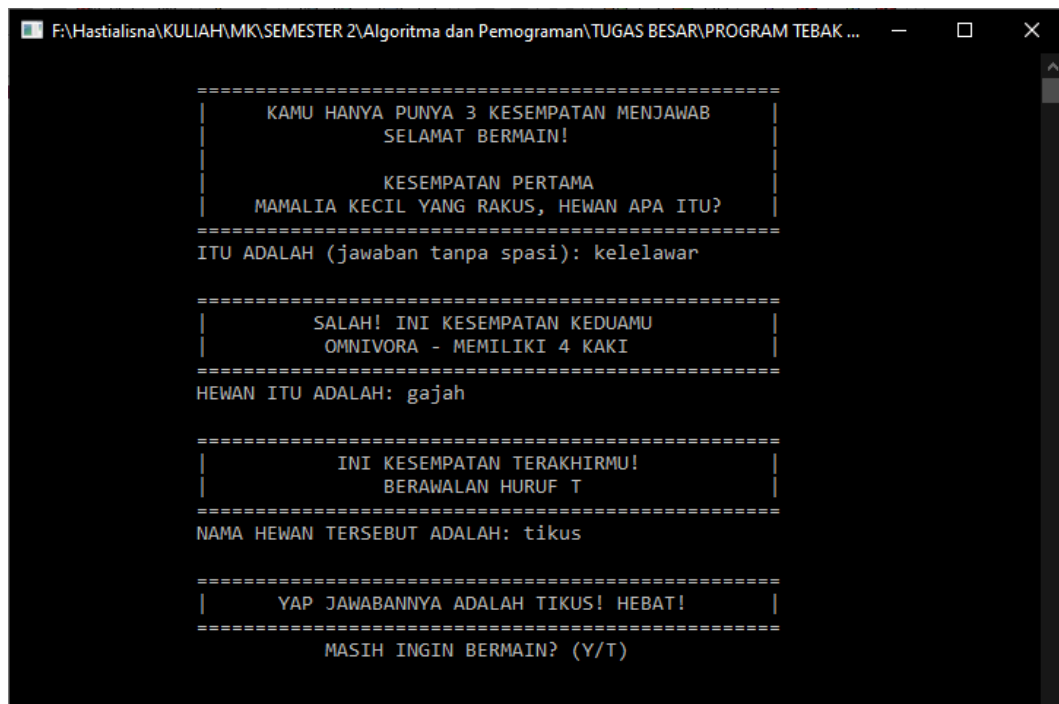
Di menu ini, soal pada kesempatan pertama ditampilkan. Jika pengguna memasukkan jawaban benar, maka program akan meminta pengguna untuk kesediaan pengguna ingin bermain lagi atau tidak. Berikut tampilannya.

Gambar 3

Jika pengguna memasukkan “Y” maka program akan kembali ke menu utama dan dapat memilih lagi permainan yang akan dimainkan seperti pada **Gambar 1**, tetapi jika pengguna memasukkan “T” maka program akan berakhir dengan kata-kata penutup. Berikut tampilannya.

Gambar 4

Akan tetapi, jika jawaban dari tebak-tebakan yang dimasukkan pengguna salah, maka program akan berlanjut ke soal kesempatan kedua sampai soal kesempatan ketiga (kesempatan terakhir). Berikut tampilannya.



```
=====
|          KAMU HANYA PUNYA 3 KESEMPATAN MENJAWAB          |
|          SELAMAT BERMAIN!                                |
|          KESEMPATAN PERTAMA                               |
|          MAMALIA KECIL YANG RAKUS, HEWAN APA ITU?       |
|=====
ITU ADALAH (jawaban tanpa spasi): kelelawar

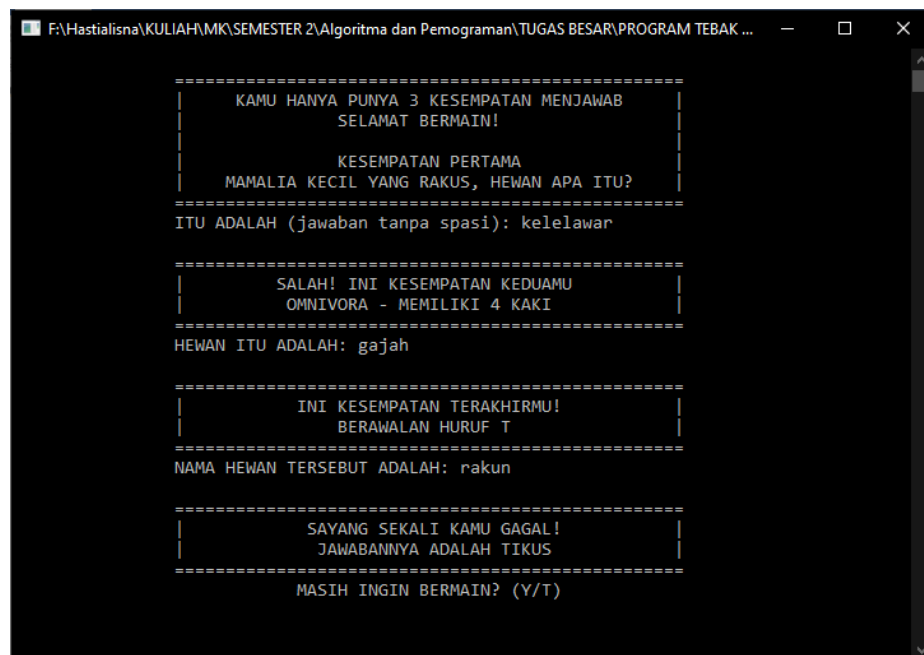
=====
|          SALAH! INI KESEMPATAN KEDUAMU                   |
|          OMNIVORA - MEMILIKI 4 KAKI                      |
|=====
HEWAN ITU ADALAH: gajah

=====
|          INI KESEMPATAN TERAKHIRMU!                     |
|          BERAWALAN HURUF T                               |
|=====
NAMA HEWAN TERSEBUT ADALAH: tikus

=====
|          YAP JAWABANNYA ADALAH TIKUS! HEBAT!            |
|=====
MASIH INGIN BERMAIN? (Y/T)
```

Gambar 5

Sama halnya seperti pada kesempatan pertama, setelah permainan tebak nama hewan berakhir maka program akan bertanya apakah pengguna masih ingin bermain atau tidak. Berikut tampilannya.



```
=====
|          KAMU HANYA PUNYA 3 KESEMPATAN MENJAWAB          |
|          SELAMAT BERMAIN!                                |
|          KESEMPATAN PERTAMA                               |
|          MAMALIA KECIL YANG RAKUS, HEWAN APA ITU?       |
|=====
ITU ADALAH (jawaban tanpa spasi): kelelawar

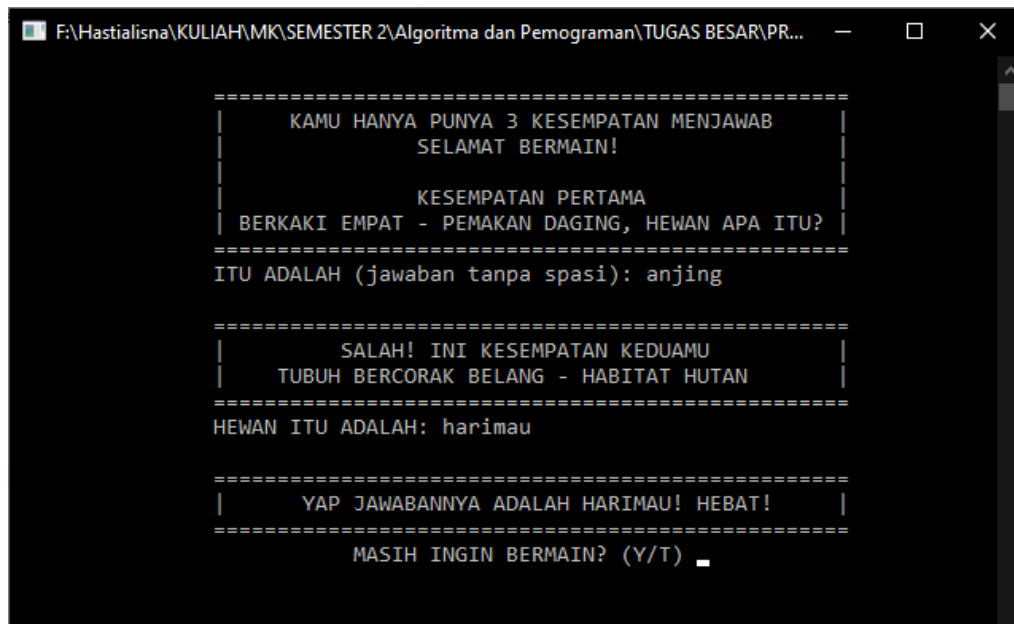
=====
|          SALAH! INI KESEMPATAN KEDUAMU                   |
|          OMNIVORA - MEMILIKI 4 KAKI                      |
|=====
HEWAN ITU ADALAH: gajah

=====
|          INI KESEMPATAN TERAKHIRMU!                     |
|          BERAWALAN HURUF T                               |
|=====
NAMA HEWAN TERSEBUT ADALAH: rakun

=====
|          SAYANG SEKALI KAMU GAGAL!                      |
|          JAWABANNYA ADALAH TIKUS                        |
|=====
MASIH INGIN BERMAIN? (Y/T)
```

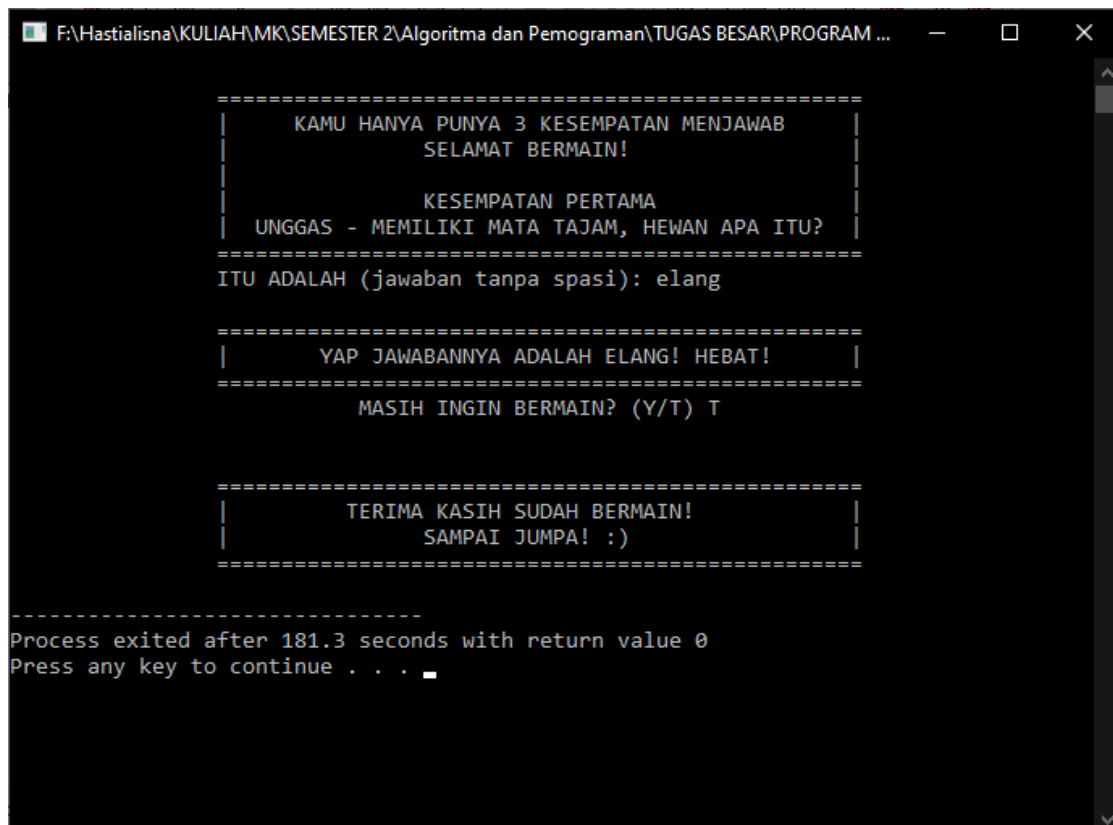
Gambar 6

Pada tebak hewan ini pun, program akan secara acak memilih soal yang telah disediakan. Jadi, tiap kali pengguna ingin memainkan program ini berturut-turut tidak akan menemui soal yang serupa. Berikut contoh tampilan soal-soalnya.



```
F:\Hastialisna\KULIAH\MK\SEMESTER 2\Algoritma dan Pemograman\TUGAS BESAR\PR...  
=====|  
| KAMU HANYA PUNYA 3 KESEMPATAN MENJAWAB |  
| SELAMAT BERMAIN! |  
| KESEMPATAN PERTAMA |  
| BERKAKI EMPAT - PEMAKAN DAGING, HEWAN APA ITU? |  
=====|  
ITU ADALAH (jawaban tanpa spasi): anjing  
=====|  
| SALAH! INI KESEMPATAN KEDUAMU |  
| TUBUH BERCORAK BELANG - HABITAT HUTAN |  
=====|  
HEWAN ITU ADALAH: harimau  
=====|  
| YAP JAWABANNYA ADALAH HARIMAU! HEBAT! |  
=====|  
MASIH INGIN BERMAIN? (Y/T) _
```

Gambar 7

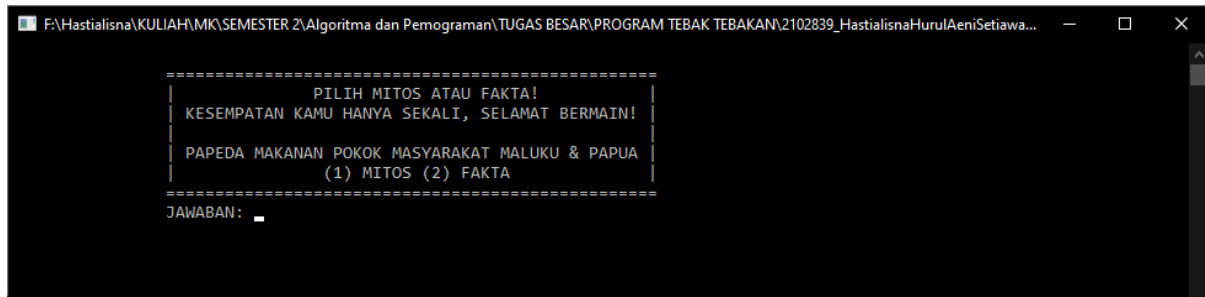


```
F:\Hastialisna\KULIAH\MK\SEMESTER 2\Algoritma dan Pemograman\TUGAS BESAR\PROGRAM ...  
=====|  
| KAMU HANYA PUNYA 3 KESEMPATAN MENJAWAB |  
| SELAMAT BERMAIN! |  
| KESEMPATAN PERTAMA |  
| UNGGAS - MEMILIKI MATA TAJAM, HEWAN APA ITU? |  
=====|  
ITU ADALAH (jawaban tanpa spasi): elang  
=====|  
| YAP JAWABANNYA ADALAH ELANG! HEBAT! |  
=====|  
MASIH INGIN BERMAIN? (Y/T) T  
=====|  
| TERIMA KASIH SUDAH BERMAIN! |  
| SAMPAI JUMPA! :) |  
=====|  
-----|  
Process exited after 181.3 seconds with return value 0  
Press any key to continue . . . _
```

Gambar 8

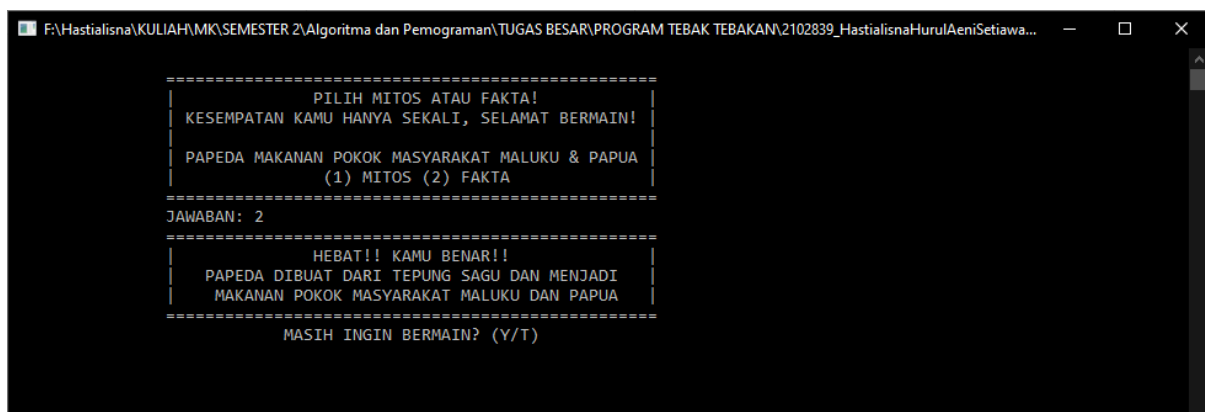
Demikian tampilan program Tebak Nama Hewan.

Kembali ke menu utama. Jika pengguna memilih angka 2 maka tampilan yang keluar adalah menu **Tebak Mitos atau Fakta Makanan** sekaligus dengan soalnya. Berikut tampilannya.



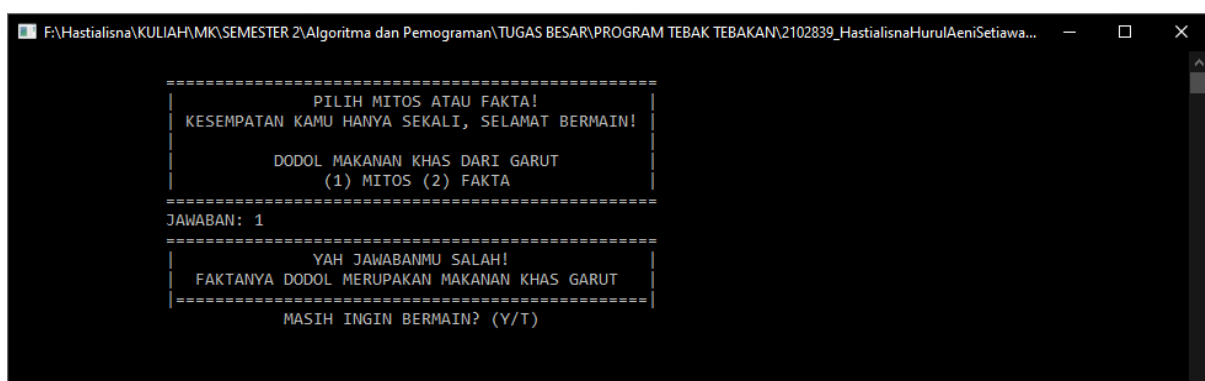
Gambar 9

Disediakan jawaban mitos atau fakta, jika benar maka tampilan yang keluar akan seperti gambar di bawah.



Gambar 10

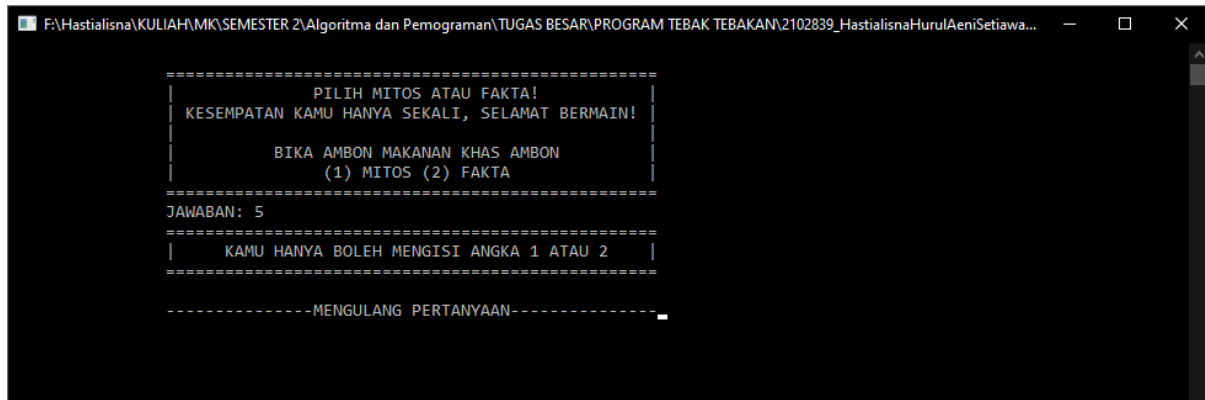
Jika jawaban salah maka tampilan yang dikeluarkan seperti gambar di bawah.



Gambar 11

Setelah memasukkan jawaban benar atau salah, pengguna akan diminta apakah ingin bermain kembali atau tidak. Jika pengguna memasukkan “Y” maka akan kembali pada menu utama (**Gambar 1**) atau jika pengguna memasukkan “T” maka program akan berakhir (**Gambar 4**)

Jika pengguna memasukkan angka selain 1 dan 2 maka program tidak akan berjalan dan mengulang pertanyaan kembali. Berikut tampilannya.

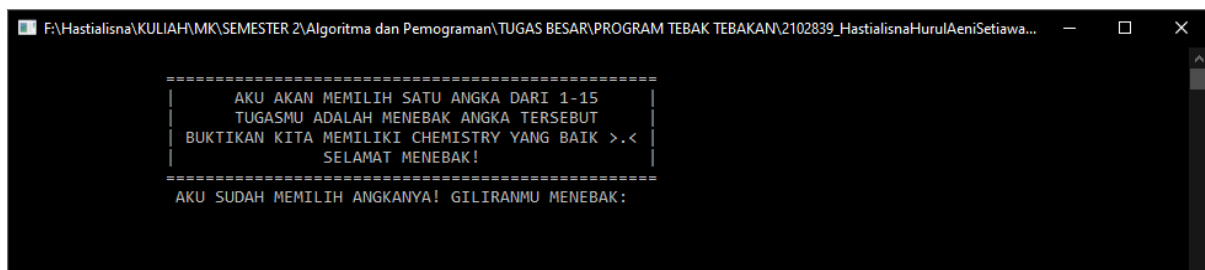


Gambar 12.

Sama halnya seperti program Tebak Nama Hewan, soal yang disediakan pada Tebak Mitos atau Fakta Makanan ini juga akan diacak sehingga tiap kali pengguna ingin memainkan program ini berturut-turut tidak akan menemui soal yang serupa.

Demikian program Tebak Mitos atau Fakta Makanan.

Selanjutnya adalah program tebak angka rahasia. Jika pengguna memasukkan angka 3 pada menu utama, maka tampilan yang akan dikeluarkan adalah menu tampilan Tebak Angka Rahasia. Selain itu, pengguna akan langsung bermain menebak berapa angka rahasia yang dipilih program. Berikut tampilannya.



Gambar 13

Misalkan angkanya adalah 12, Jika pengguna memasukkan angka lebih rendah daripada angka rahasia, maka program akan meminta jawaban lagi dengan petunjuk sebagai berikut.

```
F:\Hastialisna\KULIAH\MK\SEMESTER 2\Algoritma dan Pemograman\TUGAS BESAR\PROGRAM TEBAK TEBAKAN\2102839_HastialisnaHurulAeniSetiawa...

=====
|      AKU AKAN MEMILIH SATU ANGKA DARI 1-15      |
|      TUGASMU ADALAH MENEBAK ANGKA TERSEBUT      |
|      BUKTIKAN KITA MEMILIKI CHEMISTRY YANG BAIK >.< |
|      SELAMAT MENEBAK!                          |
=====
AKU SUDAH MEMILIH ANGKANYA! GILIRANMU MENEBAK:10

=====
|      UPSS ANGKANYA MASIH NAIK LAGI!              |
=====
TEBAK LAGI (1-15) >.< :
```

Gambar 14

Jika pengguna memasukkan angka lebih tinggi daripada angka rahasia, maka program akan meminta jawaban lagi dengan petunjuk sebagai berikut.

```
F:\Hastialisna\KULIAH\MK\SEMESTER 2\Algoritma dan Pemograman\TUGAS BESAR\PROGRAM TEBAK TEBAKAN\2102839_HastialisnaHurulAeniSetiawa...

=====
|      AKU AKAN MEMILIH SATU ANGKA DARI 1-15      |
|      TUGASMU ADALAH MENEBAK ANGKA TERSEBUT      |
|      BUKTIKAN KITA MEMILIKI CHEMISTRY YANG BAIK >.< |
|      SELAMAT MENEBAK!                          |
=====
AKU SUDAH MEMILIH ANGKANYA! GILIRANMU MENEBAK:10

=====
|      UPSS ANGKANYA MASIH NAIK LAGI!              |
=====
TEBAK LAGI (1-15) >.< : 15

=====
|      ANGKA RAHASIA LEBIH RENDAH!                |
=====
TEBAK LAGI (1-15) >.< :
```

Begitu seterusnya sampai pengguna menemukan angka rahasia. Setelah permainan berakhir, pengguna juga akan ditanyakan apakah ingin bermain lagi atau tidak. Jika pengguna memasukkan “Y” maka akan kembali pada menu utama (**Gambar 1**) atau jika pengguna memasukkan “T” maka program akan berakhir (**Gambar 4**)

```
F:\Hastialisna\KULIAH\MK\SEMESTER 2\Algoritma dan Pemograman\TUGAS BESAR\PROGRAM TEBAK TEBAKAN\2102839_HastialisnaHurulAeniSetiawa...

=====
|      AKU AKAN MEMILIH SATU ANGKA DARI 1-15      |
|      TUGASMU ADALAH MENEBAK ANGKA TERSEBUT      |
|      BUKTIKAN KITA MEMILIKI CHEMISTRY YANG BAIK >.< |
|      SELAMAT MENEBAK!                            |
=====
AKU SUDAH MEMILIH ANGKANYA! GILIRANMU MENEBAK:10

=====
|      UPSS ANGKANYA MASIH NAIK LAGI!              |
=====
TEBAK LAGI (1-15) >.< : 15

=====
|      ANGKA RAHASIA LEBIH RENDAH!                |
=====
TEBAK LAGI (1-15) >.< : 14

=====
|      ANGKA RAHASIA LEBIH RENDAH!                |
=====
TEBAK LAGI (1-15) >.< : 12

=====
|      KAMU BENAR! SELAMAT!!!                     |
=====
MASIH INGIN BERMAIN? (Y/T)
```

Gambar 15

Demikian tampilan program Tebak Angka Rahasia.

Sekian tampilan eksekusi dari program yang saya rancang. Terima kasih kepada Bu Rini Marwati selaku dosen yang telah membimbing dalam pembuatan program ini sehingga tugas besar Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman dapat terpenuhi.