



Percabangan

Tim Olimpiade Komputer Indonesia

Pendahuluan

Melalui dokumen ini, kalian akan:

- Mengetahui percabangan.
- Analisa kasus dan mengimplementasikannya pada C++.



Motivasi

- Bebek-bebek Pak Dengklek sedang belajar tentang membedakan bilangan positif, nol, atau negatif.
- Karena bebek-bebek kebingungan, mereka memberikan kalian sebuah bilangan dan meminta kalian menentukan apakah bilangan itu positif atau bukan positif!
- Jika positif, cetak "positif". Jika tidak, jangan cetak apa-apa.



Motivasi (lanj.)

- Sebuah bilangan dinyatakan positif apabila bilangan tersebut lebih dari nol.
- Dengan begitu, kita memerlukan suatu struktur yang memungkinkan "jika bilangan itu lebih dari 0, maka cetak positif".
- Pada C++, hal ini bisa diwujudkan dengan struktur kondisional **if**.



Struktur "if ... then ..."

- Struktur dari penulisan "if ... then ..." adalah:

```
if (<kondisi>) {  
    <perintah 1>;  
    <perintah 2>;  
    ...  
}
```

- Dengan <kondisi> adalah suatu boolean.
- Jika nilai <kondisi> adalah **TRUE**, seluruh perintah yang ada di antara blok "{" dan "}" akan dilaksanakan.
- Jika **FALSE**, seluruh perintah yang ada di antara blok "{" dan "}" akan dilewati.



Blok "{ ... }"

- Struktur yang sebenarnya dari penulisan "if ... then ..." adalah:

```
if (<kondisi>
    <perintah>;
```

- Jika nilai <kondisi> adalah **TRUE**, <perintah> akan dilaksanakan.
- Jika nilai <kondisi> adalah **FALSE**, <perintah> tidak dilaksanakan.
- Lalu di mana bedanya?



Blok "{ ... }" (lanj.)

- Setelah kondisi dari if, sebenarnya hanya **satu** perintah yang dapat dieksekusi jika <kondisi> bernilai **TRUE**.
- Perhatikan contoh berikut:

```
if (nilai == 10)
    printf("masuk\n");
    printf("lagi\n");
```



Blok "{ ... }" (lanj.)

- Meskipun perintah `printf("masuk\n")` hanya dieksekusi ketika nilai sama dengan 10, `printf("lagi\n")` akan selalu dilaksanakan tanpa peduli isi variabel nilai.
- Blok "{ ... }", akan berperan sebagai "pembungkus" beberapa perintah menjadi "satu" perintah, sehingga berapapun perintah di dalam blok tersebut, akan dilihat oleh C++ sebagai "satu" perintah.



Blok "{ ... }" (lanj.)

- Menulis "{ ... }" setiap sesudah if merupakan kebiasaan yang bagus, meskipun isi dari if itu hanya satu perintah.
- Dengan cara ini, ketika ada tambahan perintah yang perlu dimasukkan ke dalam if, kalian tidak perlu menuliskan lagi "{ ... }".
- Konsisten dengan selalu menulis "{ ... }" juga menjaga program tetap rapi.



Contoh Program: kondisi.cpp

- Ketikkan dan jalankan program berikut:

```
#include <stdio>
```

```
int main() {  
    int x;  
    scanf("%d", &x);  
  
    if (x > 0) {  
        printf("positif\n");  
    }  
}
```

- Perhatikan bahwa ekspresi " $x > 0$ " akan merupakan operasi relasional yang menghasilkan nilai boolean. Sehingga tepat untuk digunakan pada if.
- Bagaimana jika ingin dibuat jika bilangan itu bukan positif, cetak "non-positif"?



Struktur "if ... then ... else ..."

- Kita juga bisa membuat percabangan jika nilai pada <kondisi> adalah **FALSE**, yaitu dengan kata kunci **else**.
- Struktur dari penulisan "if ... then ... else ..." adalah:

```
if (<kondisi>) {  
    <perintah 1>;  
    <perintah 2>;  
    ...  
} else {  
    <perintah a>;  
    <perintah b>;  
    ...  
}
```

- Jika nilai <kondisi> adalah **TRUE**, <perintah 1>, <perintah 2>, ..., akan dilaksanakan.
- Jika **FALSE**, <perintah a>, <perintah b>, ..., akan dilaksanakan.



Contoh Program: kondisi2.cpp

- Dengan "if ... then ... else ...", kita bisa memodifikasi kondisi.cpp menjadi kondisi2.cpp:

```
#include <stdio>

int main() {
    int x;
    scanf("%d", &x);

    if (x > 0) {
        printf("positif\n");
    } else {
        printf("non-positif\n");
    }
}
```



Persoalan Sebenarnya

Ketika bebek-bebek memberikan kalian sebuah bilangan, sebut saja x , mereka ingin tahu:

- Jika x positif, cetak "positif".
- Jika x sama dengan nol, cetak "nol".
- Jika x negatif, cetak "negatif".

Pada kasus ini, diperlukan struktur if yang lebih dari dua cabang!



Struktur "if ... then ... else if ..."

- C++ menyediakan struktur yang memungkinkan kita memilah-milah untuk cabang yang lebih dari dua, yaitu dengan struktur "if ... then ... else if ...".
- Struktur dari penulisan "if ... then ... else if ..." adalah:

```
if (<kondisi 1>) {  
    <perintah 1>;  
    <perintah 2>;  
    ...  
} else if (<kondisi 2>) {  
    <perintah a>;  
    <perintah b>;  
    ...  
} else if (<kondisi 3>) {  
    ...  
}
```



Struktur "if ... then ... else if ..." (lanj.)

- Jika nilai <kondisi 1> **TRUE**, <perintah 1>, <perintah 2>, ..., akan dilaksanakan.
- Jika nilai <kondisi 1> **FALSE**, diperiksa apakah <kondisi 2> bernilai **TRUE**. Jika ya, <perintah a>, <perintah b>, ..., akan dilaksanakan.
- Jika nilai <kondisi 2> **FALSE**, diperiksa apakah <kondisi 3> bernilai **TRUE**. Hal ini akan terus diulang sampai seluruh percabangan habis.
- Kalian juga bisa mengakhiri struktur ini dengan "else ...", yaitu ketika seluruh kondisi yang diberikan tidak terpenuhi, maka perintah-perintah di bawah **else** ini yang akan dilaksanakan.



Contoh Program: kondisi3.cpp

- Dengan "if ... then ... else if ...", kita bisa memodifikasi kondisi2.cpp menjadi kondisi3.cpp:

```
#include <stdio>
```

```
int main() {  
    int x;  
    scanf("%d", &x);  
  
    if (x > 0) {  
        printf("positif\n");  
    } else if (x == 0) {  
        printf("nol\n");  
    } else if (x < 0) {  
        printf("negatif\n");  
    }  
}
```



Contoh Program: kondisi4.cpp

- Pada kondisi3.cpp, sebenarnya "else if ..." yang terakhir tidak diperlukan.
- Ketika suatu bilangan bukan positif dan bukan nol, sudah pasti bilangan itu negatif. Sehingga bisa didapatkan kondisi4.cpp:

```
#include <stdio>

int main() {
    int x;
    scanf("%d", &x);

    if (x > 0) {
        printf("positif\n");
    } else if (x == 0) {
        printf("nol\n");
    } else {
        printf("negatif\n");
    }
}
```



Kombinasi dengan Ekspresi Boolean

- Kalian juga bisa menggabungkan struktur if dengan ekspresi **boolean**:

```
if ((x > 0) && (x % 2 == 1)) {  
    printf("positif dan ganjil\n");  
}  
else if ((x > 0) && (x % 2 == 0)) {  
    printf("positif dan genap\n");  
}  
else if ((x < 0) && (x % 2 == 1)) {  
    printf("negatif dan ganjil\n");  
}  
else if ((x < 0) && (x % 2 == 0)) {  
    ...  
}
```



If Bersarang

- Solusi yang lebih rapi dicapai dengan menggunakan if secara bersarang:
-

```
if (x > 0) {  
    if (x % 2 == 1) {  
        printf("positif dan ganjil\n");  
    } else {  
        printf("positif dan genap\n");  
    }  
} else if (x < 0) {  
    ...  
}
```



Selanjutnya...

- Ke bagian yang lebih menarik lagi, yaitu perulangan!
- Pastikan kalian menguasai materi percabangan terlebih dahulu.

