

BACKGROUND

Pasca 1 bulan tragedi wabah Corona yang menyerang dunia, kapal Black Pearl Djojo berlabuh di pulau Laugh Tale. Tanpa diduga, ternyata ada kapal Pemerintah di sana yang sedang mencari Djojo sebagai buronan, dan terjadilah baku tembak antara kedua kapal. Tembakan meriam mengenai lambung masing-masing kapal yang berisi amunisi peluru meriam sehingga berserakan di tepi pantai. Djojo meminta kru kapalnya untuk mengambil kembali peluru-peluru tersebut, begitu juga dengan kru kapal Pemerintah. Kedua kru hanya dapat mengambil peluru secara bergantian agar tidak terjadi peperangan di tepi pantai. Kapal yang terakhir kali tertembak merupakan kapal yang hancur. Karena itu, Kru Djojo harus mendapatkan giliran terakhir dalam mengambil peluru.

TASK

Bantu Djojo melalui kemampuan Programming mu untuk mengambil peluru di tepi pantai dan menghancurkan kapal musuh:

1. Jumlah peluru meriam ditentukan user diawal dengan nilai lebih dari 1000.
2. Kapal Pemerintah akan mendapat giliran pertama untuk mengambil peluru meriam.
3. Pada setiap giliran, peluru yang dapat diambil Kru kapal pemerintah maupun Kru Djojo hanya sejumlah tepat 3, 5, 7, atau 9, tidak boleh kurang atau lebih dari itu.
4. Peluru meriam yang diambil kru kapal Pemerintah ditentukan oleh user pada setiap giliran.
5. Peluru meriam yang diambil kru Djojo ditentukan oleh komputer.
6. Kru Djojo harus menjadi yang terakhir mengambil peluru di tepi pantai agar dapat menghancurkan Kapal Pemerintah.

HINT

Gunakan modulo 12, if-else, dan loop statement.

EXAMPLE

Input:

Jumlah peluru : 1013

Kapal Pemerintah: 3

Output:

Kru Djojo : 5 → angka bisa berbeda sesuai dengan program.

Sisa peluru: 22

.

.

.

.

.

Input:

Kapal pemerintah: 7

Output:

Kru Djojo : 3 → angka bisa berbeda sesuai dengan program.

Sisa peluru: 2

KRU DJOJO MEMENANGKAN PERTEMPURAN!!!

BONUS

Bila program dapat berjalan dengan benar sesuai dengan ketentuan +20.