

Permainan Batu, Gunting, Kertas dengan Menggunakan Pemrograman Bahasa C++

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah : Struktur Data Algoritma

Dosen Mata Kuliah : Mirza Sutrisno, S.Si., M.Kom.



Kelompok 3 :

1. Aryaguna Fadlurrahman Priadi (22040700012)
2. Adrian Mustafa (22040700011)
3. Muhammad Ihsanul Amal (22040700026)
4. Muhammad Daffa Saptrian (22040700033)
5. Putra Pebriano Nurba (22040700039)
6. Yasir Abduzzhohir (22040700053)

KELAS A1

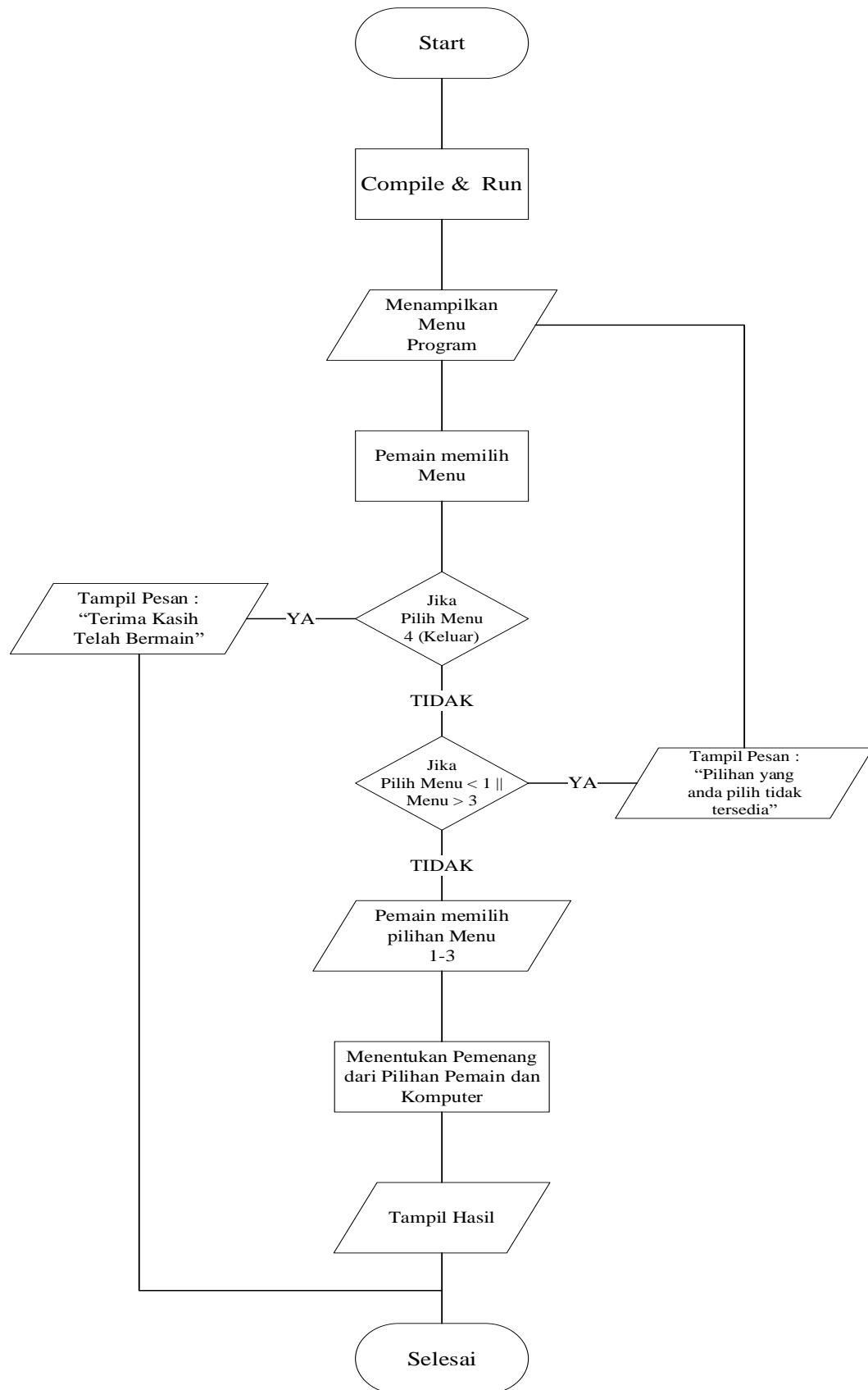
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

2023

Flow Chart Program



Script Code Program

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

int main() {
    int acak, pilih;
    srand(time(NULL));

    while (true) {
        system("cls");
        //Menampilkan Menu Program
        cout << "--- Selamat Datang di Permainan Batu Gunting Kertas ---\n\n";
        cout << "--- Pilihan ---\n";
        cout << " [1]. Batu\n";
        cout << " [2]. Kertas\n";
        cout << " [3]. Gunting\n";
        cout << " [4]. Keluar\n\n";
        cout << " Masukkan Pilihan Anda: ";
        cin >> pilih;
        cout << endl;

        if (pilih == 4) {
            cout << "\nTERIMA KASIH TELAH BERMAIN ";
            break; //Keluar dari loop jika memilih menu 4 (Keluar)
        } else if (pilih < 1 || pilih > 3) {
            cout << "\nPilihan yang Anda Pilih Tidak Tersedia\n";
            cin.ignore();
            cin.get();
            continue; //Kembali ke awal loop jika pilihan tidak valid
        }

        acak = rand() % 3 + 1; //Menghasilkan pilihan acak komputer

        cout << "Pilihan Kamu\t\t: "; //Menentukan Pilihan dari Pemain
        switch (pilih) {
            case 1:
                cout << "Batu";
                break;
            case 2:
                cout << "Kertas";
```

```

        break;
    case 3:
        cout << "Gunting";
        break;
    }
    cout << endl;

    cout << "Pilihan Komputer\t: "; //Menampilkan Pilihan dari Komputer
    switch (acak) {
        case 1:
            cout << "Batu";
            break;
        case 2:
            cout << "Kertas";
            break;
        case 3:
            cout << "Gunting";
            break;
    }
    cout << endl;

    //Menentukan Pemenang
    if (pilih == acak) {
        cout << "Hasil : Seri!!!" << endl;
    } else if ((pilih == 1 && acak == 3) ||
               (pilih == 2 && acak == 1) ||
               (pilih == 3 && acak == 2)) {
        cout << "Hasil : Anda Menang " << endl;
    } else {
        cout << "Hasil : Anda Kalah" << endl;
    }

    cout << endl << endl;
    cin.ignore();
    cin.get();
}

return 0;
}

```

Output Program

```
D:\Data\Document\Daffa\Dat  ×  +  ▾

--- Selamat Datang di Permainan Batu Gunting Kertas ---

--- Pilihan ---
[1]. Batu
[2]. Kertas
[3]. Gunting
[4]. Keluar

Masukkan Pilihan Anda: 1

Pilihan Kamu           : Batu
Pilihan Komputer       : Gunting
Hasil : Anda Menang


D:\Data\Document\Daffa\Dat  ×  +  ▾

--- Selamat Datang di Permainan Batu Gunting Kertas ---

--- Pilihan ---
[1]. Batu
[2]. Kertas
[3]. Gunting
[4]. Keluar

Masukkan Pilihan Anda: 2

Pilihan Kamu           : Kertas
Pilihan Komputer       : Gunting
Hasil : Anda Kalah


D:\Data\Document\Daffa\Dat  ×  +  ▾

--- Selamat Datang di Permainan Batu Gunting Kertas ---

--- Pilihan ---
[1]. Batu
[2]. Kertas
[3]. Gunting
[4]. Keluar

Masukkan Pilihan Anda: 3

Pilihan Kamu           : Gunting
Pilihan Komputer       : Gunting
Hasil : Seri!!!
```