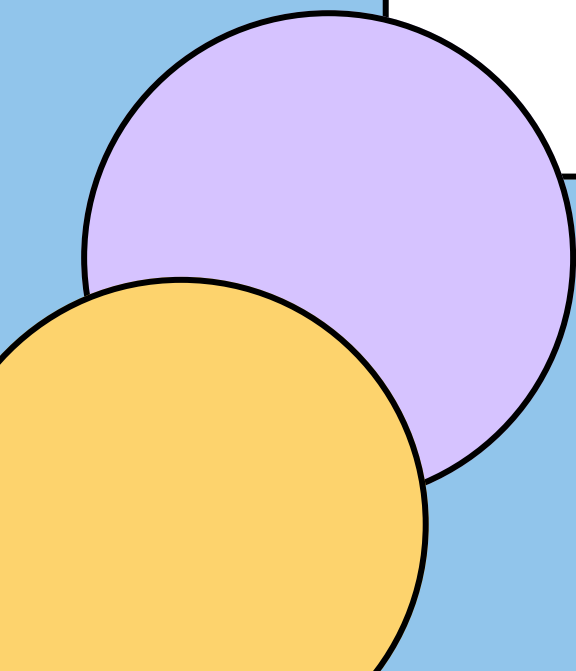


KONTRAK KULIAH

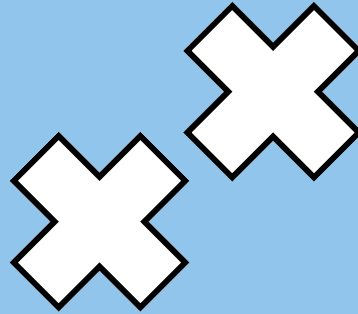
ALGORTIMA DAN PEMROGAMAN II

Presented by Asprak Algo II





PERATURAN PRAKTIKUM



Presensi wajib menggunakan tanda tangan (non-sister)

Wajib mengirimkan surat izin apabila berhalangan hadir saat praktikum

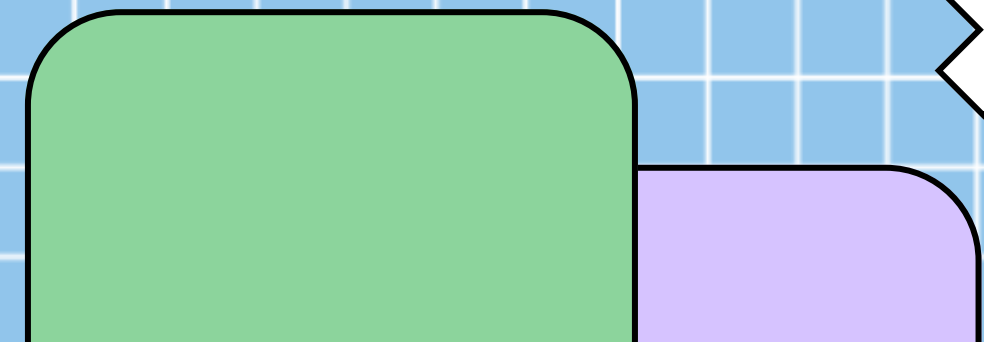
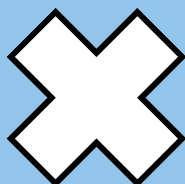
Dilarang meninggalkan ruangan tanpa seizin asisten

Menjaga sikap, ketenangan, dan perkataan selama praktikum

Tidak mengikuti praktikum tanpa keterangan akan mendapat sanksi auto alpha

Terlambat > 15 menit tanpa keterangan jelas, dikenakan sanksi (minus poin keaktifan)

Pelanggaran yang belum tertera akan dikenakan sanksi sesuai kesepakatan





KESEPAKATAN PRAKTIKUM

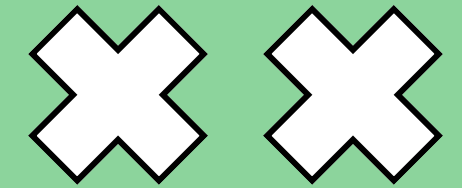
**Jadwal dapat berubah
menyesuaikan praktikan
dengan asisten praktikum.**

**Ketua kelas akan
bertanggungjawab terhadap
keberlangsungan dan
informasi praktikum**

**Poin keaktifan dapat
diperoleh dengan bertanya,
menjawab, atau live coding**



HAL PENTING!!



UTS

Dilaksanakan secara offline dengan diawasi oleh Asisten Praktikum. Konsep pelaksanaan akan menyusul sesuai arahan dosen.

UAS

Berupa proyek akhir penerapan materi yang telah dipelajari pada mata kuliah Algoritma dan pemrograman II

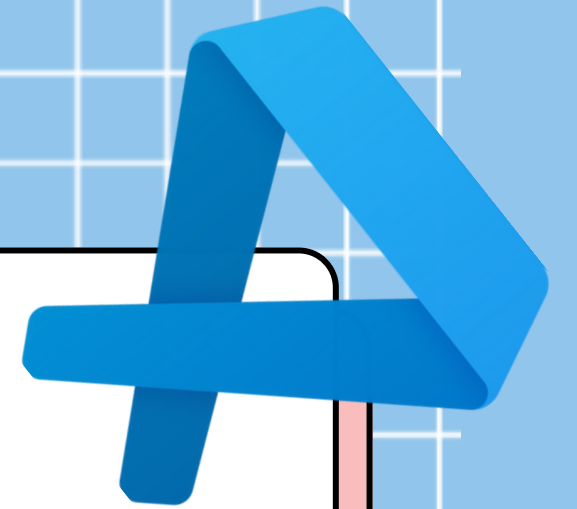
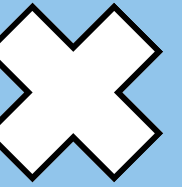
ASISTENSI

Asistensi dibuka saat pengerjaan project akhir minggu ke 11 - 13. Setiap kelompok minimal asistensi 1x. Diluar minggu tersebut bisa sesuai dengan kesepakatan asprak masing-masing

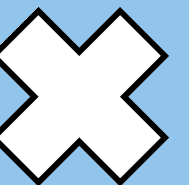


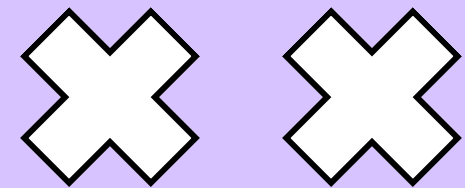
TIMELINE

Minggu Perkuliahan	Tanggal	Materi
1	26 Februari 2025	Kontrak Kuliah + Review Modul
2	5 Maret 2025	Rekursif dan Palindrom
3	12 Maret 2025	Brute Force
4	19 Maret 2025	Sorting
5	26 Maret 2025	Searching
6	2 April 2025	Devide and Conquer
7	9 April 2025	UTS
8	16 April 2025	Knapsack
9	23 April 2025	Minimum Spanning Tree (MST)
10	30 April 2025	Maze Problem
11	7 Mei 2025	Progress 1 Projek
12	14 Mei 2025	Progress 2 Projek
13	21 Mei 2025	Progress 3 Projek
14	28 Mei 2025	UAS Praktikum
15	4 Juni 2025	UAS Tatap Muka
16	11 Juni 2025	UAS Tatap Muka

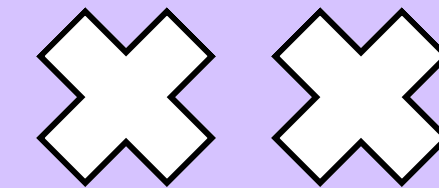


UBUR UBUR IKAN LELE
MASIH INGET ALGO GA LEE?





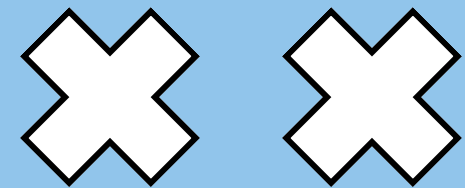
PERKONDISIAN



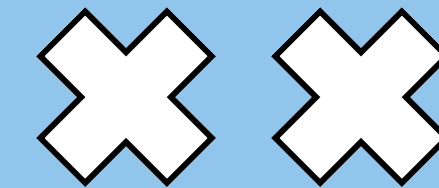
Perkondisian adalah konsep dalam pemrograman yang memungkinkan program untuk mengambil keputusan berdasarkan kondisi tertentu

```
Kegiatan = "Makan"

if Kegiatan == "Makan":
    print("Aku sedang makan")
else:
    print("Aku tidak sedang makan")
```



PERULANGAN

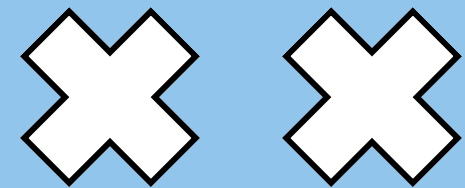


WHILE

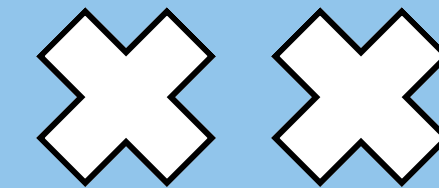
```
Kegiatan = "Makan"  
Mengunyah = 0  
  
while Kegiatan == "Makan":  
    Mengunyah += 1  
    if Mengunyah == 5:  
        break  
    else:  
        continue
```

FOR

```
kegiatan = ['makan', 'minum', 'tidur']  
  
for i in kegiatan:  
    print(f'Saya sedang {i}')  
    if i == 'tidur':  
        break  
    else:  
        continue
```

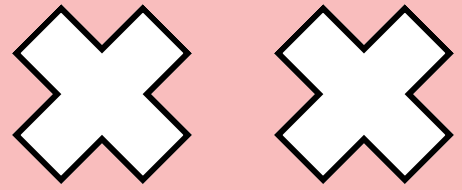
FUNGSI



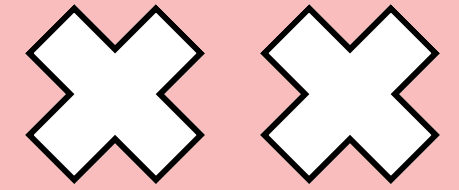
Fungsi adalah blok kode yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu. Fungsi dapat menerima input (disebut parameter atau argumen), memprosesnya, dan mengembalikan output (nilai balik)

The diagram illustrates the syntax of a function definition. It shows the code `def function_name(parameters):` with labels: 'Keyword' pointing to `def`, 'Function name' pointing to `function_name`, and 'Parameter' pointing to `parameters`. Below this, the function body is shown as `# statement` and `return expression`, with a bracket indicating the 'Body of Statement'. An arrow points from the `return expression` to the label 'Function return'.

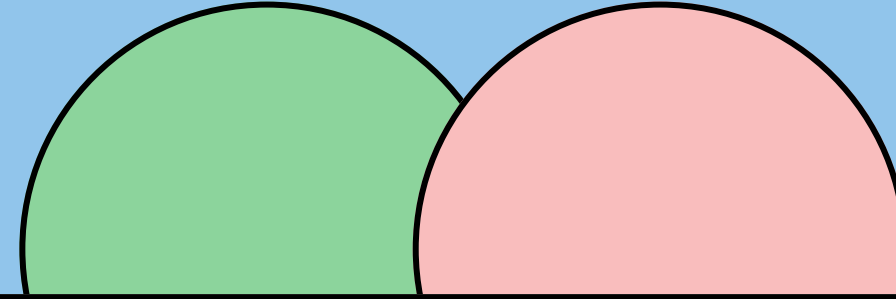
```
def function_name(parameters):  
    # statement  
    return expression
```



SOAL



- Buatlah program yang dapat mengecek sebuah angka merupakan ganjil atau genap
- Buatlah program yang dapat mencetak angka genap dari angka 1 - 20 menggunakan looping
- Buatlah program yang dapat menghitung Luas segitiga menggunakan fungsi pada python



Terima Kasih

