

Praktikum 6.

HASIL Praktikum 6 Kumpul ke [dropbox](#)

1. Lakukan praktikum dengan teman2 agar bisa berdiskusi dengan teman2 jika ada bagian materi yang sulit atau kurang dipahami, selanjutnya mulailah kerjakan praktikum dari **Code_22** sampai **Code_24**
2. Lakukan Praktikum mulai dari **code22** sampai **code24**, tulis dan simpan script python dengan **nama** file **praktikum6_22_pgame_npm.py** dan seterusnya sampai **praktikum6_code24_npm.py**, (*ubah npm yang ada di nama file dengan 5 digit terakhir npm anda, contoh [praktikum6_22_pgame_17001.py](#)*)
3. Jalankan pada CMD atau Terminal, dan pastikan tidak error, setelah itu upload/kirim ke folder **Pgame** pada akun [dropbox](#) anda masing-masing !.
4. **Perhatikan Waktu** untuk **Batas mengumpulkan** hasil **praktikum 6** ini yang tercantum di page [infoummu.github.io](#).

Materi Praktikum :

- **Perulangan,**
- **Fungsi**

Mulai Latihan, menulis code ke file script

Lakukan praktikum dengan menulis kembali code berikut kedalam file script, kemudian simpan dengan nama **sesuai dengan arahan diatas** sampai seterusnya, kemudian coba jalankan file scriptnya menggunakan cmd / terminal, usahakan untuk mendapatkan hasil sukses, jika terdapat error periksa dan perbaiki kemudian jalankan sampai anda tidak mendapatkan pesan error, silahkan mulai praktikum!:

Code_22 Perulangan (Loop) – while :

- * Perulangan pada Python yang akan dipelajari dan dipraktekkan yaitu yang pertama **while** dan yang kedua adalah **for**, perhatikan contoh pada latihan dan lakukan praktikum dengan menulis code 22 ke script dan coba untuk dijalankan, :
- * **Tulis code dalam box code dibawah dan simpan secara bertahap, mulai dari Contoh_1, jalankan setiap anda selesai menyimpan untuk melihat hasil, baru lanjut ke contoh berikutnya...**

```
# Simpan dengan nama : praktikum6_22_pgame_npm.py
# Pemrograman Game Praktikum 6
# latihan code 22 : Perulangan (Loop) while

batas=' '*30
# Contoh 1
x = 0
while (x < 5):      # jika x lebih kecil dari 5 maka ulangi
#   x = x + 1
    x += 1          # x + 1
    print(" Praktikum 6 no.", x)

print(batas)
# Contoh 2
# kombinasi while, if dan break
a = 0
while a < 6:
    print(" no a == ", a)
    if a == 3:      # kondisional, jika sampai angka 3 maka
        break      # berhenti perulangan
    a += 1

print(batas)
# Contoh 3
# kombinasi while, if dan continue
b = 0
while b < 6:
    b += 1
    if b == 3:
        print("B == ", b)
        continue # lanjutkan perulangan
    print(b)
```

Code_23 Perulangan (Loop) – for :

```
# Simpan dengan nama : praktikum6_23_pgame_npm.py
# Pemrograman Game Praktikum 6
# latihan code 23 : Perulangan (Loop) for

batas=' '*30

# Contoh 1
loyang = ["Apel", "Pisang", "Durian", "Melon"]
for buah in loyang:
    print(buah)

# Contoh 2
print(batas)
for x in range(5):
    print("Hallo Anak Info")
#     print(x)

# Contoh 3
print(batas)
jumlah = 5
teks = "Informatika "
for x in range(jumlah):
    print(teks, end=',')

# Contoh 4
print(batas)
for buah in loyang:
    print(buah)
    if buah == "Pisang":
        break

print(batas)
# Contoh 5
for x in range(10,0,-1):
    print(x)

print(batas)
# Contoh 6
for x in range(10,0,-2):
    print(x)
```


Code_24 Fungsi :

```
# Simpan dengan nama : praktikum6_24_pgame_npm.py
# Pemrograman Game Praktikum 6
# latihan code 24 : Fungsi / Function

# Contoh Fungsi 1, nama fungsi : myfungsi
def myfungsi():
    print("Ini dicetak dari myfungsi") # isi fungsi

# Contoh Fungsi 2, nama fungsi : my_fungsi
def my_fungsi():
    print("Ini dicetak dari my_fungsi") # isi fungsi

# Contoh Fungsi 3, nama fungsi : tambah_1
def tambah_1():
    print("t1 :", 4+4)

# Contoh Fungsi 4, nama fungsi : tambah_2
def tambah_2():
    a=4
    b=4
    print("t2 :", a+b)

# Contoh Fungsi 5, menggunakan parameter
def cetak_kata(kata):
    print("Kata yang dicetak :", kata)

# Memanggil Fungsi, caranya :
# tulis nama fungsi diikuti dengan "()"

myfungsi()      # Memanggil Fungsi myfungsi
my_fungsi()     # Memanggil Fungsi my_fungsi
tambah_1()      # Memanggil Fungsi tambah_1
tambah_2()      # Memanggil Fungsi tambah_2
# Memanggil Fungsi cetak_kata dengan parameter
cetak_kata("Hallo")
```

Jangan lupa upload ke [dropbox](#) semua hasil praktikumnya