

Soal Pemrograman 4

Buatlah sebuah program untuk mensimulasikan permainan melempar (*tosssing*) koin, dimana koin terdiri dari dua sisi, yakni *head* dan *tail*. Gunakan fungsi standar pembangkit bilangan acak *rand()*, untuk menghasilkan nilai integer 1 dan 0 dengan rumus:

$$\text{rand()} \% 2$$

Misalkan "*head*" dinyatakan dengan angka 1 dan *tail* dinyatakan dengan 0. Jalankan program Saudara untuk 100, 1000, dan 10000 lemparan dan tuliskan output barisan *head* terpanjang dan barisan terpanjang antara pergantian *head* dan *tail*, tuliskan sebagai output program Saudara untuk masing-masing *run*.

Upload program Saudara pada e-learning USU, paling lambat 17 Nopember 2021, pukul 12:00 WIB.