Nama: Jahfal Mudrik Ramadhan

NIM: 1302204034

## Modul 3

## A. Source code dari project yang dibuat

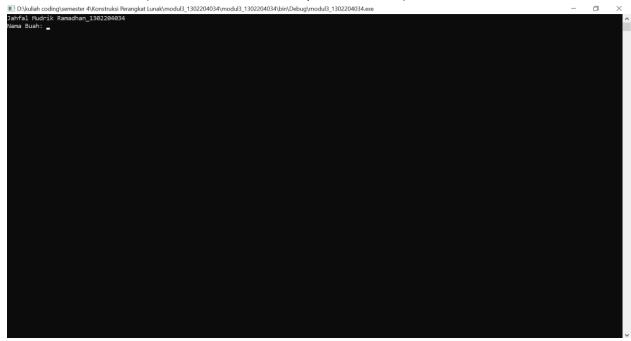
```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Ling;
using System.Text;
using System. Threading. Tasks;
namespace modul3_1302204034
  class Program
    static void Main(string[] args)
       Console.WriteLine("Jahfal Mudrik Ramadhan_1302204034");
       KodeBuah table_Kodebuah = new KodeBuah();
       Console.Write("Nama Buah: ");
       table Kodebuah.getKodebuah(Console.ReadLine());
       Console.WriteLine("
                                  Kode Nama Buah
       table Kodebuah.getAllkodebuah();
       Console.WriteLine("
                                 Posisi Karakter Game
       PosisiKarakterGame game = new PosisiKarakterGame();
       game.posisi();
  class KodeBuah
    Dictionary<string, string> dic = new Dictionary<string, string>() {
       {"Nama Buah", "Kode Buah"},
       {"Apel", "A00"},
       { "Aprikot", "B00"},
 {"Alpukat", "C00"},
 {"Pisang", "D00"},
 {"Paprika", "E00"},
       {"Blackberry", "F00"},
       {"Ceri", "H00"},
       {"Kelapa", "I00"},
       {"Jagung", "J00"},
       {"Kurma", "K00"},
       {"Durian", "L00"},
       {"Anggur", "M00"},
       {"Melon", "N00"},
       {"Semangka", "O00"} };
     public void getKodebuah(string kel)
       if (dic.ContainsKey(kel))
          Console.WriteLine(kel + " : " + dic[kel]);
       else
```

```
Console.WriteLine(kel + " tidak ditemukan");
  public void getAllkodebuah()
    foreach (KeyValuePair<string, string> ele1 in dic)
       Console.WriteLine("{0} \t\t {1}", ele1.Key, ele1.Value);
  }
}
class PosisiKarakterGame
  enum State { BERDIRI, TENGKURAP, EXIT };
  public void posisi()
    State state = State.BERDIRI;
    String[] screenName = { "Standby", "Istirahat" };
    do
       Console.WriteLine("Posisi" + screenName[(int)state]);
       Console.Write("Berdiri atau Tengkurap?");
       String command = Console.ReadLine();
       switch (state)
         case State.BERDIRI:
           if (command == "Tengkurap")
              state = State.TENGKURAP;
           break;
         case State.TENGKURAP:
           if (command == "Berdiri")
              state = State.BERDIRI;
           break;
         case State.EXIT:
           if (command == "Exit")
              state = State.EXIT;
           break;
    while (state != State.EXIT);
```

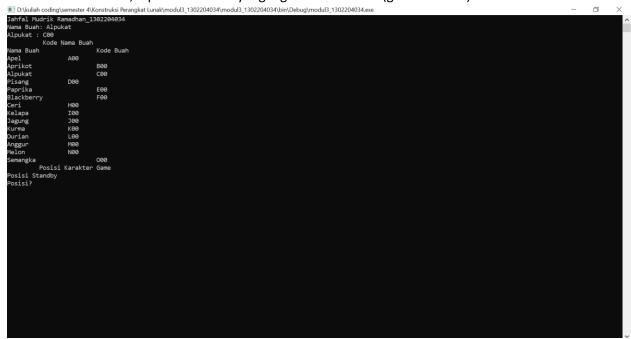
B. File docx/pdf yang berisi:

i. Link github repository: https://github.com/jahfal21/Modul-3.git

## ii. Screenshot hasil run (baik dari table-driven maupun state-based)



## Pada hasil run diatas, input kode buah yang ingin anda ketahui (getKodebuah).



Lalu, menampilkan kode buah yang ingin anda ketahui dan menampilkan semua kode buah (getAllkodebuah).

Dan selanjutnya masuk ke class PosisiKarakterGame, silahkan ubah posisi yang ingin anda mau.

State awal Posisi Standby (Berdiri).

Jika anda ingin mengubah Posisi Berdiri maka output Posisi Standby, jika anda ingin mengubah Posisi Tengkurap, maka output Posisi Istirahat.

iii. Penjelasan singkat dari kode implementasi yang dibuat (beserta screenshot dari potongan source code yang dijelaskan)

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Console.WriteLine("Jahfal Mudrik Ramadhan_1302204034");
        KodeBuah table_Kodebuah = new KodeBuah();
        Console.Write("Nama Buah: ");
        table_Kodebuah.getKodebuah(Console.ReadLine());
        // Pada code diatas menampilkan input kode buah yang ingin anda ketahui dan keluar output kode
buah yang ingin anda ketahui.
```

```
Console.WriteLine("
                                Kode Nama Buah
                                                      ");
      table_Kodebuah.getAllkodebuah();
      // Pada code diatas menampilkan semua isi kode pos kelurahan.
      Console.WriteLine("
                               Posisi Karakter Game
                                                         ");
      PosisiKarakterGame game = new PosisiKarakterGame();
      game.posisi();
class KodeBuah
    Dictionary<string, string> dic = new Dictionary<string, string>() {
       {"Nama Buah", "Kode Buah"},
       {"Apel", "A00"},
       {"Aprikot", "B00"},
       {"Alpukat", "C00"},
       {"Pisang", "D00"},
       {"Paprika", "E00"},
       {"Blackberry", "F00"},
       {"Ceri", "H00"},
       {"Kelapa", "I00"},
       {"Jagung", "J00"},
```

```
{"Kurma", "K00"},
{"Durian", "L00"},
{"Anggur", "M00"},
{"Melon", "N00"},
       {"Semangka", "O00"} };
     public void getKodebuah(string kel)
       if (dic.ContainsKey(kel))
          Console.WriteLine(kel + ": " + dic[kel]);
       else
          Console.WriteLine(kel + " tidak ditemukan");
     } //Menampilkan kode buah yang ingin anda ketahui.
     public void getAllkodebuah()
       foreach (KeyValuePair<string, string> ele1 in dic)
          Console.WriteLine("{0} \t\t {1}", ele1.Key, ele1.Value);
     } //Menampilkan semua kode buah.
  } // menampilkan class kode buah.
class PosisiKarakterGame
     enum State { BERDIRI, TENGKURAP, EXIT };
    public void posisi()
       State state = State.BERDIRI;
       //State awal: berdiri
       String[] screenName = { "Standby", "Istirahat" };
       do
          Console.WriteLine("Posisi" + screenName[(int)state]);
          Console.Write("Berdiri atau Tengkurap?");
          String command = Console.ReadLine();
          switch (state)
            case State.BERDIRI:
               if (command == "Tengkurap")
                 state = State.TENGKURAP;
               break;
            case State.TENGKURAP:
               if (command == "Berdiri")
                 state = State.BERDIRI;
               break;
            case State.EXIT:
              if (command == "Exit")
                 state = State.EXIT;
```

```
break;
}
while (state != State.EXIT);
}//Jika anda ingin mengubah Posisi Berdiri maka output Posisi Standby, jika anda ingin mengubah
Posisi Tengkurap, maka output Posisi Istirahat.
}//Menampilkan class PosisiKarakterGame
```