KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I: PENDAHULUAN

A. Tower of Hanoi

Tower of Hanoi adalah sebuah puzzle yang ditemukan oleh E. Lucas pada tahun 1883. Dikenal juga dengan nama Tower of Brahma puzzle dan pernah muncul untuk menguji kecerdasan kera pada film Rise of the Planet of the Apes (2011) dengan nama Lucas Tower.

Pada puzzle Tower of Hanoi, kita diberikan sejumlah piringan dan tiga buah tiang. Caranya adalah kita harus memindahkan seluruh piringan secara berurutan dari tiang pertama ke tiang ketiga. Namun, permainannya tidak semudah itu. Kita tidak boleh meletakkan piringan yang lebih besar di atas piringan yang kecil. Tantangannya adalah kita harus menyelesaikan Tower of Hanoi dengan perpindahan seminimal mungkin untuk menguji kecerdasan.

Program Tower of Hanoi akan membantu Anda memberikan solusi penyelesaian puzzle Tower of Hanoi dengan perpindahan yang tercepat dan paling minimal.

B. Program Secara Umum

Program Tower of Hanoi adalah sebuah program yang bertujuan untuk menentukan jalan miminum untuk menyelesaikan puzzle Tower of Hanoi. User hanya perlu memasukkan berapa level piringan yang ada pada Tower of Hanoi tersebut dan program akan memberikan solusi puzzle Tower of Hanoi tersebut. Output program adalah panduan berdasarkan urutan piringan yang harus dipindahkan.

Program Tower of Hanoi menggunakan metode stack. Stack adalah sebuah kumpulan data dimana data yang diletakkan di atas data yang lain. Dengan demikian stack adalah struktur data yang menggunakan konsep LIFO. Dengan demikian, elemen terakhir yang disimpan dalam stack menjadi elemen pertama yang diambil. Dalam proses komputasi, untuk meletakkan sebuah elemen pada bagian atas dari stack, maka kita melakukan push. Dan untuk memindahkan dari tempat yang atas tersebut, kita melakukan pop.

C. Keistimewaan Program

Keistimewaan program ini adalah kami buat secara efisien. Program ini hanya membutuhkan satu file CPP dengan jumlah baris yang tidak terlalu banyak. Program ini juga tidak membutuhkan *memory* yang banyak Selain itu, program ini juga mudah dibuat sehingga mudah di-*maintenance*. Dengan demikian, programmer manapun dapat melakukan *maintenance* secara berkala pada program ini. Program ini juga memiliki *user interface* yang rapi dan menarik sehingga nyaman dan mudah digunakan.

BAB II: PETUNJUK PRAKTIS PEMAKAIAN

Begitu program dibuka, akan muncul tampilan:

BAB III: PENUTUP