
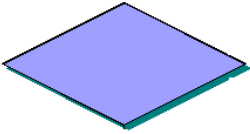

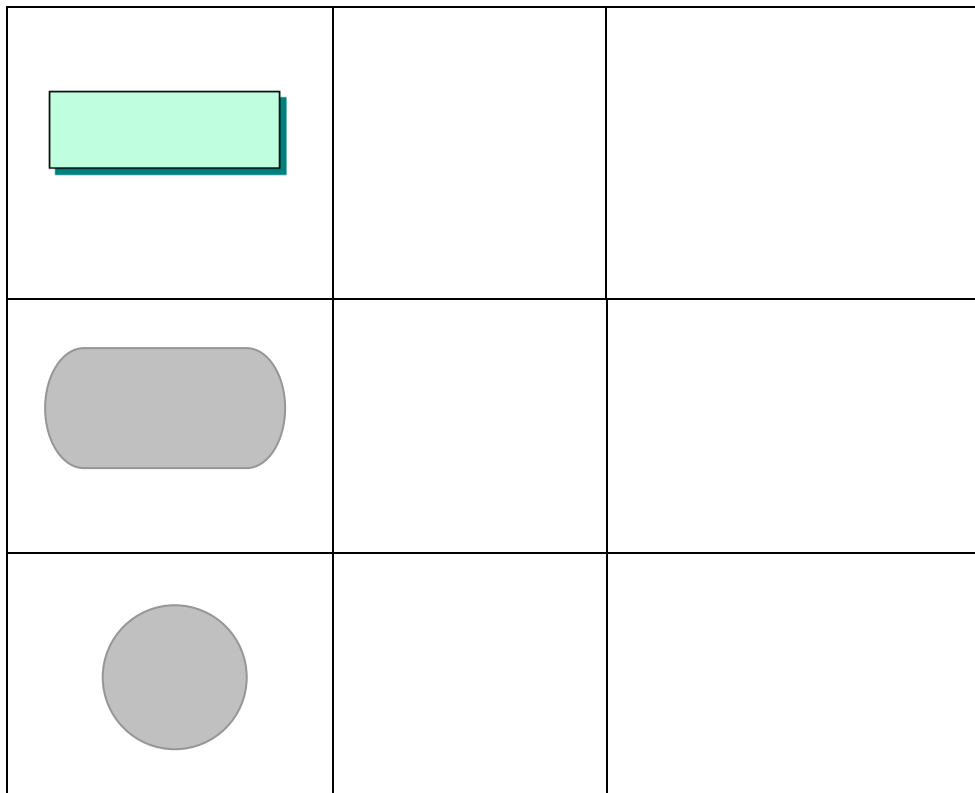


MODUL PASCAL

Mengenal Flowchart

(flowchart)

Simbol	Nama	Fungsi
		
		
		



Penggunaan Turbo Pascal

Menu dalam Pascal :

a. File

Load / Pick

New

Save

Write to

Directory

Change dir

OS Shell

Quit

b. Edit

c. Run

d. Compile

e. Options

f. Debug dan Break/Watch

***Cat : tekan Esc untuk meninggalkan menu.*

Struktur Program Pascal

Cat : baris-baris komentar untuk memperjelas program diletakkan diantara tanda (dan *) atau { dan } .*

1. Judul program

2. Bagian Pernyataan/Terproses

3. Bagian deklarasi

Deklarasi label

Deklarasi konstanta

Deklarasi tipe

Deklarasi variabel/perubah

Deklarasi prosedur dan Fungsi

Tipe Data

1.1. Tipe data standar

1.1.1. Tipe data integer

1.1.2. Tipe data real

1.1.3. Tipe data karakter

1.1.4. Tipe data string

1.1.5. Tipe data boolean

1.2. Tipe data Terdefinisi

1.2.1 Tipe data subjangkauan

1.2.2. Tipe data terbilang

2.1. Tipe data larik (array)

2.2. Tipe data record dan file

(dibahas pada pembahasan record dan file)

SOAL-SOAL :

Statemen-statemen Pada Pascal

RESERVED WORD

BEBERAPA STATEMEN / PERINTAH PADA PASCAL

1.1. READ/READLN(prosedur)

1.2. READKEY(fungsi)

1.3. WRITE/WRITELN(prosedur)

2.1. CLRSCR(prosedur)

2.2. GOTOXY(prosedur)

2.3. DELLINE(prosedur)

2.4. INSLINE(prosedur)

2.5. DELAY(prosedur)

3.1. CONCAT(fungsi)

3.2. COPY(fungsi)

3.3. DELETE(prosedur)

3.4. INSERT(prosedur)

3.5. LENGTH(fungsi)

3.6. POS(fungsi)

3.7. STR(prosedur)

3.8. VAL(prosedur)

3.9. UPCASE(fungsi)

4.1. ABS(fungsi)

4.2. ARCTAN(fungsi)

4.3. COS(fungsi)

4.4. EXP(fungsi)

4.5. FRAC(fungsi)

4.6. INT(fungsi)

4.7. LN(fungsi)

4.8. SIN(fungsi)

4.9. SQR(fungsi)

4.10. SQRT(fungsi)

5.1. CHR(fungsi)

5.2. ORD(fungsi)

5.3. ROUND(fungsi)

5.4. TRUNC(fungsi)

6.1. PRED(fungsi)

6.2. SUCC(fungsi)

6.3. INC(fungsi)

6.4. DEC(fungsi)

7.1. TEXTCOLOR(prosedur)

7.2. TEXTBACKGROUND(prosedur)

7.3. WINDOW(prosedur)

7.4. TEXTMODE(prosedur)

7.5. SOUND(prosedur)

SOAL-SOAL :

Soal I :

1. Mengubah derajat temperatur, dari derajat Celcius ke derajat Fahrenheit dan Reamur (derajat Celcius diinput)
2. Menghitung Luas dan Keliling lingkaran, dengan jari-jari diketahui (diinput).
3. Menghitung Luas dan Keliling segitiga sembarang yang diketahui ke tiga sisinya.
4. Mencari nilai Sinus, Cosinus, dan Tangen dengan sudut diinput.
5. Mencari akar dan kuadrat dari suatu nilai (nilai diinput).
6. Mencari nilai bulat dan pecahan dari suatu nilai yang dimasukan melalui keyboard (diinput). Nilai pecahan tersebut dibulatkan sampai 3 angka dibelakang koma (.).
7. Tampilkan nama dan NPM anda di dalam window, dan terletak pada tengah-tengah layar.
8. Tampilkan tulisan 'STMIK GUNADARMA' di dalam window pada pojok kanan atas dengan ukuran window sama dengan tulisan tersebut.

Soal II :

Soal III :

Bentuk - Bentuk Perulangan dan Penyeleksian Kondisi

BENTUK - BENTUK PERULANGAN

1. Perulangan FOR

Perulangan FOR positif

Perulangan FOR negatif

Perulangan FOR tersarang

2. Perulangan WHILE-DO

Perulangan WHILE-DO tersarang

3. Perulangan REPEAT-UNTIL.

REPEAT-UNTIL tersarang

BENTUK-BENTUK PERCABANGAN / PENYELEKSIAN KONDISI

1. IF-THEN

IF tersarang (nested IF)

2. CASE-OF

1. Program input data dengan array

2. Program jendela bergerak

SOAL - SOAL :

Array

Deklarasi tipe indeks subrange integer

I. Deklarasi type indeks skalar

II. Deklarasi konstanta array

III. Array dua dimensi

IV. Alternatif deklarasi array dua dimensi

V. Array sebagai parameter

Record

I. Deklarasi record

II. Statemen with

III. Record dalam array

IV. Field record bertipe array

V. Tipe data record dengan field tipe record

VI. Record bervariasi

Procedure

I. Parameter dalam procedure

II. Pengiriman parameter secara Nilai

III. Pengiriman parameter secara acuan (by reference)

IV. Procedure memanggil procedure yang lain

V. Procedure Tersarang

VI. Procedure memanggil dirinya sendiri (rekursi)

Function

I. Parameter Nilai dalam function

II. Function dengan parameter acuan

III. Function tanpa parameter

IV. Rekursi pada function

File Teks

Membuat File Teks

Deklarasi File Teks

Pernyataan Reset

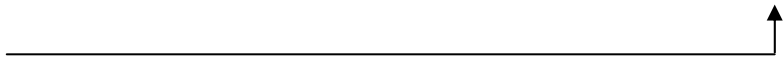
Pernyataan Rewrite

Pernyataan Close

File Binary

Pointer

→



Menghubungkan variable pointer

