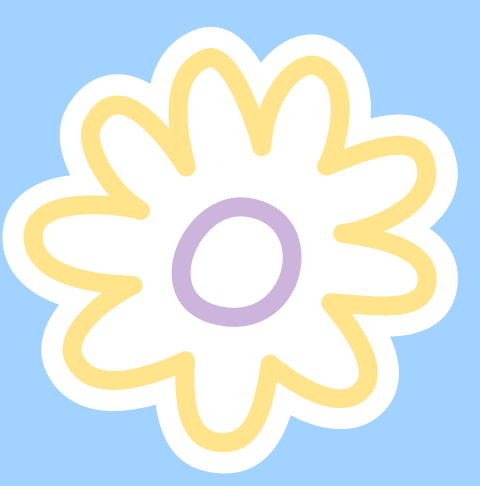




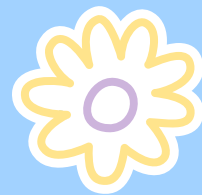
Game Tebak Posisi CUPPY

Kharysa Wulandari

Sentra Python 1



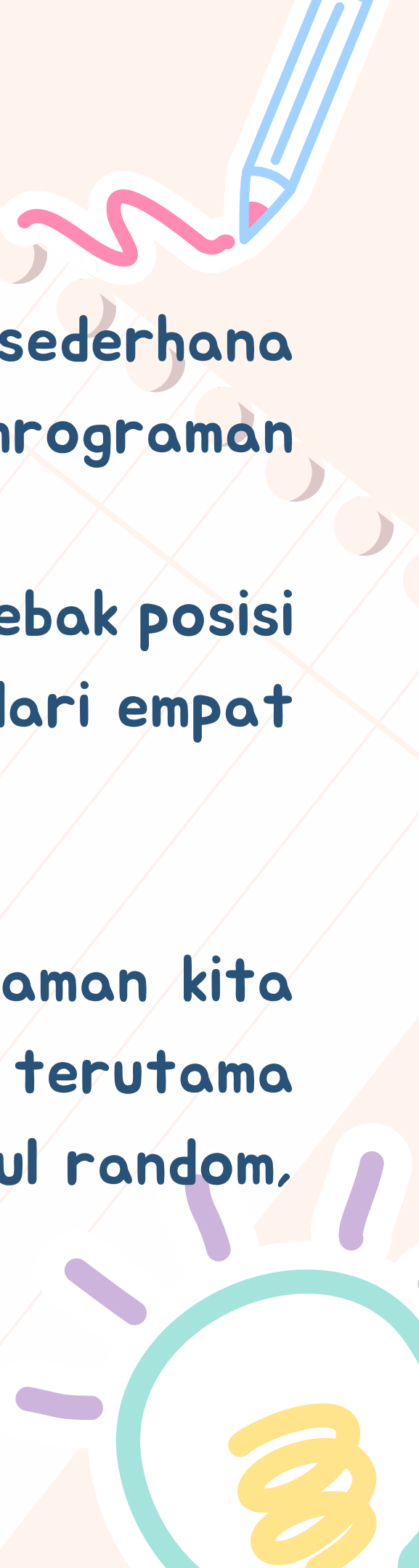
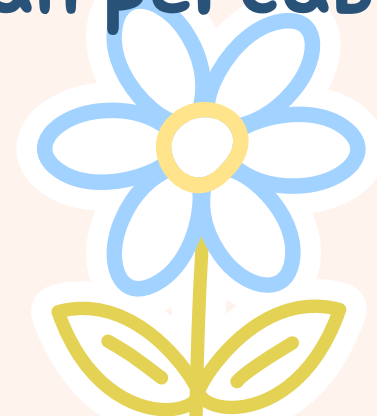
Pendahuluan Program:

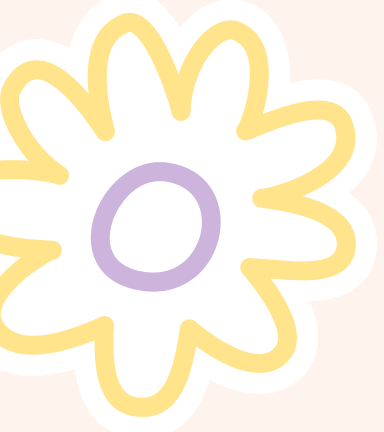


CUYPY GAMES adalah permainan sederhana berbasis teks menggunakan bahasa pemrograman Python.

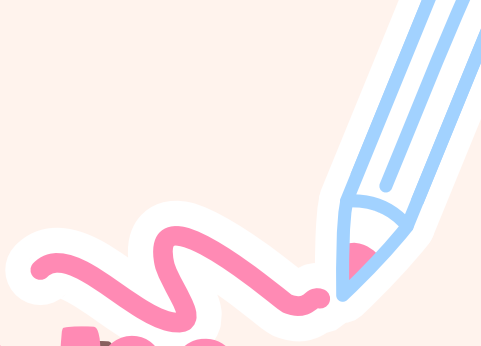
Dalam game ini, pemain diminta untuk menebak posisi CUYPY yang bersembunyi di salah satu dari empat goa.

Program ini dibuat untuk melatih pemahaman kita tentang logika pemrograman dasar, terutama penggunaan variabel, input, output, modul random, dan percabangan if-else.



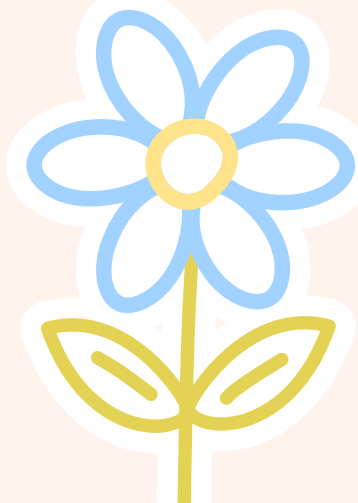
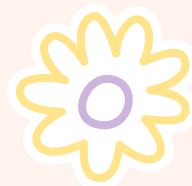


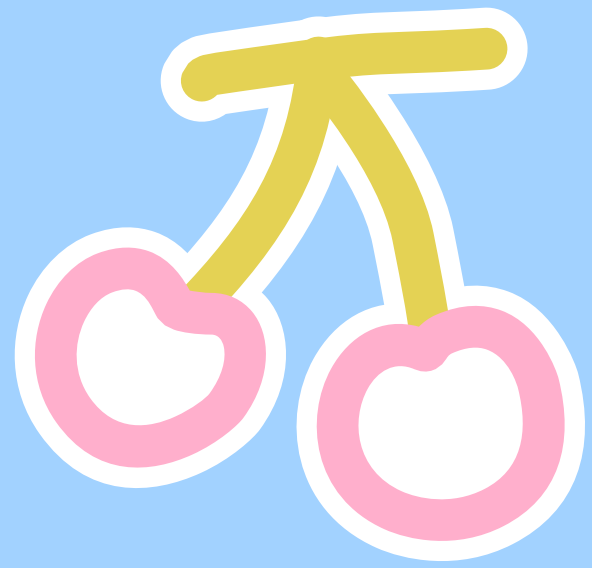
Mengimpor Modul Random



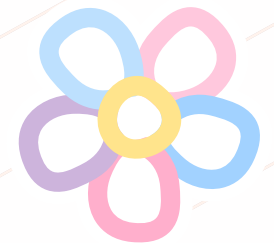
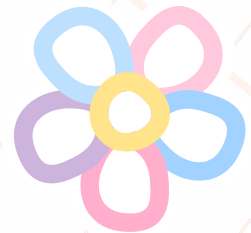
```
sesi1 >  main.py > ...  
1     import random  
2
```

Modul random digunakan untuk menghasilkan angka secara acak. Angka acak ini nantinya menentukan posisi CUYPY, sehingga permainan tidak bisa ditebak dan menjadi lebih menarik.





Membuat Pesan Sambutan dan Posisi CUYPY



```
2  
3  welcome_message = "WELCOME TO CUPY GAMES!"  
4  cuypy_position = random.randint(1, 4)  
5
```

- **welcome_message**

Digunakan untuk menyimpan teks sambutan 'WELCOME TO CUPY GAMES'.

- **cuypy_position**

Digunakan untuk menyimpan posisi CUYPY yang dihasilkan secara acak antara angka 1 sampai 4.



Menampilkan Judul Game

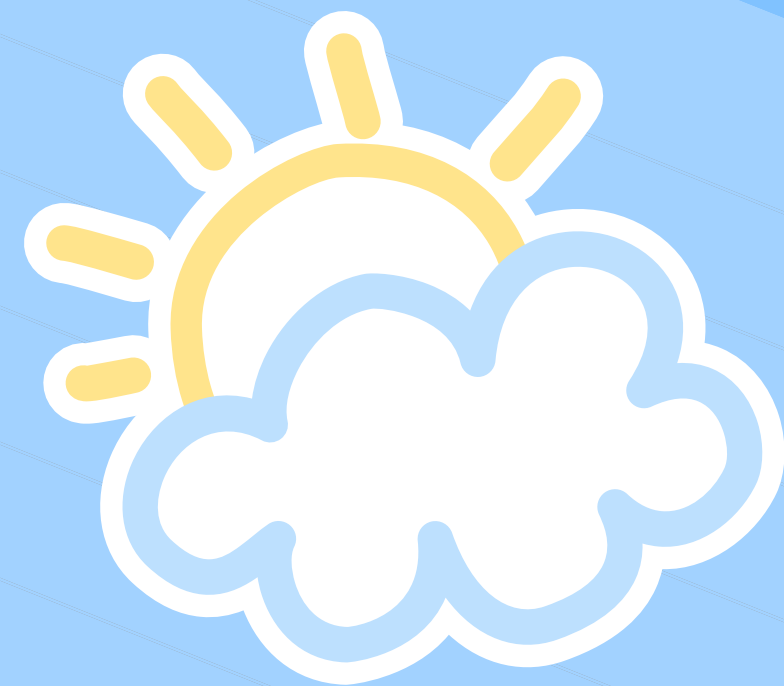
```
5
6 print("*****")
7 print(f"** {welcome_message} **")
8 print("*****")
9
```

Kode print digunakan untuk menampilkan tulisan dan garis bintang agar tampilan lebih rapi dan menarik.

Judul diambil dari variabel `welcome_message`, sehingga mudah diubah jika diperlukan.



Meminta Nama Pemain



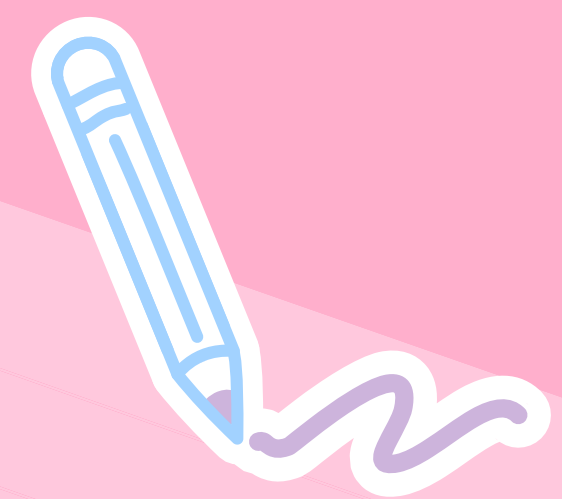
```
9  
10  nama_user = input("masukan nama anda: ")  
11
```

Program meminta pemain memasukkan nama, lalu menyimpannya dalam variabel `nama_user`.





Menampilkan ilustrasi goa



```
11  
12     print(f'''  
13     Halo {nama_user}! Coba perhatikan goa dibawah ini  
14     |_| |_| |_| |_|  
15     ''')  
16
```

Setelah pemain memasukkan nama, program menampilkan ilustrasi empat goa menggunakan simbol:

|_|_|_|_|_|_|_|

Ilustrasi ini membantu pemain membayangkan pilihan goa yang tersedia sebelum melakukan tebakan.



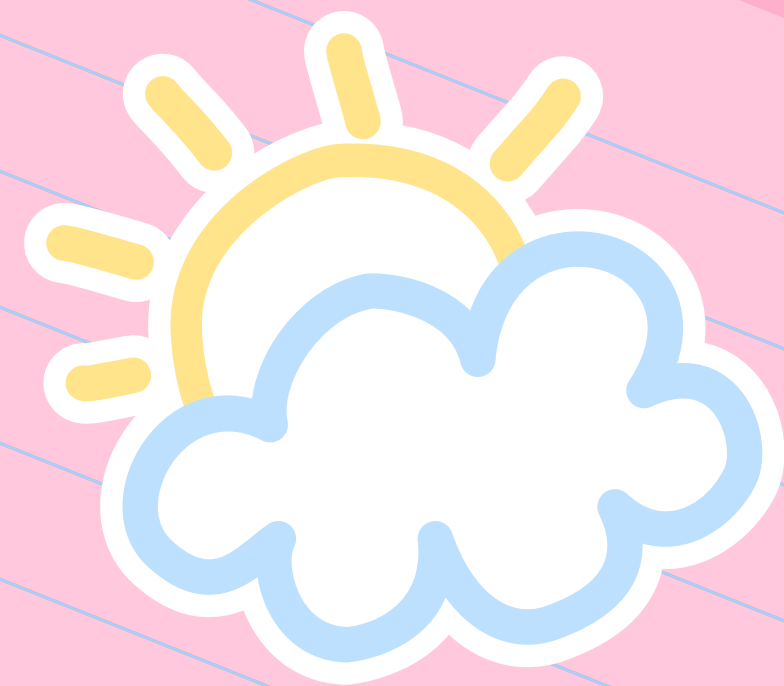
Meminta Tebakan Pemain

```
pilihan_user = int(input("Menurut kamu di goa nomor berapa CUYPY berada? [1 / 2 / 3 / 4]: "))
```

- `input()` berfungsi untuk menerima masukan dari pengguna melalui keyboard.
- Tulisan di dalam tanda kutip adalah pertanyaan yang ditampilkan ke layar.
- `int()` digunakan untuk mengubah input menjadi angka, karena hasil dari `input()` awalnya berupa teks.
- Nilai yang dimasukkan pengguna kemudian disimpan ke dalam variabel `pilihan_user`.



Menampilkan Pilihan Pemain



```
18  
19     print(f"pilihan kamu adalah {pilihan_user}")  
20
```

Program menampilkan kembali pilihan pemain sebagai konfirmasi.



Percabangan IF-Else

(Menang atau Kalah)

```
20
21 if pilihan_user == cuypy_position:
22     print(f"Selamat {nama_user} kamu menang! posisi CUYPY ada di goa nomor {cuypy_position} dan pilihanmu adalah goa nomor {pilihan_user}.")
23 else:
24     print(f"KAMU KALAH! cuypy bukan berada disitu, tapi ada di goa nomor {cuypy_position}. Sedangkan kamu memilih goa nomor {pilihan_user}")
```

- Jika pilihan pemain (if) sama dengan posisi CUYPY, maka program menampilkan pesan menang.
- Jika pilihan pemain (else) berbeda, maka program menampilkan pesan kalah, sekaligus memberitahukan posisi CUYPY yang sebenarnya.

Hasil Akhir

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS

Microsoft Windows [Version 10.0.26200.7623]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

D:\SENTRA PYTHON>C:/Users/USER/AppData/Local/Programs/Python/Python313/python.exe "d:/SENTRA PYTHON/sesi1/main.py"
*****
** WELCOME TO CUPY GAMES! **
*****
masukan nama anda: kharysa wulandari

Halo kharysa wulandari! Coba perhatikan goa dibawah ini
|_| |_| |_| |_|

Menurut kamu di goa nomor berapa CUPY berada? [1 / 2 / 3 / 4]: 4
pilihan kamu adalah 4
Selamat kharysa wulandari kamu menang! posisi CUPY ada di goa nomor 4 dan pilihanmu adalah goa nomor 4.
```

Inilah hasil akhir dari program yang saya buat. Di sini, pengguna diminta memasukkan nama dan memilih salah satu dari empat goa yang tersedia. Seperti yang terlihat di layar, sistem berhasil melakukan validasi input dan memberikan feedback kemenangan karena pilihan user sesuai dengan posisi target secara akurat.



Terima Kasih

