### **LAPORAN TUGAS KECIL 1**

# **IF2211 STRATEGI ALGORITMA**

# PENYELESAIAN WORD SEARCH PUZZLE DENGAN ALGORITMA BRUTE FORCE



Disusun oleh:

13520051 – Flavia Beatrix Leoni A. S.

# PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

2022

# Daftar Isi

Daftar Isi	i
BAB 1 Algoritma Brute Force	1
BAB 2 Source Code Program	3
BAB 3 Pengujian Program	14
3.1 Pengujian Program Pada <i>Puzzle</i> Berukuran <i>Small</i> Pertama	14
3.2 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Small Kedua	18
3.3 Pengujian Program Pada <i>Puzzle</i> Berukuran <i>Small</i> Ketiga	22
3.4 Pengujian Program Pada <i>Puzzle</i> Berukuran <i>Medium</i> Pertama	26
3.5 Pengujian Program Pada <i>Puzzle</i> Berukuran <i>Medium</i> Kedua	32
3.6 Pengujian Program Pada <i>Puzzle</i> Berukuran <i>Medium</i> Ketiga	38
3.7 Pengujian Program Pada <i>Puzzle</i> Berukuran <i>Large</i> Pertama	44
3.8 Pengujian Program Pada <i>Puzzle</i> Berukuran <i>Large</i> Kedua	68
3.9 Pengujian Program Pada <i>Puzzle</i> Berukuran <i>Large</i> Ketiga	92
Lampiran	116

#### BAB 1

### Algoritma Brute Force

Algoritma *brute force* merupakan algoritma dengan pendekatan yang lempang (*straightforward*) untuk memecahkan suatu persoalan. Umumnya, algoritma ini didasarkan pada pernyataan pada persoalan (*problem statement*) dan definisi atau konsep yang dilibatkan. Algoritma *brute force* dapat memecahkan persoalan dengan sangat sederhana, langsung, dan dengan cara yang jelas.

Word search puzzle merupakan suatu permainan yang dapat diselesaikan dengan algoritma brute force. Word search puzzle adalah permainan kata dimana pemain harus menemukan beberapa kata tersembunyi dalam kumpulan huruf acak. Kumpulan huruf tersebut biasa diletakkan pada suatu "papan" berbentuk segi empat atau dapat disebut juga matriks huruf. Kata-kata pada matriks huruf ini dapat ditemukan dalam delapan arah yang mungkin, yaitu vertikal ke atas, vertikal ke bawah, horizontal ke kanan, horizontal ke kiri, diagonal ke kanan atas, diagonal ke kanan bawah, diagonal ke kiri atas, dan diagonal ke kiri bawah.

Penulis membuat program untuk menyelesaikan word search puzzle dengan algoritma brute force dalam bahasa Java. Pada program ini, pengguna diminta menuliskan nama file teks yang berisi matriks huruf dimana antarhuruf dipisahkan dengan spasi, diikuti dengan satu baris kosong, dan daftar kata-kata yang akan dicari dalam puzzle. Jika file teks tidak terletak pada direktori yang sama dengan source code, nama file teks harus diikuti dengan nama direktori tempat file tersebut berada. Apabila file telah ditemukan, program akan membaca keseluruhan isi dari file tersebut dan mengubahnya dalam bentuk matriks.

Kemudian, program akan melakukan proses pencarian kata dalam *puzzle* dimulai dari kata pertama hingga kata terakhir. Proses pencarian tiap kata dilakukan dengan memeriksa huruf-huruf dalam *puzzle* dengan arah ke kanan terlebih dahulu hingga seluruh kemungkinan kata dalam matriks dengan arah ke kanan telah diperiksa, dilanjutkan dengan memeriksa dengan arah ke kiri jika kata belum ditemukan, lalu memeriksa dengan arah ke bawah, atas, diagonal kanan bawah, diagonal kiri atas, diagonal kiri bawah, dan diagonal kanan atas hingga kata yang dicari telah ditemukan.

Dalam memeriksa huruf-huruf dalam *puzzle* dengan arah ke kanan, program akan memulai pemeriksaan dari huruf pada baris pertama dan kolom pertama terlebih dahulu. Jika huruf tersebut sama dengan huruf pertama dari kata yang dicari, maka program akan

memeriksa kesamaan huruf di sebelah kanan huruf sebelumnya pada *puzzle* dengan huruf kedua dari kata yang dicari. Apabila tidak sama, program akan mengulang kembali proses pemeriksaan kata dengan mengecek kesamaan huruf pada baris pertama dan kolom kedua dengan huruf pertama dari kata. Langkah tersebut diulang secara terus menerus hingga proses pemeriksaan telah mencapai posisi kolom maksimal yang dapat menampung kata dengan arah ke kanan, lalu dilanjutkan pada baris selanjutnya. Proses ini dilakukan secara terus menerus hingga kata ditemukan dalam *puzzle* atau seluruh huruf pada *puzzle* telah diperiksa. Proses pemeriksaan huruf dalam *puzzle* dengan arah yang lain dilakukan dengan cara yang menyerupai pemeriksaan dengan arah ke kanan.

Setiap menemukan setiap kata, program akan menampilkan letak dan arah kata dalam *puzzle* serta banyak perbandingan huruf dan waktu pencarian yang diperlukan untuk menemukan kata tersebut. Lalu, setelah semua kata ditemukan, program akan menampilkan total perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan semua kata serta waktu eksekusi program dalam mencari semua kata.

#### BAB 2

# Source Code Program

```
Main.java
import java.util.*;
import java.io.File;
import java.io.FileNotFoundException;
class Main {
 public static void main(String[] args) {
    Scanner scanner = new Scanner(System.in);
    // membaca file
    boolean file exist = true;
    System.out.print("Masukkan nama file: ");
    String filename = scanner.next();
    Scanner reader;
    ArrayList<ArrayList<String>> matrix = new ArrayList<ArrayList<String>>();
    ArrayList<ArrayList<String>> words = new ArrayList<ArrayList<String>>();
   try {
      reader = new Scanner(new File(filename));
     boolean isword = false;
     while (reader.hasNextLine()) {
        String line = reader.nextLine();
        if (!isword) { // membaca matrix huruf
          if (line.length() != 0) {
            ArrayList<String> row = new ArrayList<String>();
            for (int i = 0; i < line.length(); i++) {</pre>
              if (line.charAt(i) != ' ') {
                String a = String.valueOf(line.charAt(i));
                row.add(a);
              }
            }
            matrix.add(row);
          } else {
            isword = true;
        } else { // membaca daftar kata yang dicari
          ArrayList<String> word = new ArrayList<String>();
          for (int i = 0; i < line.length(); i++) {</pre>
            String a = String.valueOf(line.charAt(i));
            word.add(a);
          words.add(word);
        }
      }
      reader.close();
      scanner.close();
    } catch (FileNotFoundException e) {
```

```
System.out.println("File " + filename + " tidak ditemukan");
      file exist = false;
    }
    // Proses mencari kata dalam puzzle
    if (file_exist) {
      long total_time = 0;
      int perbandingan total = 0;
      int banyak_kata = words.size();
      int count = 0;
      int nrow_mat = matrix.size();
      int ncol mat = matrix.get(0).size();
      while (count < banyak_kata) {</pre>
        boolean found = false, kanan = false, kiri = false, bawah = false, atas
= false, kanan bawah = false, kiri atas = false, kiri bawah = false, kanan atas
= false;
        int idx = 0, i = 0, j = 0, perbandingan = 0;
        int len = (words.get(count)).size();
        long start_time = System.nanoTime();
        // pencarian dengan arah ke kanan
        while (!found) {
          if (j <= ncol_mat - len) {</pre>
            while (idx < len) {</pre>
              String char_matrix = matrix.get(i).get(j+idx);
              String char_word = words.get(count).get(idx);
              perbandingan++;
              if (char_matrix.equals(char_word)) {
                idx++;
              } else {
                j++;
                idx = 0;
                break;
              }
            }
          } else {
            if (i < nrow_mat - 1) {</pre>
              i++;
              j = 0;
            } else {
              break;
            }
          }
          if (len == idx) {
            found = true;
            kanan = true;
            count++;
```

```
}
}
// pencarian dengan arah ke kiri
if (!found) {
  idx = 0; i = 0; j = ncol_mat - 1;
}
while (!found) {
  if (j >= len - 1) {
    while (idx < len) {</pre>
      String char_matrix = matrix.get(i).get(j-idx);
      String char_word = words.get(count).get(idx);
      perbandingan++;
      if (char_matrix.equals(char_word)) {
        idx++;
      } else {
        j--;
        idx = 0;
        break;
      }
    }
  } else {
    if (i < nrow_mat - 1) {</pre>
      i++;
      j = ncol_mat - 1;
    } else {
      break;
    }
  }
  if (len == idx) {
    found = true;
    kiri = true;
    count++;
  }
}
// pencarian dengan arah ke bawah
if (!found) {
  idx = 0; i = 0; j = 0;
while (!found) {
  if (i <= nrow_mat - len) {</pre>
    while (idx < len) {</pre>
      String char_matrix = matrix.get(i+idx).get(j);
      String char_word = words.get(count).get(idx);
      perbandingan++;
      if (char_matrix.equals(char_word)) {
        idx++;
```

```
} else {
        i++;
        idx = 0;
        break;
      }
    }
  } else {
    if (j < ncol_mat - 1) {</pre>
      j++;
      i = 0;
    } else {
      break;
    }
  }
  if (len == idx) {
    found = true;
    bawah = true;
    count++;
 }
}
// pencarian dengan arah ke atas
if (!found) {
  idx = 0; i = nrow_mat - 1; j = 0;
while (!found) {
  if (i >= len - 1) {
    while (idx < len) {</pre>
      String char_matrix = matrix.get(i-idx).get(j);
      String char_word = words.get(count).get(idx);
      perbandingan++;
      if (char_matrix.equals(char_word)) {
        idx++;
      } else {
        i--;
        idx = 0;
        break;
      }
  } else {
    if (j < ncol_mat - 1) {</pre>
      j++;
      i = nrow_mat - 1;
    } else {
      break;
    }
  if (len == idx) {
```

```
found = true;
    atas = true;
    count++;
  }
}
// pencarian dengan arah ke kanan bawah
if (!found) {
  idx = 0; i = 0; j = 0;
}
while (!found) {
  if (j <= ncol_mat - len) {</pre>
    while (idx < len) {</pre>
      String char_matrix = matrix.get(i+idx).get(j+idx);
      String char_word = words.get(count).get(idx);
      perbandingan++;
      if (char_matrix.equals(char_word)) {
        idx++;
      } else {
        j++;
        idx = 0;
        break;
      }
    }
  } else {
    if (i < nrow_mat - len) {</pre>
      i++;
      j = 0;
    } else {
      break;
    }
  if (len == idx) {
    found = true;
    kanan_bawah = true;
    count++;
  }
}
// pencarian dengan arah ke kiri atas
if (!found) {
  idx = 0; i = nrow_mat - 1; j = ncol_mat - 1;
while (!found) {
  if (j >= len - 1) {
    while (idx < len) {</pre>
      String char_matrix = matrix.get(i-idx).get(j-idx);
      String char_word = words.get(count).get(idx);
```

```
perbandingan++;
      if (char_matrix.equals(char_word)) {
        idx++;
      } else {
        j--;
        idx = 0;
        break;
      }
    }
  } else {
    if (i >= len) {
      i--;
      j = ncol_mat - 1;
    } else {
      break;
    }
  if (len == idx) {
    found = true;
    kiri_atas = true;
    count++;
 }
}
// pencarian dengan arah ke kiri bawah
if (!found) {
  idx = 0; i = 0; j = ncol_mat - 1;
while (!found) {
  if (j >= len - 1) {
    while (idx < len) {</pre>
      String char_matrix = matrix.get(i+idx).get(j-idx);
      String char_word = words.get(count).get(idx);
      perbandingan++;
      if (char_matrix.equals(char_word)) {
        idx++;
      } else {
        j--;
        idx = 0;
        break;
      }
    }
  } else {
    if (i < nrow_mat - len) {</pre>
      i++;
      j = ncol_mat - 1;
    } else {
      break;
```

```
}
  }
  if (len == idx) {
    found = true;
    kiri_bawah = true;
    count++;
  }
}
// pencarian dengan arah ke kanan atas
if (!found) {
  idx = 0; i = nrow_mat - 1; j = 0;
}
while (!found) {
  if (j <= ncol_mat - len) {</pre>
    while (idx < len) {</pre>
      String char_matrix = matrix.get(i-idx).get(j+idx);
      String char_word = words.get(count).get(idx);
      perbandingan++;
      if (char_matrix.equals(char_word)) {
        idx++;
      } else {
        j++;
        idx = 0;
        break;
      }
    }
  } else {
    if (i >= len) {
      i--;
      j = 0;
    } else {
      break;
    }
  if (len == idx) {
    found = true;
    kanan_atas = true;
    count++;
  }
}
// Menghitung waktu pencarian kata
long finish_time = System.nanoTime();
total_time = total_time + (finish_time - start_time);
// Menampilkan letak kata pada puzzle
System.out.print(count + ". Kata ");
```

```
for (int x = 0; x < words.get(count - 1).size(); <math>x++) {
  System.out.print(words.get(count - 1).get(x));
System.out.print(" ditemukan dengan arah ke ");
if (kanan) {
  System.out.println("kanan pada:");
  for (int u = 0; u < nrow_mat; u++) {</pre>
    for (int v = 0; v < ncol_mat; v++) {</pre>
      if (u == i) {
        if (v >= j \&\& v < (j + len)) {
          System.out.print(matrix.get(u).get(v) + " ");
          System.out.print("- ");
        }
      } else {
        System.out.print("- ");
      }
    }
    System.out.println();
} else if (kiri) {
  System.out.println("kiri pada:");
  for (int u = 0; u < nrow_mat; u++) {</pre>
    for (int v = 0; v < ncol_mat; v++) {</pre>
      if (u == i) {
        if (v \le j \&\& v > (j - len)) {
          System.out.print(matrix.get(u).get(v) + " ");
        } else {
          System.out.print("- ");
        }
      } else {
        System.out.print("- ");
      }
    }
    System.out.println();
} else if (bawah) {
  System.out.println("bawah pada:");
  for (int u = 0; u < nrow_mat; u++) {</pre>
    for (int v = 0; v < ncol_mat; v++) {</pre>
      if (v == j) {
        if (u >= i && u < (i + len)) {</pre>
          System.out.print(matrix.get(u).get(v) + " ");
        } else {
          System.out.print("- ");
        }
      } else {
        System.out.print("- ");
```

```
System.out.println();
  }
} else if (atas) {
  System.out.println("atas pada:");
  for (int u = 0; u < nrow_mat; u++) {</pre>
    for (int v = 0; v < ncol_mat; v++) {</pre>
      if (v == j) {
        if (u <= i && u > (i - len)) {
          System.out.print(matrix.get(u).get(v) + " ");
          System.out.print("- ");
        }
      } else {
        System.out.print("- ");
      }
    }
    System.out.println();
} else if (kanan_bawah) {
  System.out.println("kanan bawah pada:");
  for (int u = 0; u < nrow_mat; u++) {</pre>
    for (int v = 0; v < ncol_mat; v++) {</pre>
      if (u >= i \&\& u < (i + len) \&\& v >= j \&\& v < (j + len)) {
        if ((u - i) == (v - j)) {
          System.out.print(matrix.get(u).get(v) + " ");
        } else {
          System.out.print("- ");
        }
      } else {
        System.out.print("- ");
      }
    }
    System.out.println();
} else if (kiri_atas) {
  System.out.println("kiri atas pada:");
  for (int u = 0; u < nrow_mat; u++) {</pre>
    for (int v = 0; v < ncol_mat; v++) {</pre>
      if (u \le i \&\& u > (i - len) \&\& v \le j \&\& v > (j - len)) {
        if ((u - i) == (v - j)) {
          System.out.print(matrix.get(u).get(v) + " ");
        } else {
          System.out.print("- ");
        }
      } else {
        System.out.print("- ");
```

```
System.out.println();
          }
        } else if (kiri_bawah) {
          System.out.println("kiri bawah pada:");
          for (int u = 0; u < nrow_mat; u++) {</pre>
            for (int v = 0; v < ncol_mat; v++) {</pre>
              if (u >= i \&\& u < (i + len) \&\& v <= j \&\& v > (j - len)) {
                if ((u - i) == (j - v)) {
                  System.out.print(matrix.get(u).get(v) + " ");
                } else {
                  System.out.print("- ");
                }
              } else {
                System.out.print("- ");
              }
            }
            System.out.println();
        } else { // kanan atas
          System.out.println("ke kanan atas pada:");
          for (int u = 0; u < nrow_mat; u++) {</pre>
            for (int v = 0; v < ncol_mat; v++) {</pre>
              if (u \le i \& u > (i - len) \& u > = j \& u < (j + len)) {
                if ((u - i) == (j - v)) {
                  System.out.print(matrix.get(u).get(v) + " ");
                } else {
                  System.out.print("- ");
                }
              } else {
                System.out.print("- ");
              }
            System.out.println();
          }
        System.out.println("Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk
menemukan kata ini adalah " + perbandingan);
        System.out.println("Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini
adalah " + (finish_time - start_time) + " nanoseconds");
        System.out.println();
        perbandingan_total = perbandingan_total + perbandingan;
      }
      System.out.println("Total perbandingan huruf yang dilakukan untuk
menemukan semua kata adalah " + perbandingan_total);
      System.out.println("Waktu eksekusi program adalah " + total_time + "
nanoseconds");
```

```
}
}
}
```

#### BAB 3

# Pengujian Program

3.1 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Small Pertama

```
Kata STORK ditemukan dengan arah ke ke kanan atas pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1154
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 163900 nanoseconds
 . Kata BEAR ditemukan dengan arah ke atas pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 640
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 69900 nanoseconds
   <u>Kata</u> GIRAFFE ditemukan dengan arah ke kiri atas pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 730
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 74400 nanoseconds
8. Kata MEERKAT ditemukan dengan arah ke bawah pada:
```

Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 415 Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 48200 nanoseconds

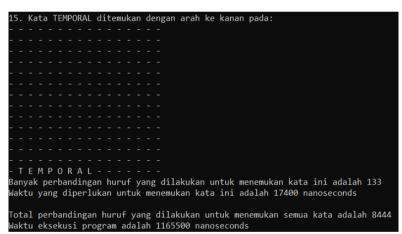
# 3.2 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Small Kedua

```
:\SEMESTER 4\STRATEGI ALGORITMA\TUCIL\1\bin>java Main
Masukkan nama file: ../test/small2.txt
.. Kata AGED ditemukan dengan arah ke atas pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 722
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 275900 nanoseconds
. Kata BUGS ditemukan dengan arah ke atas pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 759
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 100500 nanoseconds
3. Kata FISHING ditemukan dengan arah ke kiri pada:
  ----GNIHSIF---
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 260
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 28100 nanoseconds
4. Kata HIRE ditemukan dengan arah ke kiri pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 275
```

laktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 33100 nanoseconds

```
Kata SOAR ditemukan dengan arah ke kanan bawah pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 829
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 96600 nanoseconds
5. Kata BANANA ditemukan dengan arah ke bawah pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 343
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 52000 nanoseconds
 . Kata FACILITATE ditemukan dengan arah ke kiri bawah pada:
```





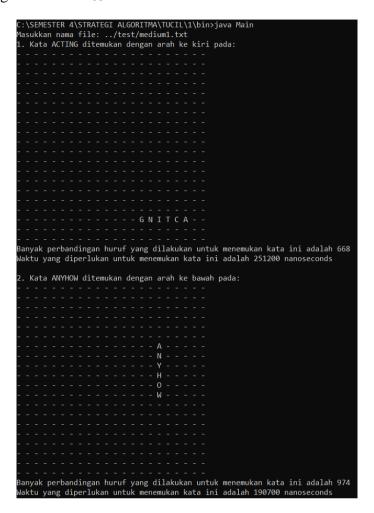
#### 3.3 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Small Ketiga

```
Kata SAME ditemukan dengan arah ke kiri bawah pada:
 . Kata SAME ditemukan dengan ar
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1161
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 143200 nanoseconds
6. Kata AUGER ditemukan dengan arah ke kanan pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 140
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 15700 nanoseconds
   Kata BULL ditemukan dengan arah ke kiri bawah pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1045
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 107800 nanoseconds
8. Kata JEST ditemukan dengan arah ke atas pada:
```

Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 706 Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 74600 nanoseconds



#### 3.4 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Medium Pertama



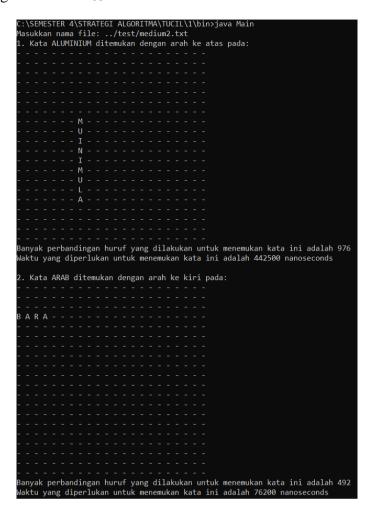
```
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 317
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 40600 nanoseconds
 . Kata BESPOKE ditemukan dengan arah ke atas pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1065
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 130800 nanoseconds
    Kata ELUSIVELY ditemukan dengan arah ke ke kanan atas pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1812
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 201600 nanoseconds
   Kata EXPOSITORY ditemukan dengan arah ke bawah pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 739
aktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 82200 nanoseconds
```

```
Kata EXTREMISM ditemukan dengan arah ke bawah pada
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 714
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 73400 nanoseconds
 . Kata FURLING ditemukan dengan arah ke kanan pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 94
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 11800 nanoseconds
   Kata GALVANIZE ditemukan dengan arah ke atas pada:
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1095
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 117400 nanoseconds
10. Kata MORIBUNDLY ditemukan dengan arah ke kanan pada:
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 29
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 4500 nanoseconds
```

```
Kata MOTIVATOR ditemukan dengan arah ke kanan bawah pada
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1262
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 130000 nanoseconds
12. Kata OPPRESS ditemukan dengan arah ke kiri pada:
. Kata PAVED ditemukan dengan arah ke atas pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1471
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 150700 nanoseconds
14. Kata PLACATING ditemukan dengan arah ke atas pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1057
aktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 110600 nanoseconds
```

```
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1745
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 244000 nanoseconds
16. Kata PULSE ditemukan dengan arah ke bawah pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1120
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 119900 nanoseconds
   Kata SORRY ditemukan dengan arah ke kanan bawah pada:
3anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1548
√aktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 157700 nanoseconds
18. Kata SULKED ditemukan dengan arah ke kanan pada:
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 50
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 6700 nanoseconds
```

#### 3.5 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Medium Kedua



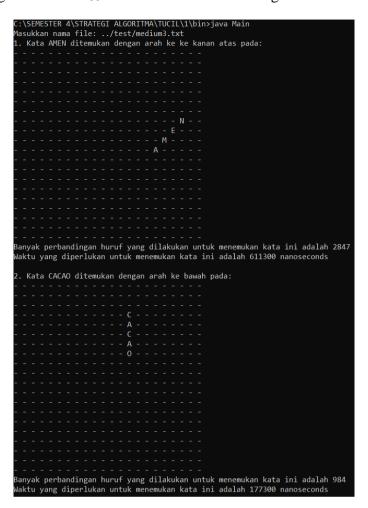
```
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 607
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 74700 nanoseconds
. Kata CONTACTING ditemukan dengan arah ke atas pada:
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 944
aktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 101300 nanoseconds
  Kata DIALOG ditemukan dengan arah ke kanan pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 234
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 37600 nanoseconds
. Kata DOCUMENTS ditemukan dengan arah ke atas pada:
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 889
kaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 104500 nanoseconds
```

```
Kata EMBER ditemukan dengan arah ke kanan pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 192
Maktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 19200 nanoseconds
. Kata EXTRICATE ditemukan dengan arah ke bawah pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 821
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 94300 nanoseconds
  Kata GEORGIA ditemukan dengan arah ke atas pada:
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1300
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 138900 nanoseconds
.0. Kata GRANDMA ditemukan dengan arah ke kiri pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 373
aktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 45200 nanoseconds
```

```
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1603
waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 177900 nanoseconds
12. Kata IMPROPERLY ditemukan dengan arah ke bawah pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 717
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 79700 nanoseconds
 .
13. Kata MISTAKE ditemukan dengan arah ke bawah pada:
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 899
√aktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 147700 nanoseconds
 4. Kata PENT ditemukan dengan arah ke kanan bawah pada:
  nyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1673
 aktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 180600 nanoseconds
```

Kata PUBLICISTS ditemukan dengan arah ke bawah pada:
P
U
I
C
§
T
3
ak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 645 u yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 72900 nanoseconds
u yang diperiukan untuk menemukan kata ini adalah 72900 hanosetonus
Kata RACED ditemukan dengan arah ke kiri atas pada:
D
C
R
ak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1835
Kata SNUG ditemukan dengan arah ke kanan pada:
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 21500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 21500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
vak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 23500 nanoseconds
/ak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 222 tu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 21500 nanoseconds  Kata SWEAR ditemukan dengan arah ke kiri pada:

## 3.6 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Medium Ketiga



```
Kata CLEAVING ditemukan dengan arah ke kanan pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 119
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 13100 nanoseconds
 . Kata COMES ditemukan dengan arah ke bawah pada:
Kata COMPLIED ditemukan dengan arah ke kiri atas pada:
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1476
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 151800 nanoseconds
 . Kata DISTRAUGHT ditemukan dengan arah ke ke kanan atas pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1577
aktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 162400 nanoseconds
```

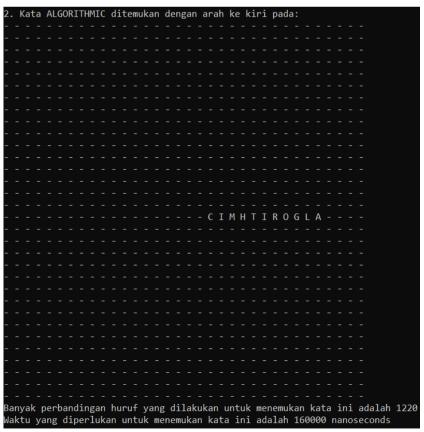
```
Kata ENVIABLE ditemukan dengan arah ke kanan pada
   - - - - - - E N V I A B L E - - - - -
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 243
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 31200 nanoseconds
  Kata EXPOUNDS ditemukan dengan arah ke ke kanan atas pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1895
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 202300 nanoseconds
anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1628
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 180700 nanoseconds
10. Kata HORIZONTAL ditemukan dengan arah ke kiri bawah pada:
 nyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1463
ktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 155300 nanoseconds
```

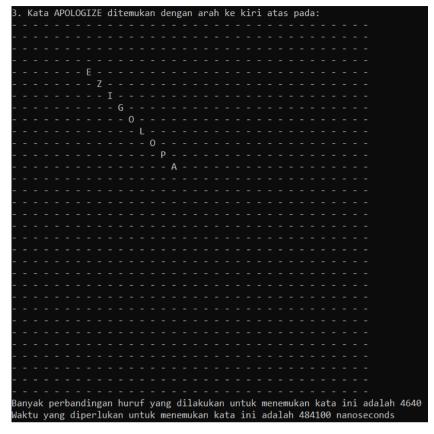
```
Kata NOURISH ditemukan dengan arah ke kiri pada:
        anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 649
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 73900 nanoseconds
12. Kata NUCLEUS ditemukan dengan arah ke kanan pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 57
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 8400 nanoseconds
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1419
Maktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 213300 nanoseconds
 4. Kata PROBE ditemukan dengan arah ke kiri pada:
 .
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 551
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 66300 nanoseconds
```

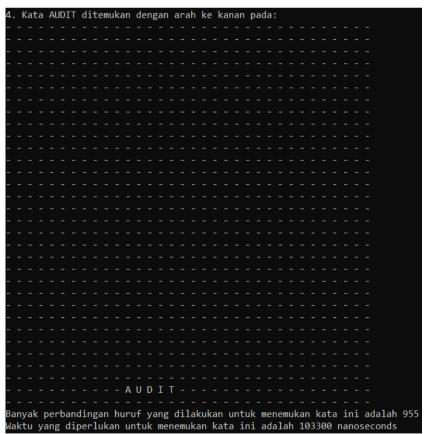
```
Kata RECORDER ditemukan dengan arah ke kiri pada:
. - - - - - - - - - - R E D R O C E R - -
Banyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 618
Waktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 72700 nanoseconds
16. Kata SONNET ditemukan dengan arah ke kiri atas pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1724
kaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 183200 nanoseconds
    Kata STEAMBOAT ditemukan dengan arah ke ke kanan atas pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 1755
 laktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 175200 nanoseconds
18. Kata STINKING ditemukan dengan arah ke kiri pada:
 anyak perbandingan huruf yang dilakukan untuk menemukan kata ini adalah 325
Jaktu yang diperlukan untuk menemukan kata ini adalah 36100 nanoseconds
```

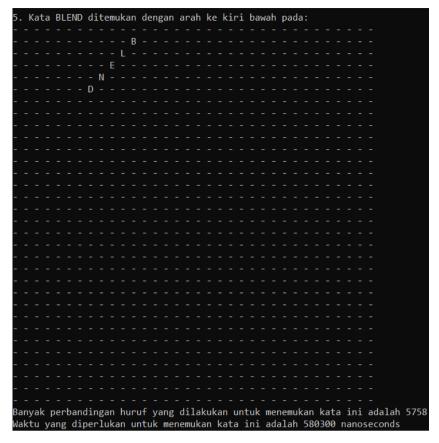
## 3.7 Pengujian Program Pada *Puzzle* Berukuran *Large* Pertama

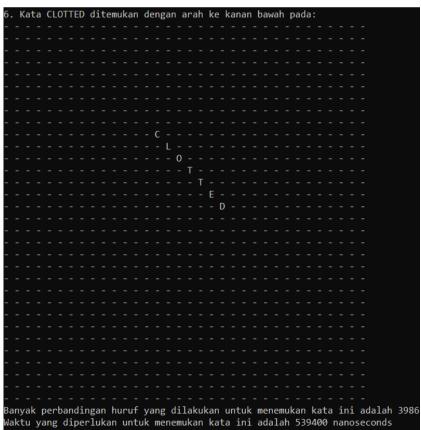


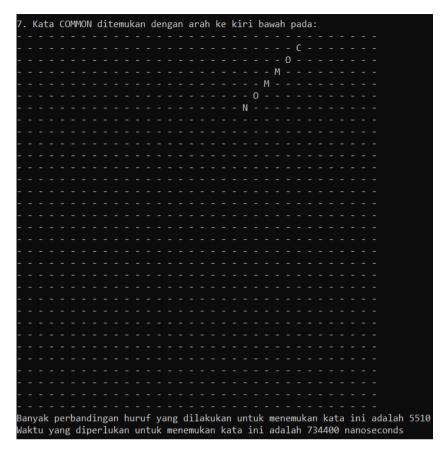


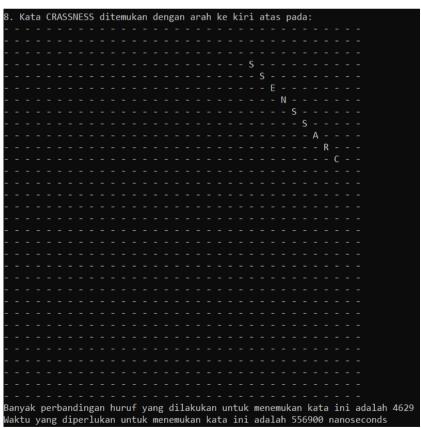


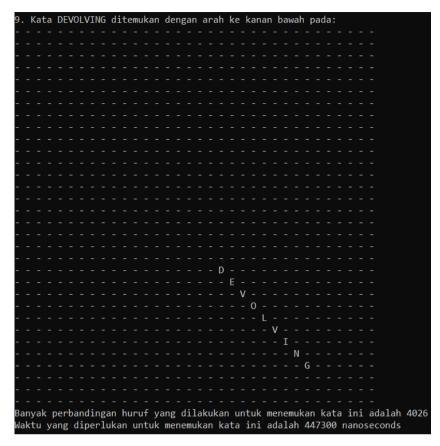


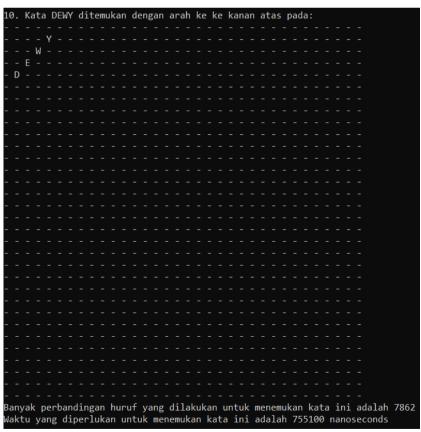


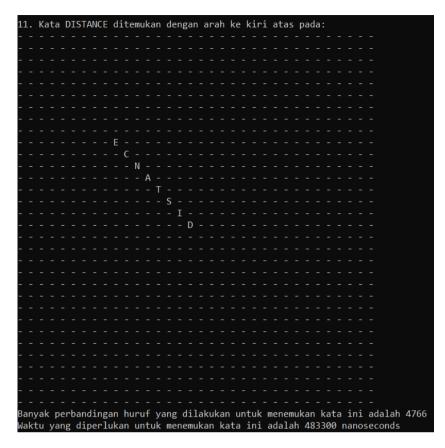


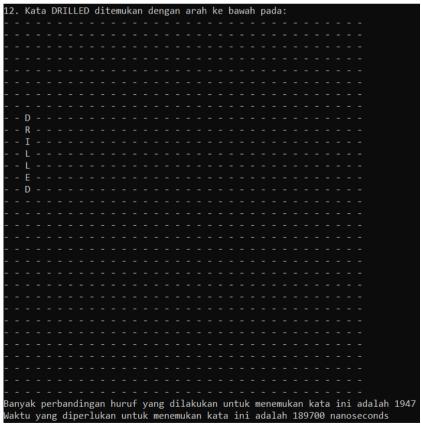


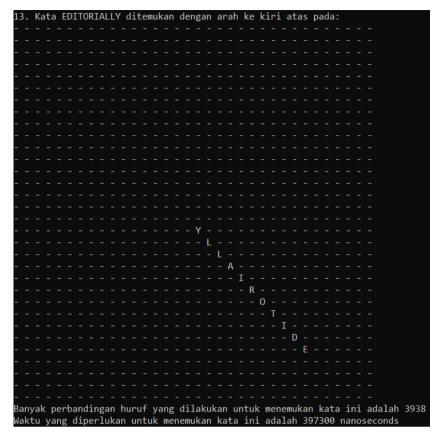


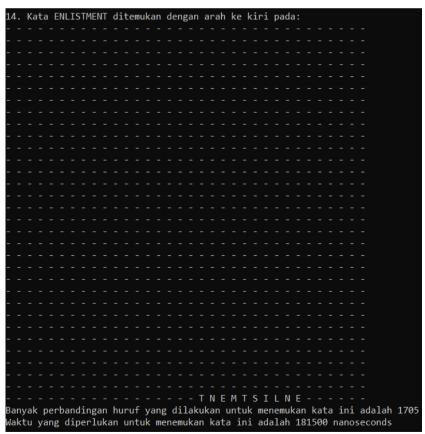


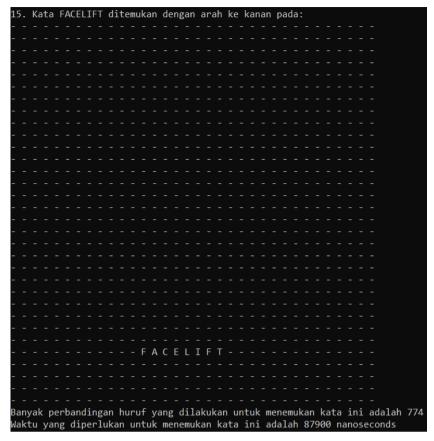




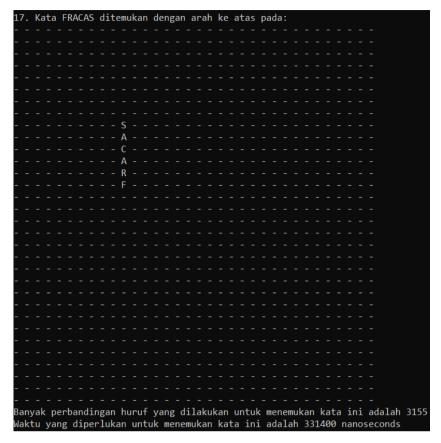


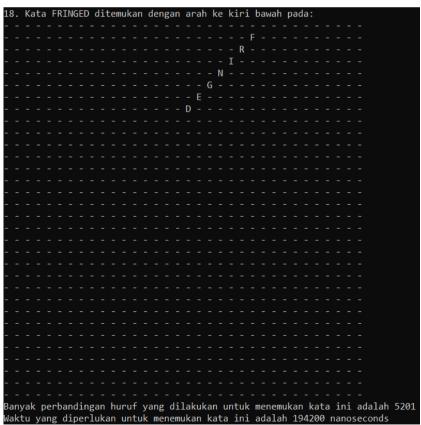


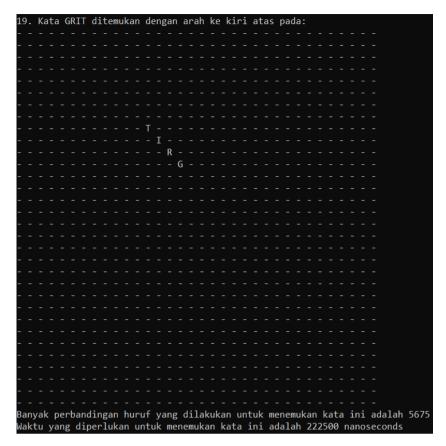


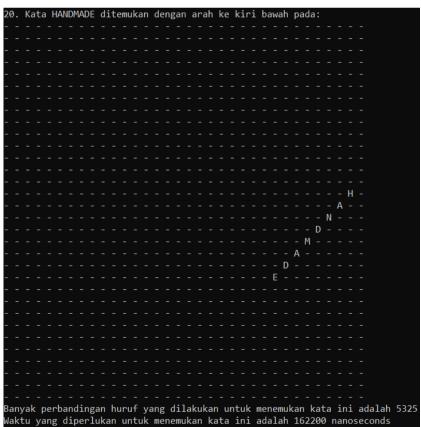




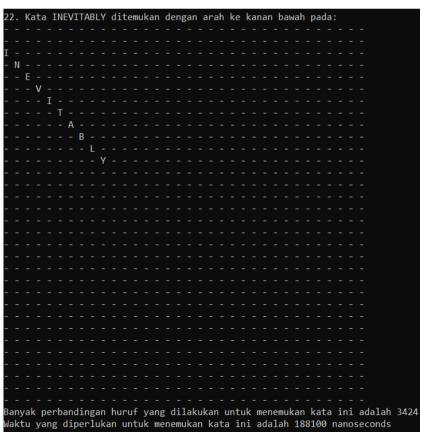




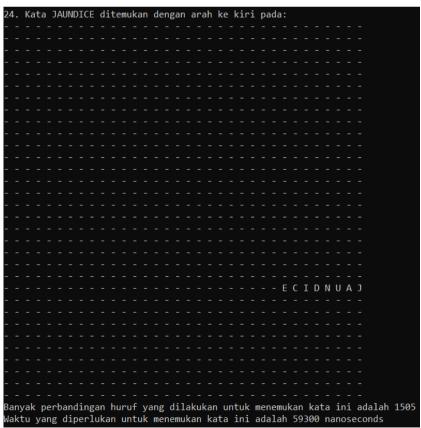


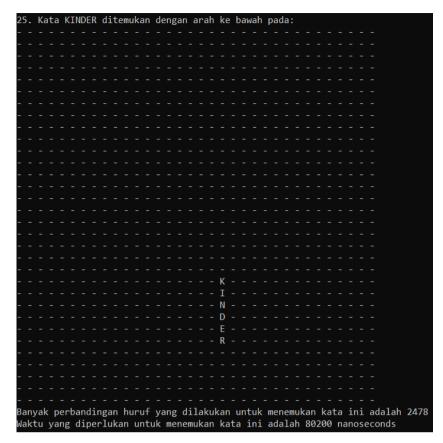


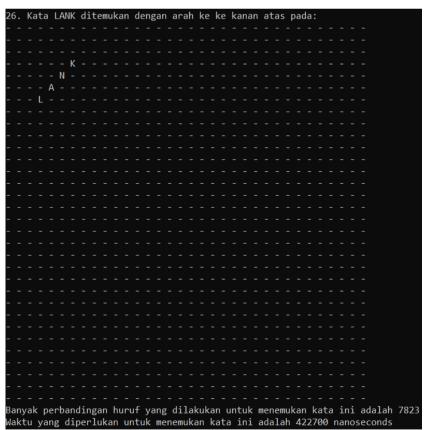




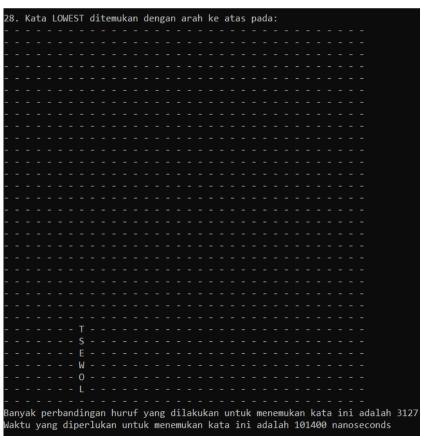


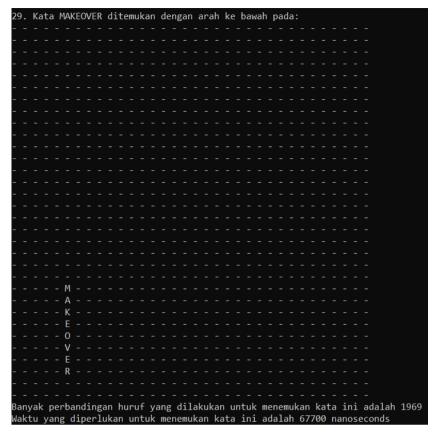


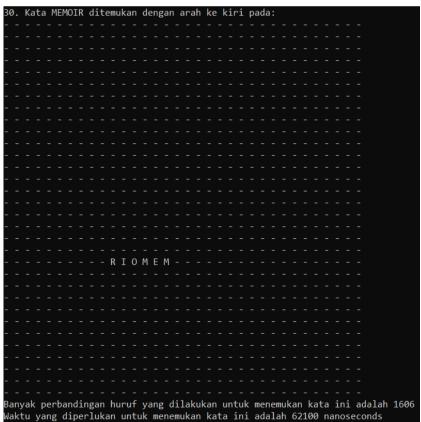


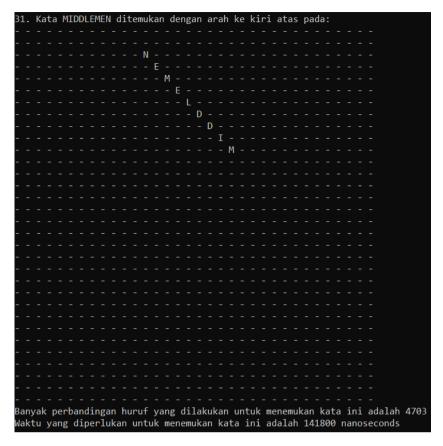


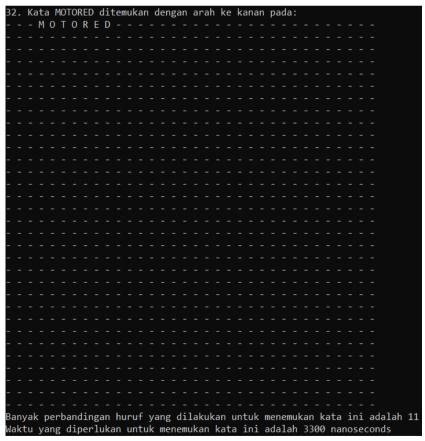


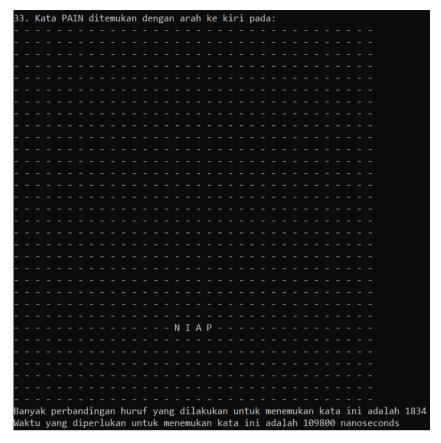


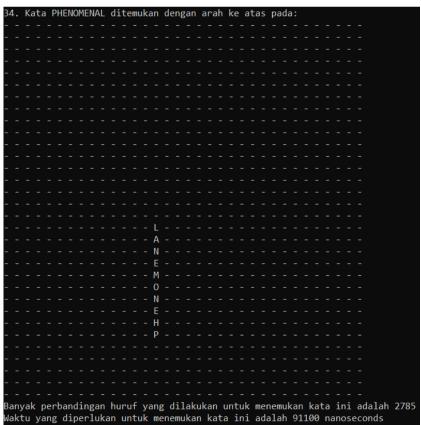


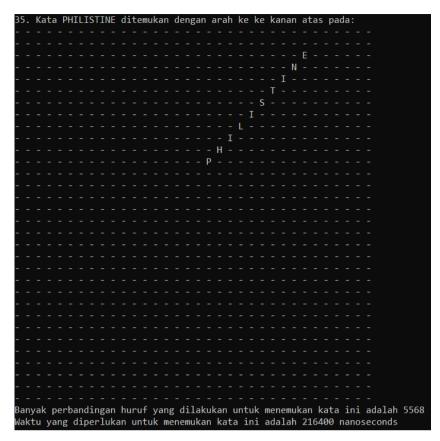


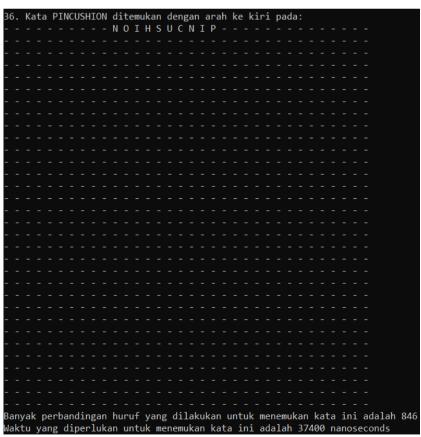


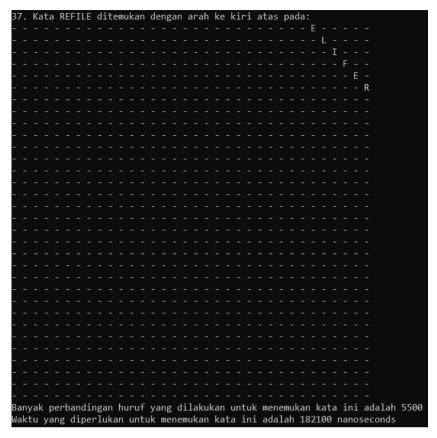


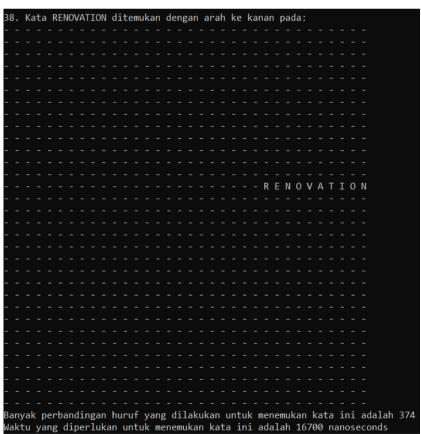


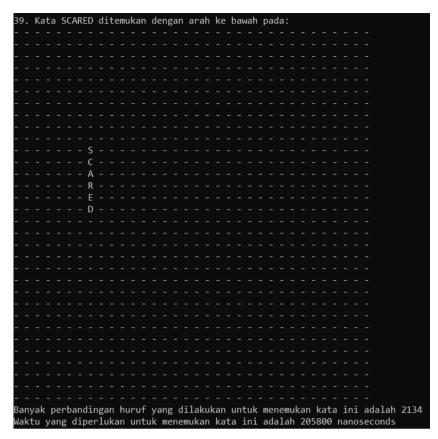


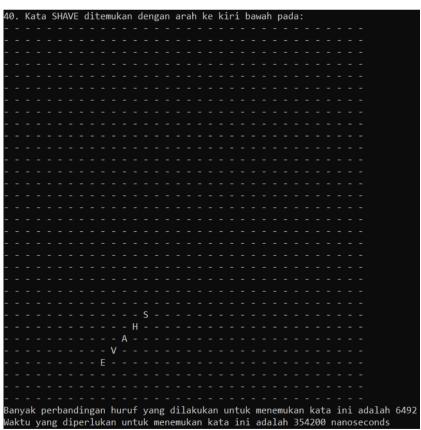


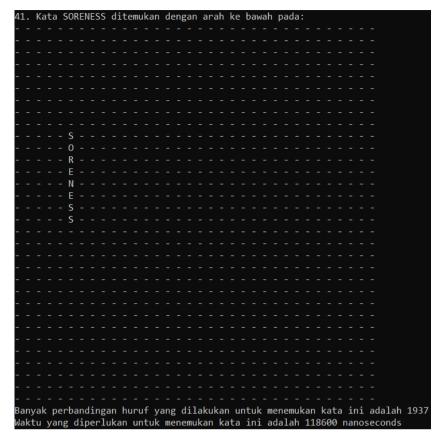


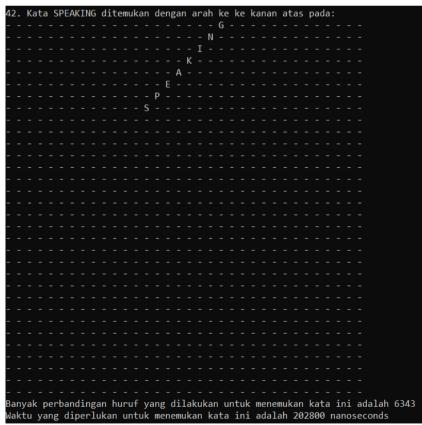




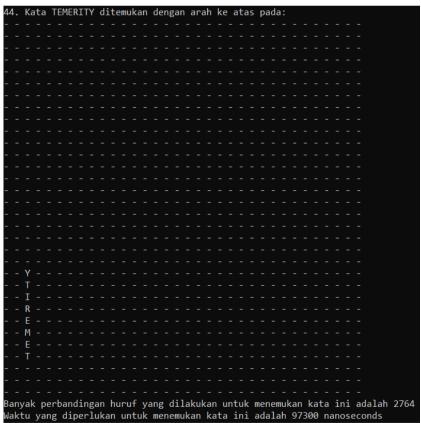




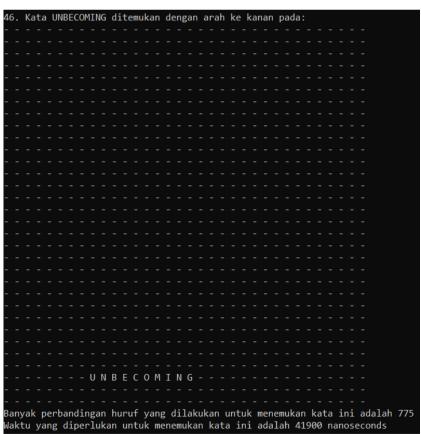








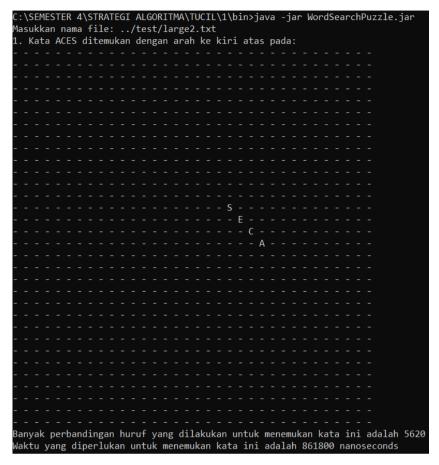


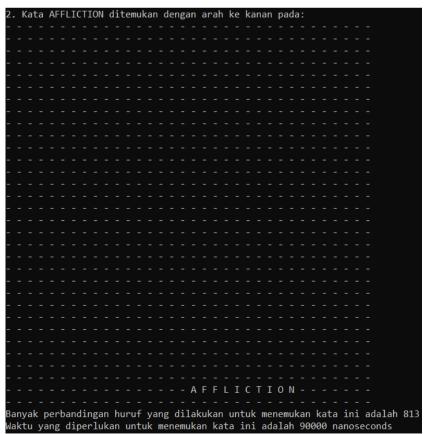


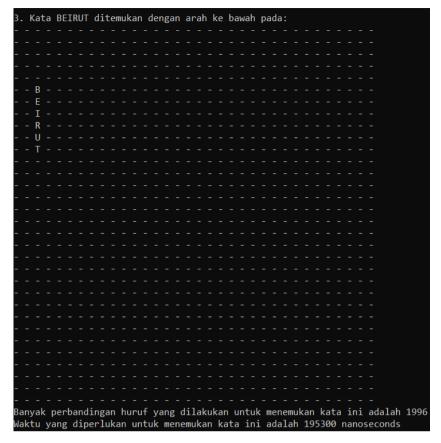


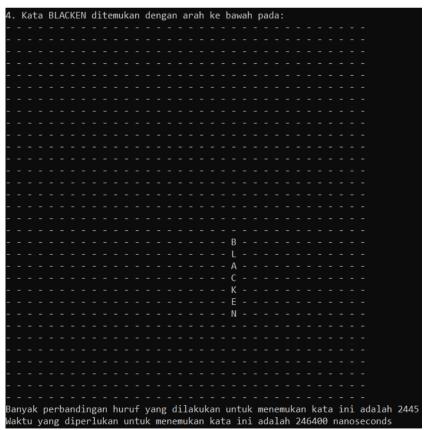


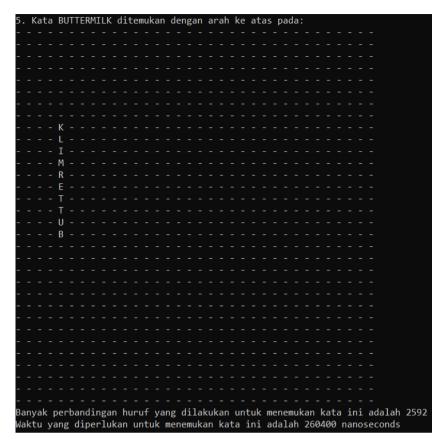
## 3.8 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Large Kedua

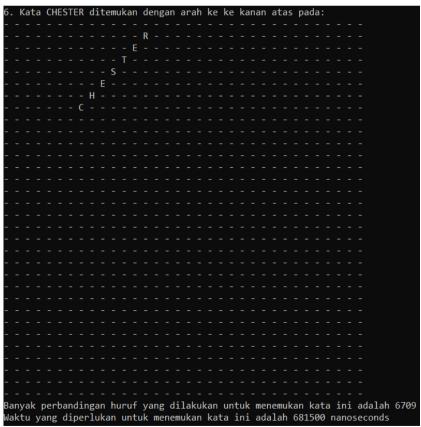


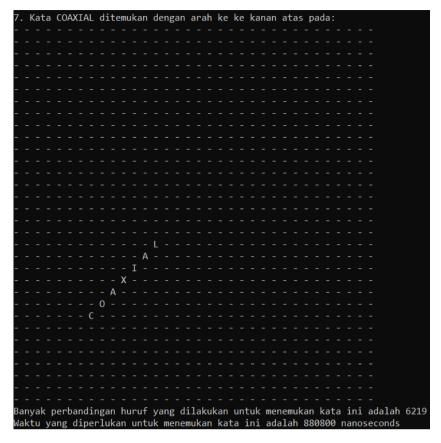


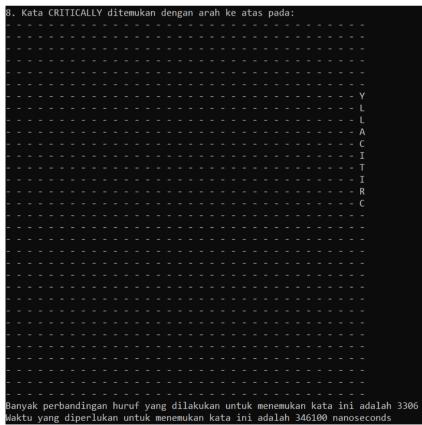


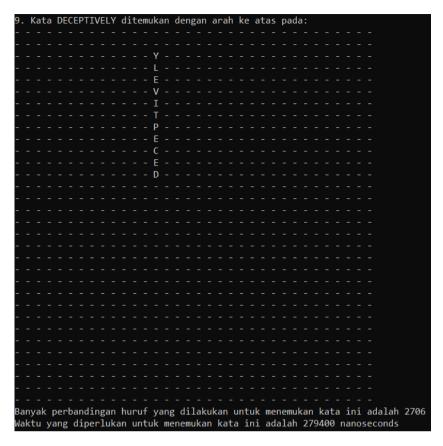


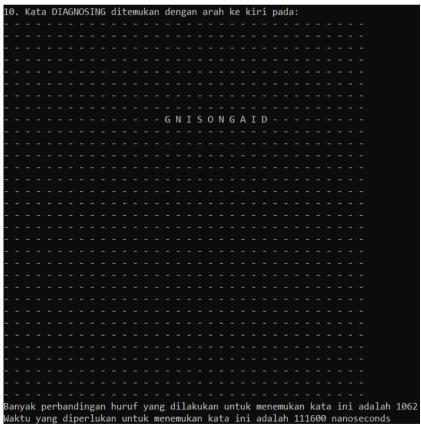


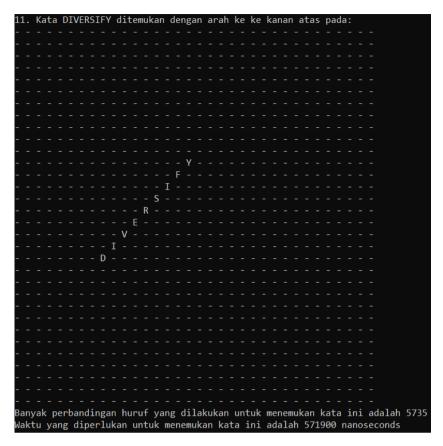


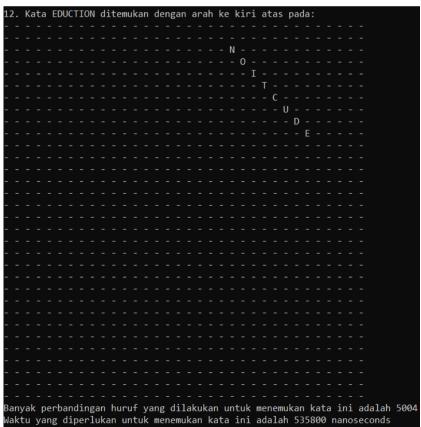


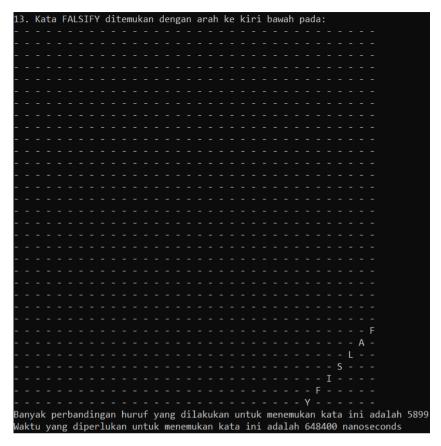


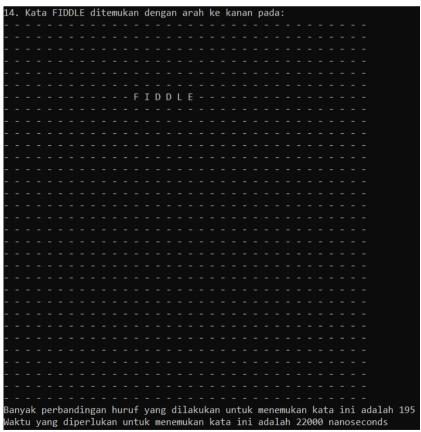


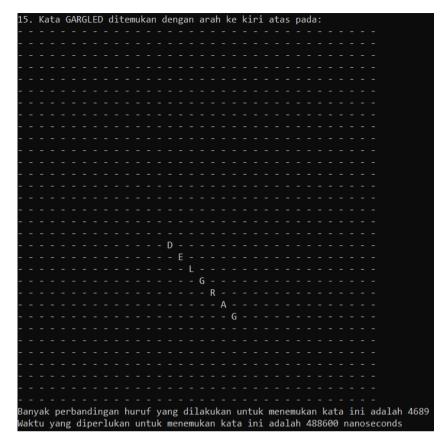


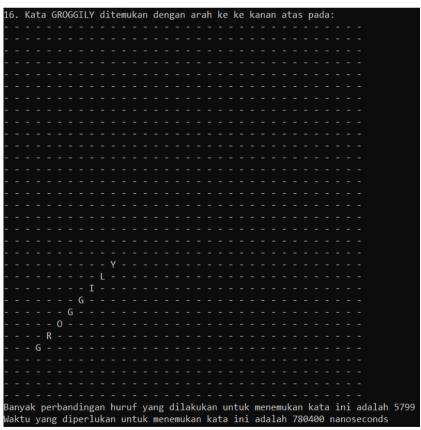


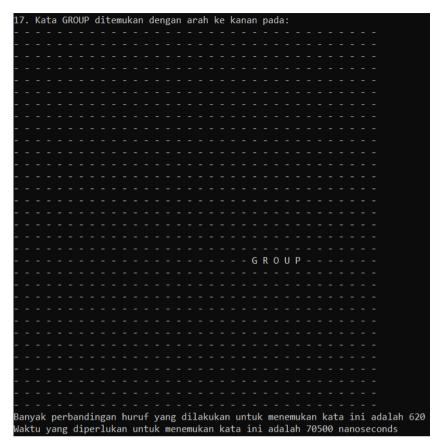


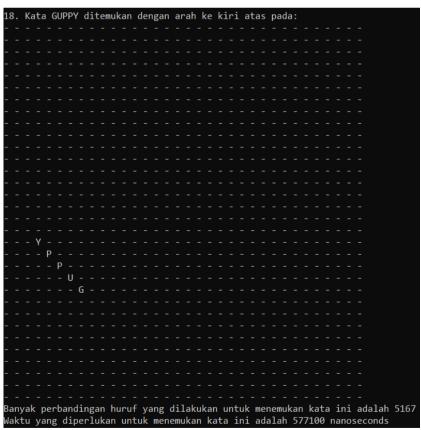


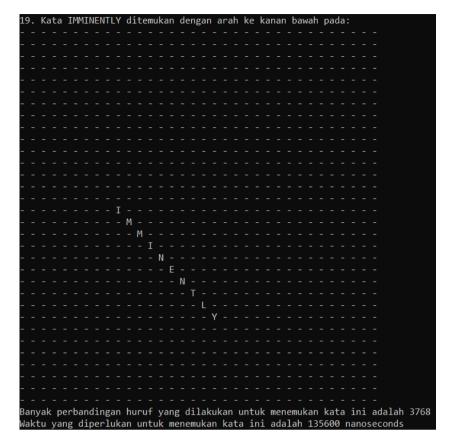


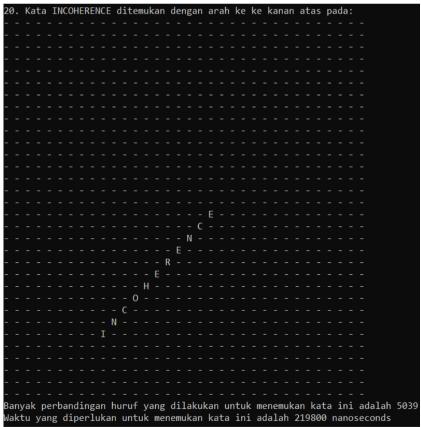


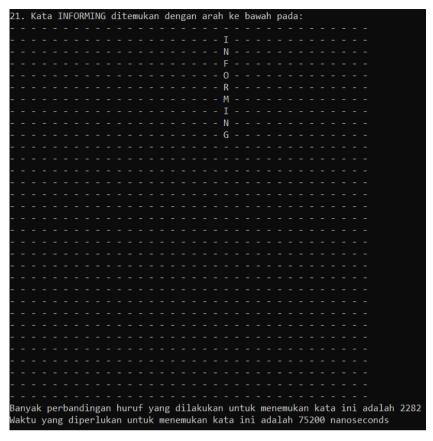


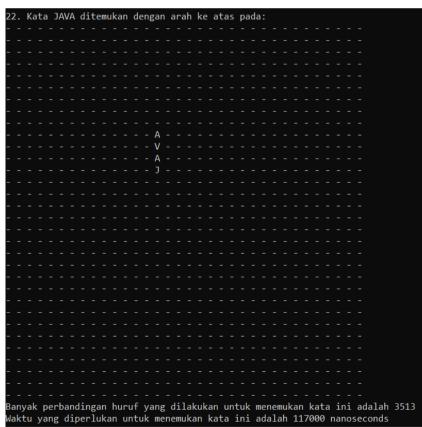


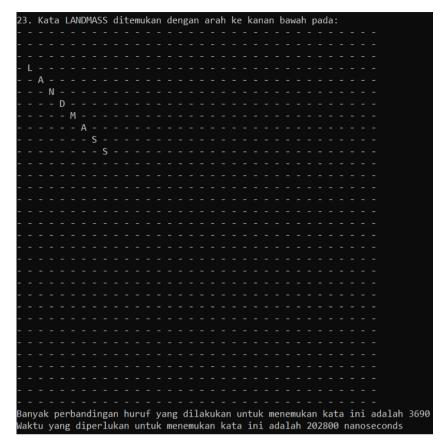


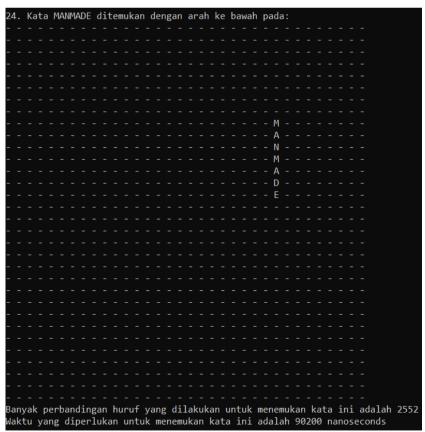


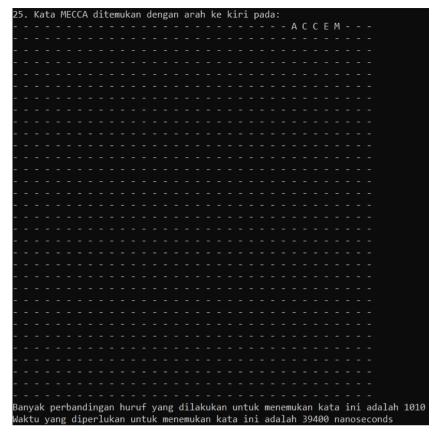


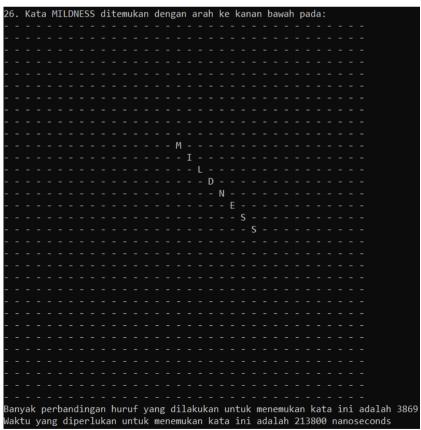




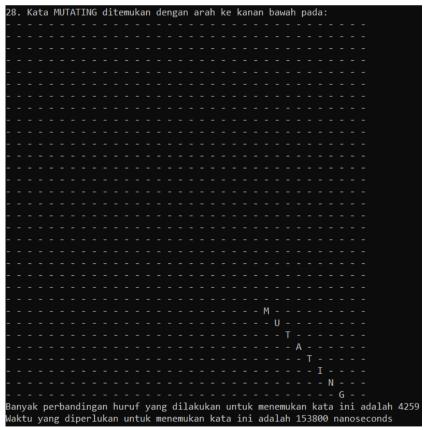


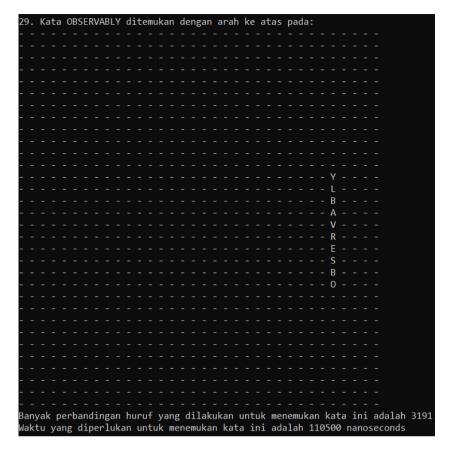


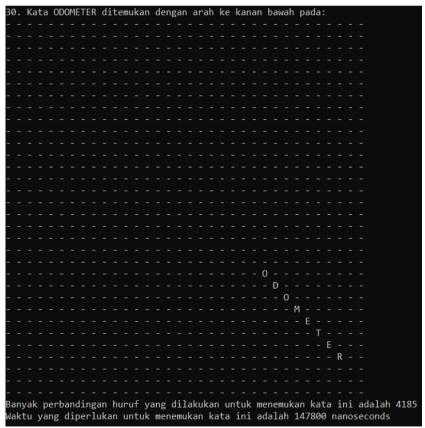




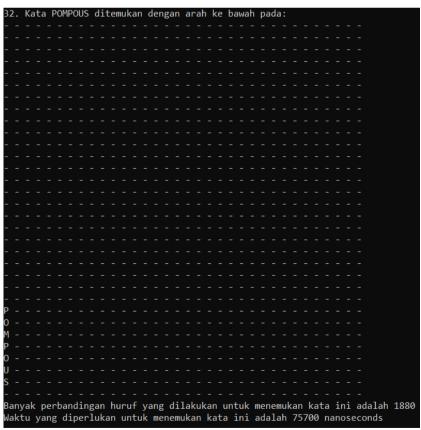


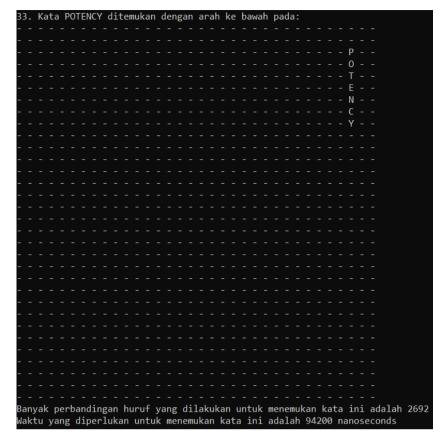


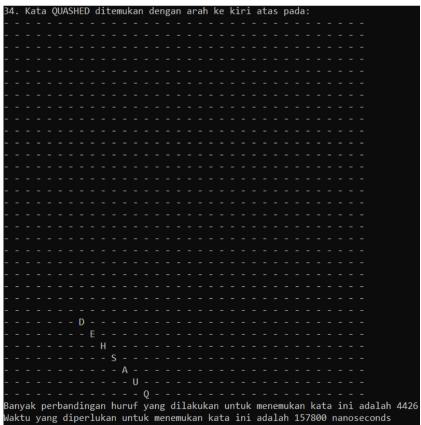


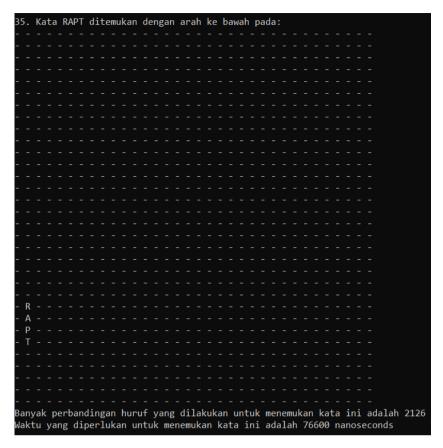


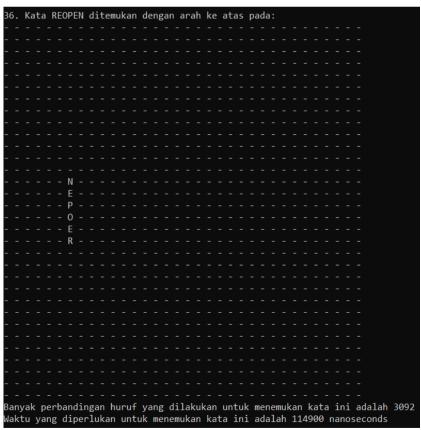


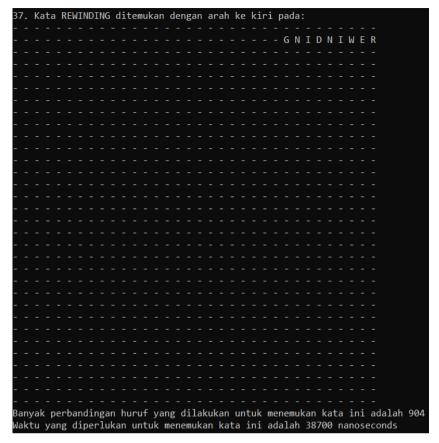


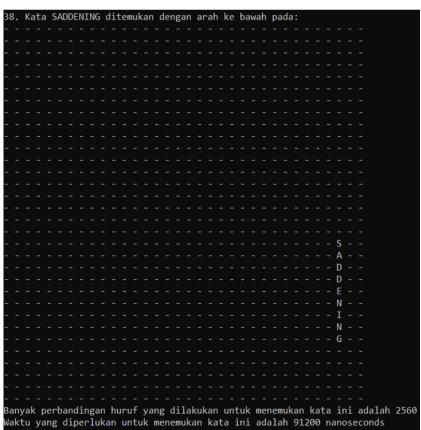


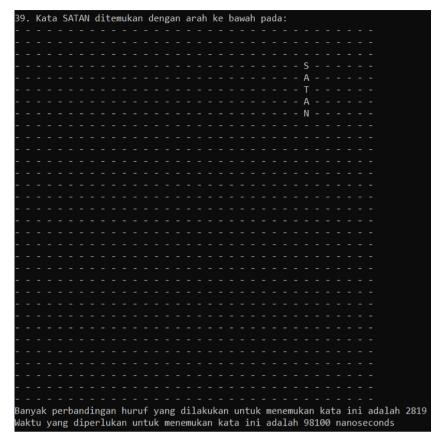


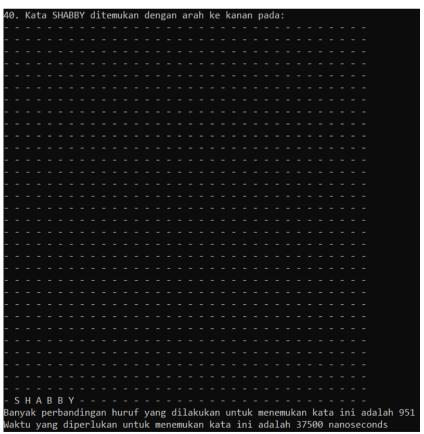




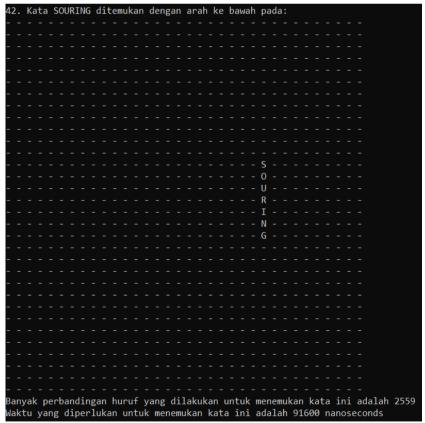


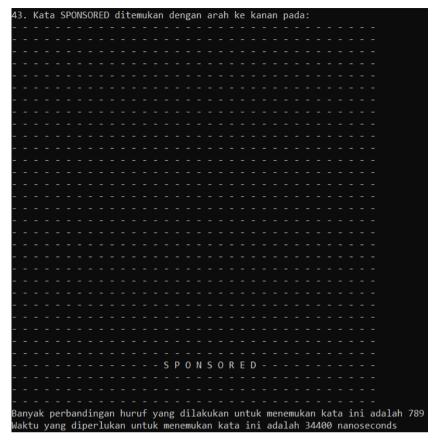


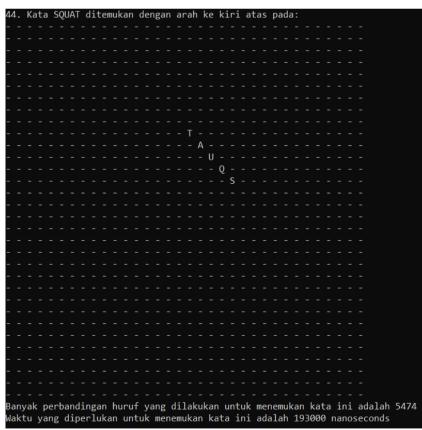


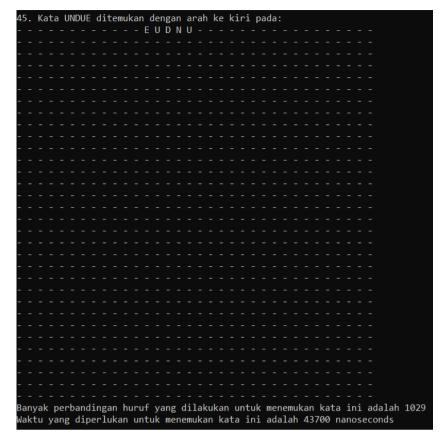


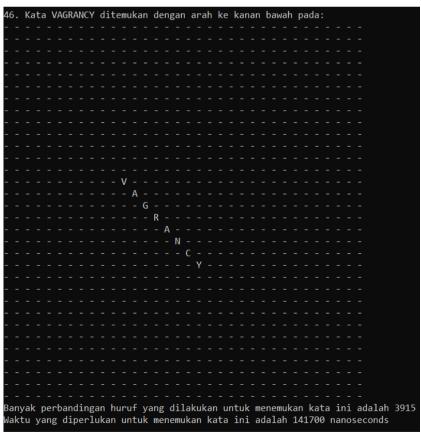




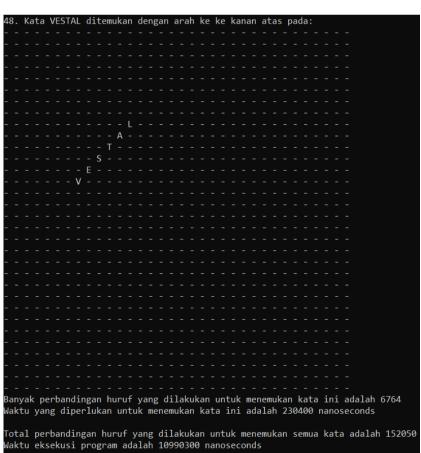






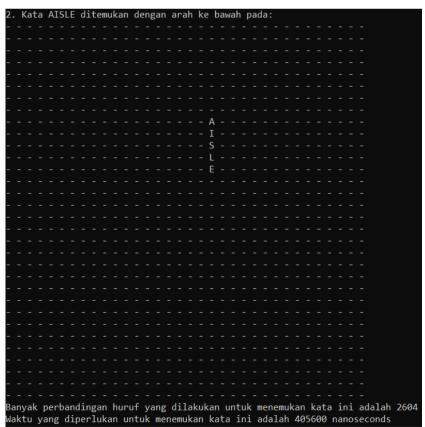


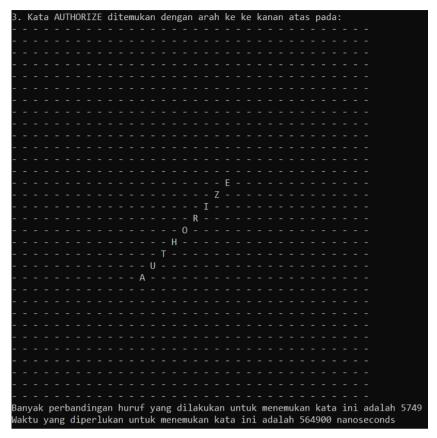


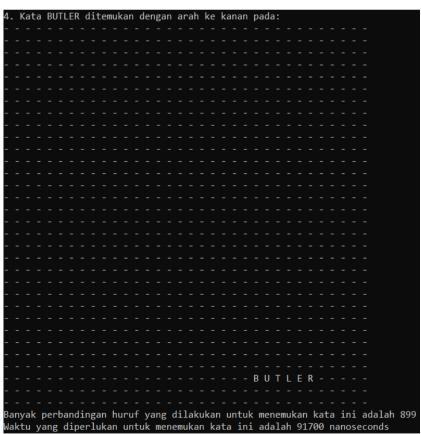


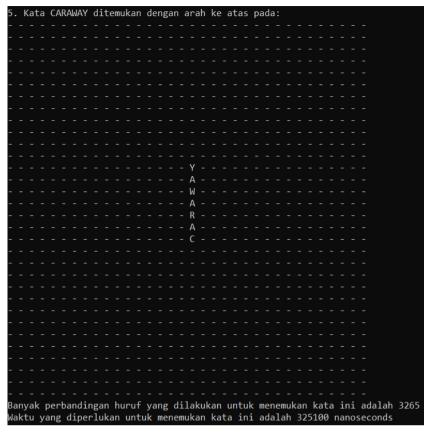
## 3.9 Pengujian Program Pada Puzzle Berukuran Large Ketiga

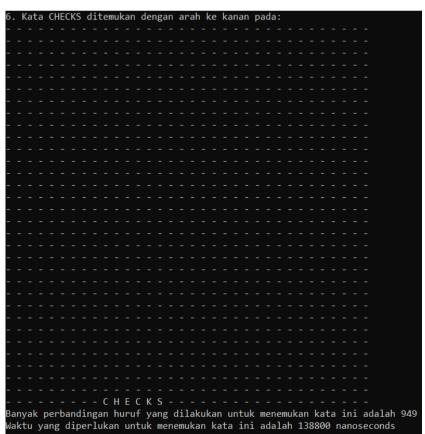


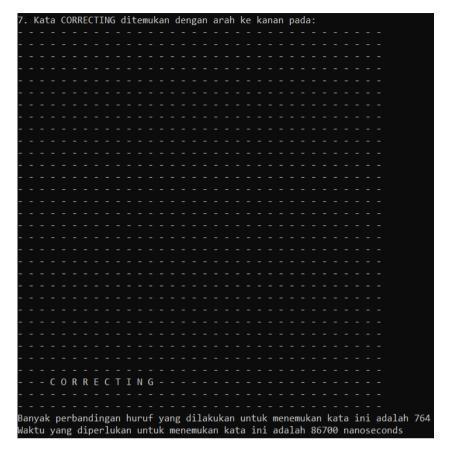


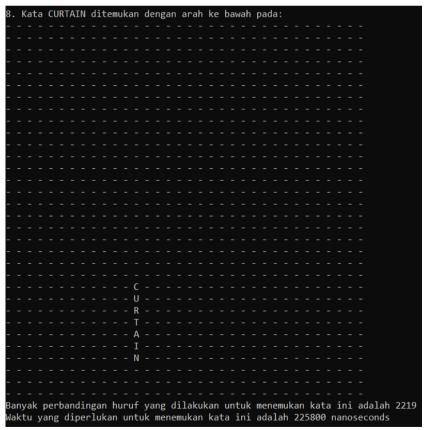


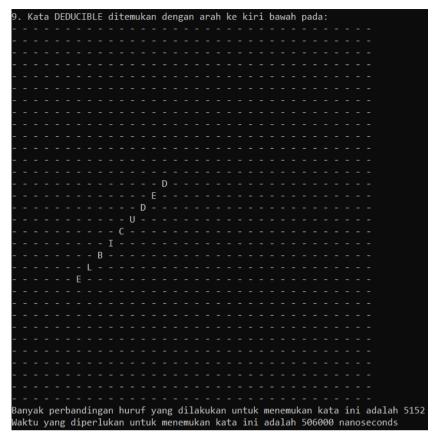


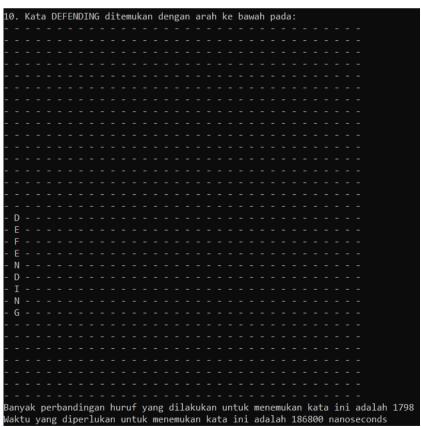


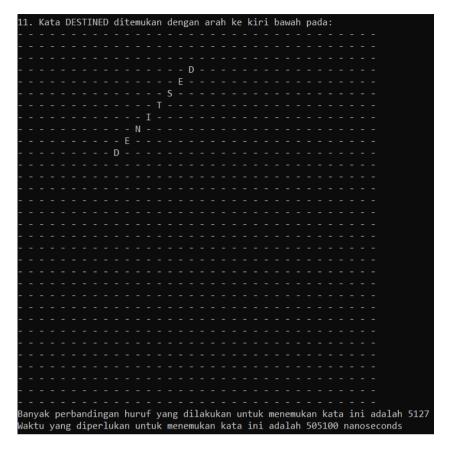




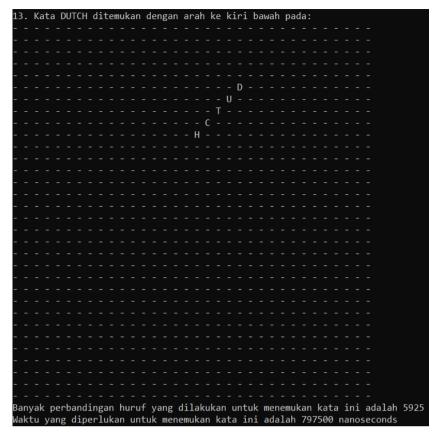


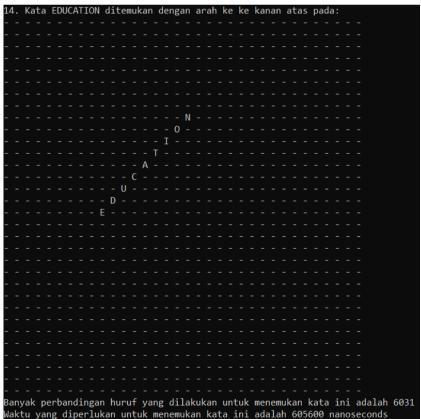


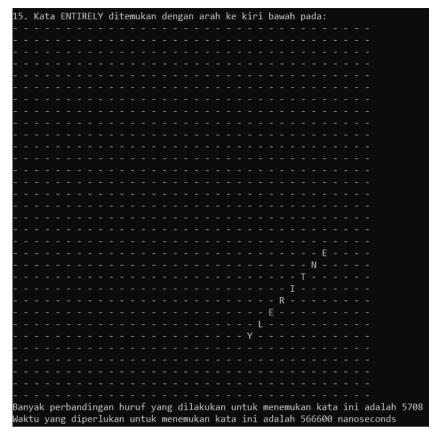


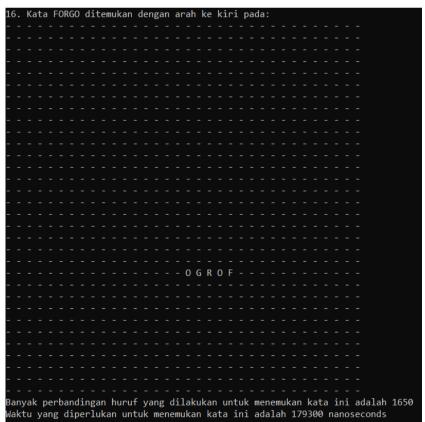


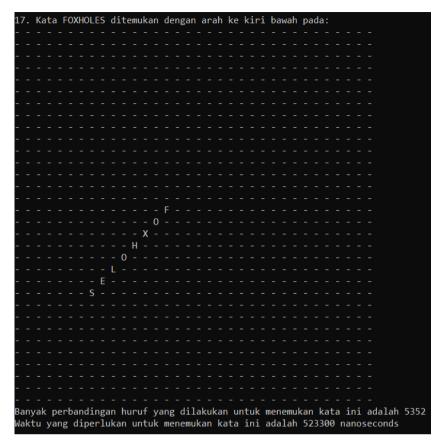


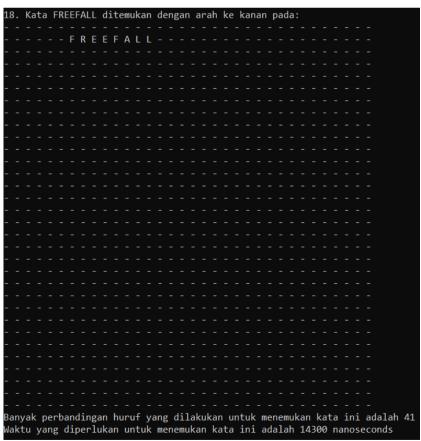




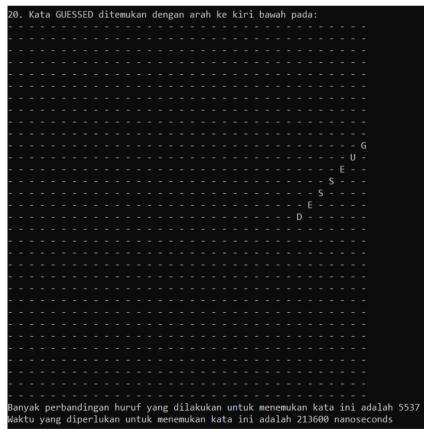


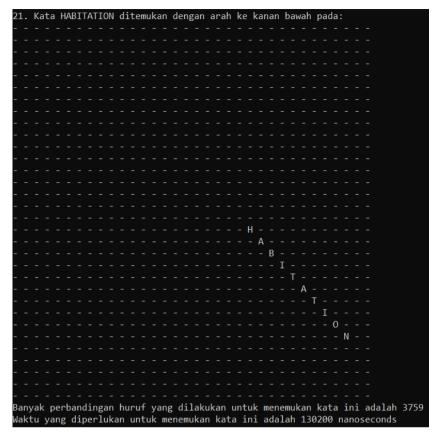


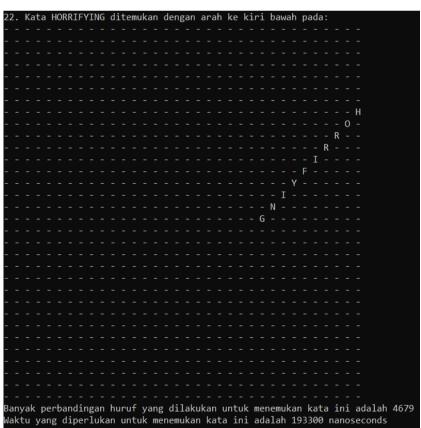


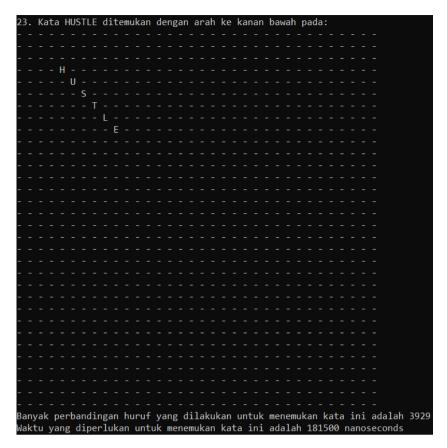


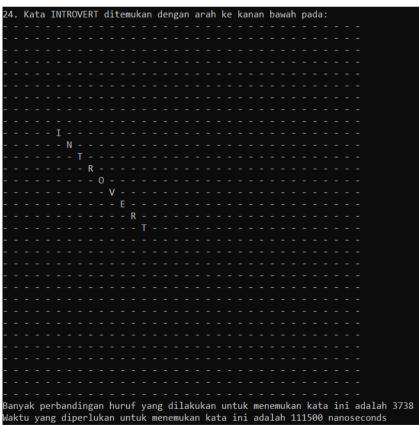


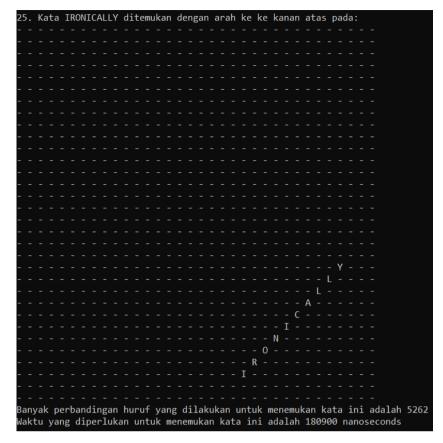


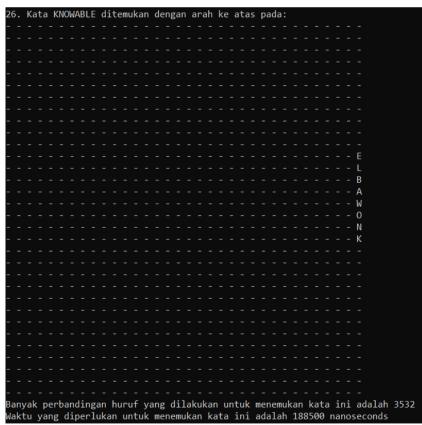


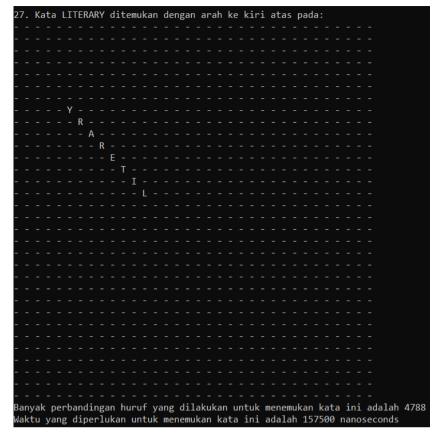


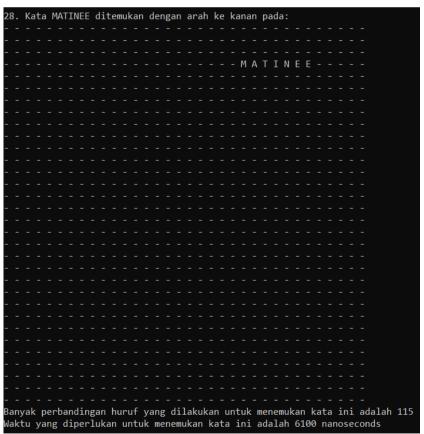


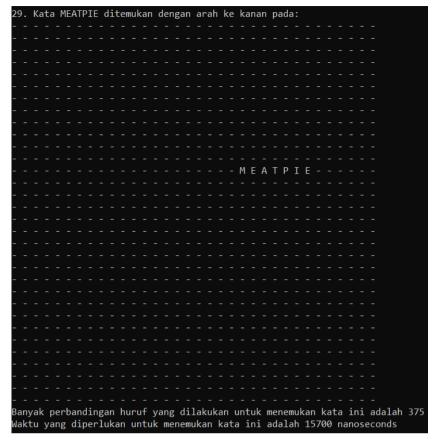


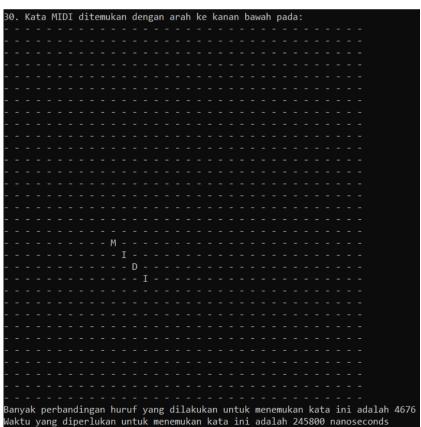


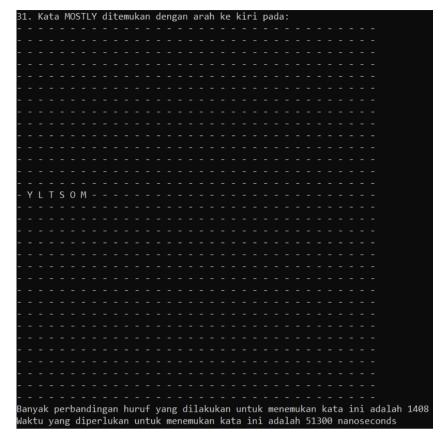


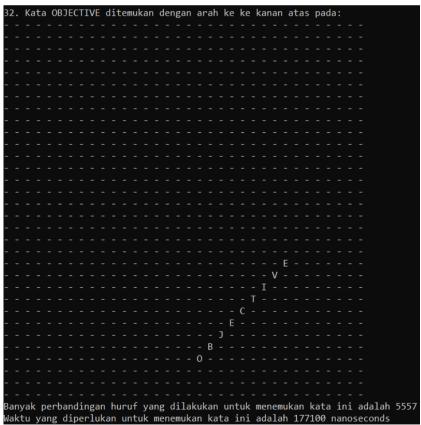




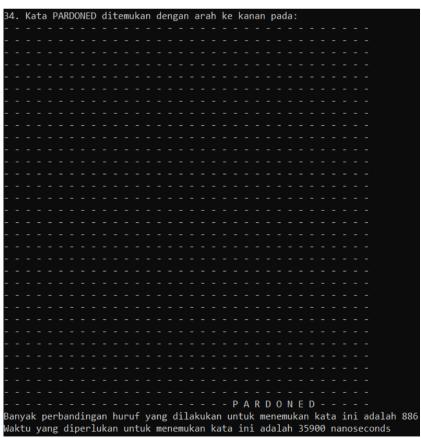


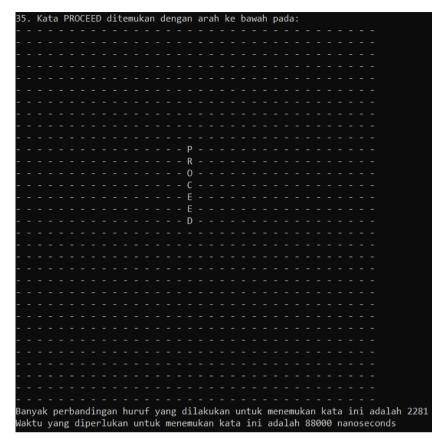


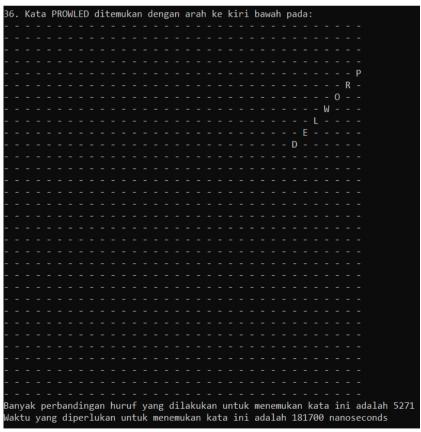




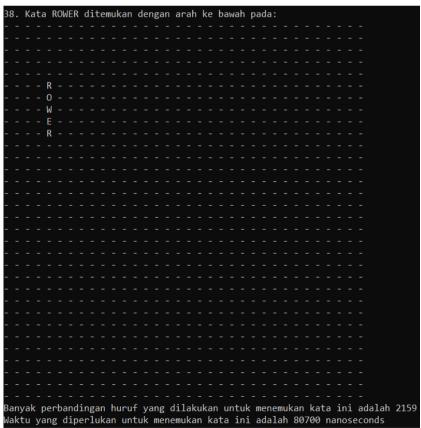


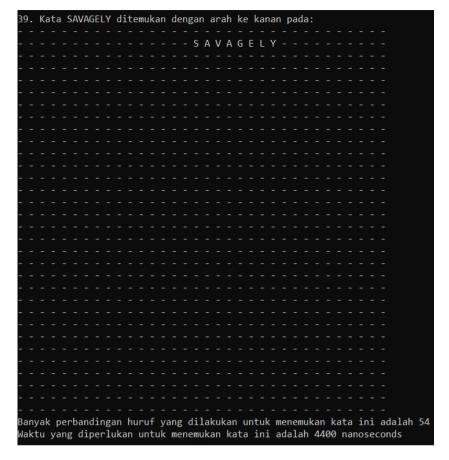


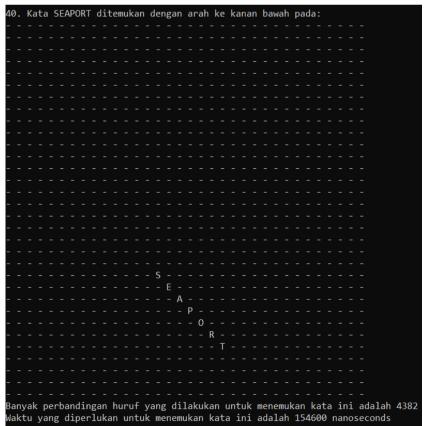


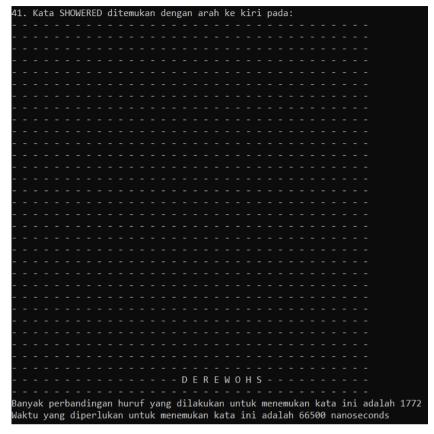


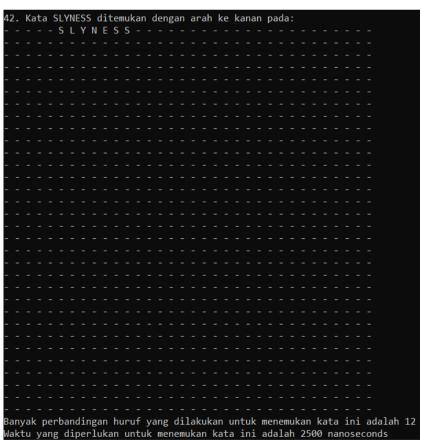


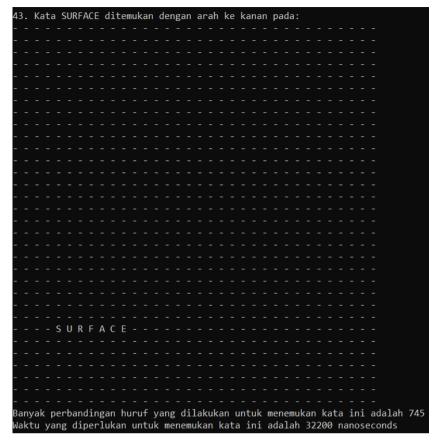


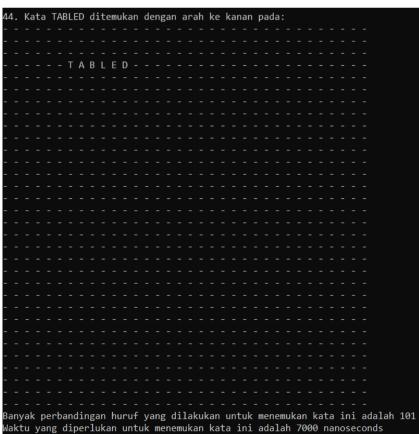


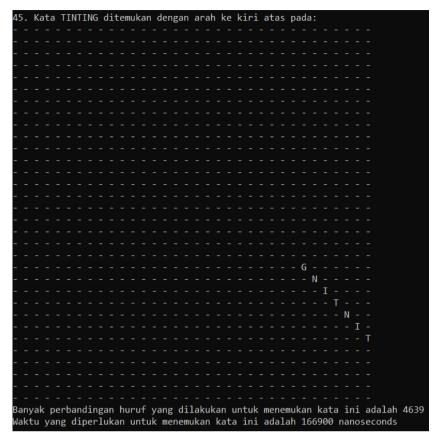


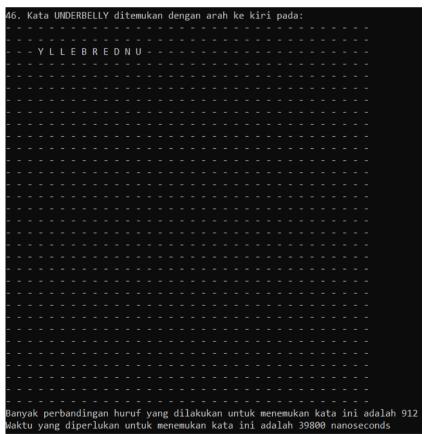


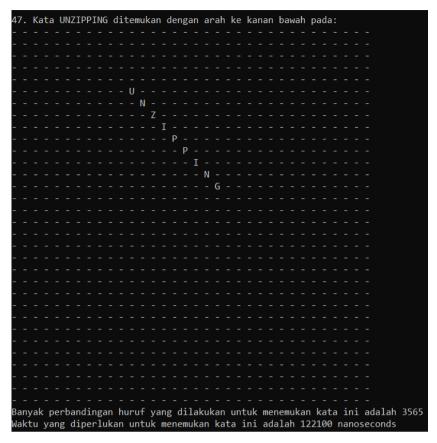


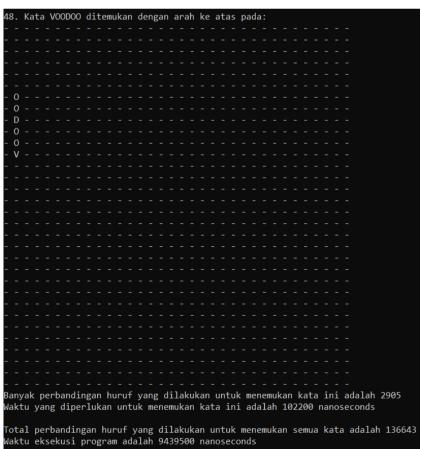












## Lampiran

*Link* kode program:

 $\underline{https://github.com/leoniantoinette/Tugas-Kecil-1-Strategi-Algoritma}$ 

Poin	Ya	Tidak
Program berhasil dikompilasi tanpa kesalahan (no syntax error)	$\sqrt{}$	
2. Program berhasil <i>running</i>	√	
3. Program dapat membaca file masukan dan menuliskan luaran	√	
4. Program berhasil menemukan semua kata di dalam puzzle	√	