

## Unguided 9 – Python 1

### Grup A

Petunjuk pengerjaan :

1. Waktu pengerjaan disesuaikan dengan waktu yang ada pada E-class.
2. Keterlambatan akan mendapatkan 0
3. Tidak ada toleransi untuk plagiasi, jika kedapatan plagiasi maka otomatis mendapatkan 0.
4. Pengerjaan dilakukan di Python, kemudian disimpan dengan format **NoSoal\_Grup\_NIM**. Contoh: **1\_A\_71220000** jika tidak sesuai format maka nomor dengan format penyimpanan yang salah tidak dinilai.
5. File UG dipush di github dengan nama repository **UG9\_Grup\_NIM**. Grup dan NIM disesuaikan.
6. Masukkan link github dalam notepad atau .txt
7. Masukan semua file Python ke dalam satu folder (termasuk notepad yang berisi link github) kemudian zip/rar kumpul ke E-class. Format penamaan cukup NIM saja.

### Soal

1. Anda adalah seorang programmer dan kebetulan lagi gabut, anda akan membuat sebuah program yang akan membalikkan nama belakang menjadi nama depan dan akan menampilkan mata kuliah dan juga grup. **(20 poin untuk test case 1 + 10 poin jika test case 2 berhasil dijalankan tanpa error)**

a. Test case 1:

```
--
Masukkan nama Anda : Cassandra Charlotte
Masukkan mata kuliah : Logika Matematika
Masukkan grup : A
Haloo! Charlotte, Cassandra
Cassandra tergabung dalam kelas Logika Matematika pada grup A

= RESTART: C:\Users\ASUS\OneDrive\Documents\SEMESTER 3\STRUKTUR
OAL 10.py
Masukkan nama Anda : Alaska Sebastian Dirgantara
Masukkan mata kuliah : Teknologi Komputer
Masukkan grup : D
Haloo! Dirgantara, Alaska Sebastian
Alaska tergabung dalam kelas Teknologi Komputer pada grup D
```

a. Test case 2:

```
--
Masukkan nama Anda : Cassandra Charlotte
Masukkan mata kuliah : Logika Matematika
Masukkan grup : A
Haloo! Charlotte, Cassandra
Cassandra tergabung dalam kelas Logika Matematika pada grup A

= RESTART: C:\Users\ASUS\OneDrive\Documents\SEMESTER 3\STRUKTUR
OAL 10.py
Masukkan nama Anda : Alaska Sebastian Dirgantara
Masukkan mata kuliah : Teknologi Komputer
Masukkan grup : D
Haloo! Dirgantara, Alaska Sebastian
Alaska tergabung dalam kelas Teknologi Komputer pada grup D
```

2. Teman di sebelah kiri Anda melaju dari Yogyakarta ke Surabaya. Setelah sampai di Surabaya, ia kebingungan menghitung pengeluaran biaya yang dipakai untuk mengisi bensin dan juga lupa berapa liter bensin yang diisi tadi. Bantulah teman Anda untuk menghitung berapa liter bensin yang diisi dan juga pengeluarannya jika 1 liter bensin dipakai untuk jarak 10 km dan harga bensin Rp. 15.000/liter . **(20 poin)**

a. Test case 1:

OAL 9.py

Masukkan kecepatan tempuh : 80

Masukkan waktu yang diperlukan : 3

Teman Anda mengisi bensin sebanyak 24 liter

Biaya yang dikeluarkan untuk mengisi bensin adalah Rp. 360000

|

a. Test case 2:

Masukkan kecepatan tempuh : 144

Masukkan waktu yang diperlukan : 2

Teman Anda mengisi bensin sebanyak 29 liter

Biaya yang dikeluarkan untuk mengisi bensin adalah Rp. 432000

3. Buatlah Program sesuai dengan gambar berikut. Case: Anda ingin berbelanja dan mempersiapkan Catatan belanja. Catatan belanja tersebut sudah memiliki beberapa item didalamnya. Anda percaya dengan me "limit Belanjaan anda anda dapat menghemat uang. Dengan limit 5 items per kategori, buatlah program untuk menambahkan item baru ke daftar belanjaan. (Point 30)

a. Test case 1:

```
===== RESTART: C:\Users\Zhivaldo\Desktop\UG 1 Soal 3.py =====
===== CATATAN BELANJA =====
===== Daftar 1 =====
Daftar Belanja 1: ['Sikat Gigi', 'Odol', 'Shampoo', 'Sabun', 'Ciduk']

===== Daftar 2 =====
Daftar Belanja 2: ['Teh', 'Gula', 'Garam', 'Micin', 'Kecap']

Jawab dengan angka [1/2]
1. Rubah Belanjaan
2. Keluar
Masukkan Pilihan: 1
Masukkan nama item ke daftar 1: Gunting
Masukkan index yang ingin dirubah: 0
Masukkan nama item ke daftar 2: Kopi
Masukkan index yang ingin dirubah: 0

===== Daftar 1 =====
Daftar Belanja 1: ['Gunting', 'Odol', 'Shampoo', 'Sabun', 'Ciduk']

===== Daftar 2 =====
Daftar Belanja 2: ['Kopi', 'Gula', 'Garam', 'Micin', 'Kecap']
```

b. Test case 2:

```
===== RESTART: C:\Users\Zhivaldo\Desktop\UG 1 Soal 3.py =====
===== CATATAN BELANJA =====
===== Daftar 1 =====
Daftar Belanja 1: ['Sikat Gigi', 'Odol', 'Shampoo', 'Sabun', 'Ciduk']

===== Daftar 2 =====
Daftar Belanja 2: ['Teh', 'Gula', 'Garam', 'Micin', 'Kecap']

Jawab dengan angka [1/2]
1. Rubah Belanjaan
2. Keluar
Masukkan Pilihan: 1
Masukkan nama item ke daftar 1: Conditioner
Masukkan index yang ingin dirubah: 1
Masukkan nama item ke daftar 2: Saos Sambal
Masukkan index yang ingin dirubah: 3

===== Daftar 1 =====
Daftar Belanja 1: ['Sikat Gigi', 'Conditioner', 'Shampoo', 'Sabun', 'Ciduk']

===== Daftar 2 =====
Daftar Belanja 2: ['Teh', 'Gula', 'Garam', 'Saos Sambal', 'Kecap']
```

c. Test case 3:

```
===== RESTART: C:\Users\Zhivaldo\Desktop\UG 1 Soal 3.py =====
===== CATATAN BELANJA =====
===== Daftar 1 =====
Daftar Belanja 1: ['Sikat Gigi', 'Odol', 'Shampoo', 'Sabun', 'Ciduk']

===== Daftar 2 =====
Daftar Belanja 2: ['Teh', 'Gula', 'Garam', 'Micin', 'Kecap']

Jawab dengan angka [1/2]
1. Rubah Belanjaan
2. Keluar
Masukkan Pilihan: asd
WRONG INPUT
```

4. ADVENTURE TIME!!! It's Adventure time guys! Buatlah sebuah game adventure simple yang memiliki alur cerita pendek dan menyenangkan (atau menegangkan). Buatlah game dengan ketentuan:
- Player maksimal 5x Memilih
    - Misal, dari bangun tidur – Sikat gigi/main game – Mandi/Makan – Berangkat/Tidur lagi – Bikin Program/Main game aja – Tidur/Kerjain Tugas.
  - Cerita tidak boleh menyinggung SARA atau NSFW
  - Dilarang meledek teman
  - Dilarang Plagiarisme.
  - Segala tindak Kecurangan atau Kejahatan akan berakibat fatal.

(Point 35)

a. Test case 1:

```
===== RESTART: C:\Users\Zhivaldo\Desktop\UG 1 Soal 4.py =====  
STATE YOUR NAME: Valdo  
=====
```

```
<<<<<<<<< Adventure of Valdo >>>>>>>>>
```

```
Welcome to the Adventure of Valdo!
```

```
Are you a Male / Female? [M/F]  
>> M
```

```
One day, A young adventurer named Valdo  
spawned in a peacefull Village of Orion  
Valdo walked out of village and see a slime jumping around.
```

```
picked up a... (Sword/Bow)  
>> Sword  
and attack the slime.  
the slime get sliced and died. adventurer gain a level.
```

```
Valdo The Adventurer, then run towards a chest that glows from the inside  
PICK ONE!  
[OPEN/WALK]  
>> open
```

```
The Adventurer Finds a Gold and brings it Home to the Village.
```

```
as the adventure walks, he started to feel more and more tired.  
Take a [Break] / Keep [Walk]ing  
>> Walk
```

```
Valdo Arrived at the village and see RTX 3090 Ti on sale  
With the price of 1 gold  
[BUY] / [PASS]>> Buy  
Congratulation! you got your dream stuff!  
Now you can play Minecraft with Raytracing FOREVER!
```

```
And live Happily ever After!~~
```

Poin penilaian:

- User menginput 5x (30 poin)
- Menggunakan lebih dari 2 pilihan - yg penting pake if else (5 poin)