

## Unguided 9 – Python Expr,Var,Assign

Petunjuk pengerjaan:

1. Waktu pengerjaan disesuaikan dengan waktu yang ada pada E-class. Perhatikan baik-baik bahwa waktu di Eclass adalah WIB.
2. Keterlambatan akan mendapatkan 0
3. Tidak ada toleransi untuk plagiasi, jika kedapatan plagiasi maka akan mendapatkan sanksi.
4. Pengerjaan dilakukan di Python (bukan shell), kemudian disimpan dengan format NoSoal\_Grup\_NIM. Contoh: 1\_A\_71200608 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. Masukkan semua file ke dalam satu folder (termasuk notepad yang berisi link github) kemudian zip/rar kumpul ke E-class. Format penamaan cukup NIM saja.

### Soal

1. Sentot sedang mengikuti program peduli kangker. Untuk membantu Sentot harus berlari keliling lapangan setidaknya 1x untuk memberikan sumbangan. Sentot sudah lama tidak ber olahraga. Sentot hanya kuat berlari sejauh 40 KM. jika saat TM Sentot hanya diberitahu diameter dari lapangan (200 M), maka, berapakah luas dari lapangan? Bantu lah Sentot Menghitung! (Point 20)

Test case 1:

```
===== RESTART: C:\Users\Zhivaldo\Desktop\UG 1 Soal 1.py =====  
===== ALAT PENGHITUNG LINGKARAN SENTOT =====  
Masukkan Diameter (Meter) : 08833562800  
Jarak yang harus di tempuh : 27737387192 Meter
```

Test case 2:

```
===== RESTART: C:\Users\Zhivaldo\Desktop\UG 1 Soal 1.py =====  
===== ALAT PENGHITUNG LINGKARAN SENTOT =====  
Masukkan Diameter (Meter) : 100  
Jarak yang harus di tempuh : 314 Meter
```

Poin penilaian:

- a. Program berjalan dengan baik (15 poin)
- b. Menggunakan pembulatan 2 angka dibelakang koma (5 poin)

2. Buatlah program **SEDERHANA** yang bisa menghitung perpangkatan 7. Diberikan input agar user bisa menginput angka untuk dipangkatkan. (Point 15)

Test case 1:

```
===== RESTART: C:\Users\Zhivaldo\Desktop\UG 1 Soal 2.py =====
===== INI PROGRAM SEDER HANA =====
Masukkan Angka yang ingin di Pangkatkan:
>>5

Angka anda telah di pangkat kan 7! anda mendapat angka: 78125
```

Test case 2:

```
===== RESTART: C:\Users\Zhivaldo\Desktop\UG 1 Soal 2.py =====
===== INI PROGRAM SEDER HANA =====
Masukkan Angka yang ingin di Pangkatkan:
>>7

Angka anda telah di pangkat kan 7! anda mendapat angka: 823543
```

Poin penilaian:

- Program berjalan dengan baik (10 poin)
- Test Case berjalan dengan benar (5 poin)

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:
  - a. Player maksimal 5x Memilih
    - i. Misal, dari bangun tidur – Sikat gigi/main game – Mandi/Makan – Berangkat/Tidur lagi – Bikin Program/Main game aja – Tidur/Kerjain Tugas.
  - b. Cerita tidak boleh menyinggung SARA atau NSFW
  - c. Dilarang meledek teman
  - d. Dilarang Plagiarisme.
  - e. 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:

- a. User menginput 5x (30 poin)
- b. Menggunakan lebih dari 2 pilihan (5 poin)