**SOAL BONUS ALPRO**

1. Akagi dan Kongou merupakan seorang awak kapal di sebuah kapal perang. Di saat perjalanan, mereka bosan dan ingin melakukan permainan sederhana. Akagi memilih sebuah bilangan bulat A dan Kongou memilih sebuah bilangan bulat B. Berikut ini mekanisme permainan:

* Pertama-tama buatlah suatu variabel C untuk menampung nilai A-B.
* Lalu ganti nilai A menjadi B.
* Lalu ganti nilai B menjadi C.
* Jika nilai B masih positif, lakukan langkah pertama, jika nilai B menjadi 0 maka Kongou menang, dan jika nilai B menjadi negatif maka Akagi menang.

Buatlah sebuah program dengan diberikan angka A dan B yang menentukan alur perubahan angka A, B, C dan keluarkan hasilnya. (Nama File: AkagiKongou)

|  |
| --- |
| **Contoh Masukan**  Masukkan angka yang dipilih Akagi: 20  Masukkan angka yang dipilih Kongou: 15 |
| **Contoh Keluaran**  Babak 1  C = 5  A = 15  B = 5  Babak 2  C = 10  A = 5  B = 10  Babak 3  C = -5  A = 10  B = -5  Pemenangnya adalah Akagi |

|  |
| --- |
| **Contoh Masukan**  Masukkan angka yang dipilih Akagi: 144  Masukkan angka yang dipilih Kongou: 89 |
| **Contoh Keluaran**  Babak 1  C = 55  A = 89  B = 55  Babak 2  C = 34  A = 55  B = 34  Babak 3  C = 21  A = 34  B = 21  Babak 4  C = 13  A = 21  B = 13  Babak 5  C = 8  A = 13  B = 8  Babak 6  C = 5  A = 8  B = 5  Babak 7  C = 3  A = 5  B = 3  Babak 8  C = 2  A = 3  B = 2  Babak 9  C = 1  A = 2  B = 1  Babak 10  C = 1  A = 1  B = 1  Babak 11  C = 0  A = 1  B = 0  Pemenangnya adalah Kongou |

1. Akemi merupakan seseorang yang sangat membenci angka k. Akemi ingin menghilangkan seluruh angka kelipatan k pada domain bilangan bulat. Karena hal tersebut kamu diminta oleh Akemi untuk menampilkan n baris pertama dari deret bilangan bulat tersebut tanpa angka yang merupakan kelipatan k. (Nama File: BukanKelipatanK)

|  |
| --- |
| **Contoh Masukan**  Masukkan k: 3  Masukkan n: 10 |
| **Contoh Keluaran**  Deret Bilangan  1 2 4 5 7 8 10 11 13 14 |

|  |
| --- |
| **Contoh Masukan**  Masukkan k: 5  Masukkan n: 20 |
| **Contoh Keluaran**  Deret Bilangan  1 2 3 4 6 7 8 9 11 12 13 14 16 17 18 19 21 22 23 24 |

1. Arisu merupakan seorang yang sangat mencintai pola. Kamu diminta oleh Arisu untuk membuat sebuah pola segitiga unik dengan n baris yang berisikan angka 0-9, dan jika angkanya habis kembali ke 0. Contoh pola dapat dilihat pada contoh masukan dan keluaran. (Nama File: SegitigaUnik)

|  |
| --- |
| **Contoh Masukan**  Masukkan n: 5 |
| **Contoh Keluaran**  Pola Segitiga  0  12  345  6789  01234 |

|  |
| --- |
| **Contoh Masukan**  Masukkan n: 15 |
| **Contoh Keluaran**  Pola Segitiga  0  12  345  6789  01234  567890  1234567  89012345  678901234  5678901234  56789012345  678901234567  8901234567890  12345678901234  567890123456789 |

Selamat mengerjakan kawannn~

Luv tim asprak alpro