

# **ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN**

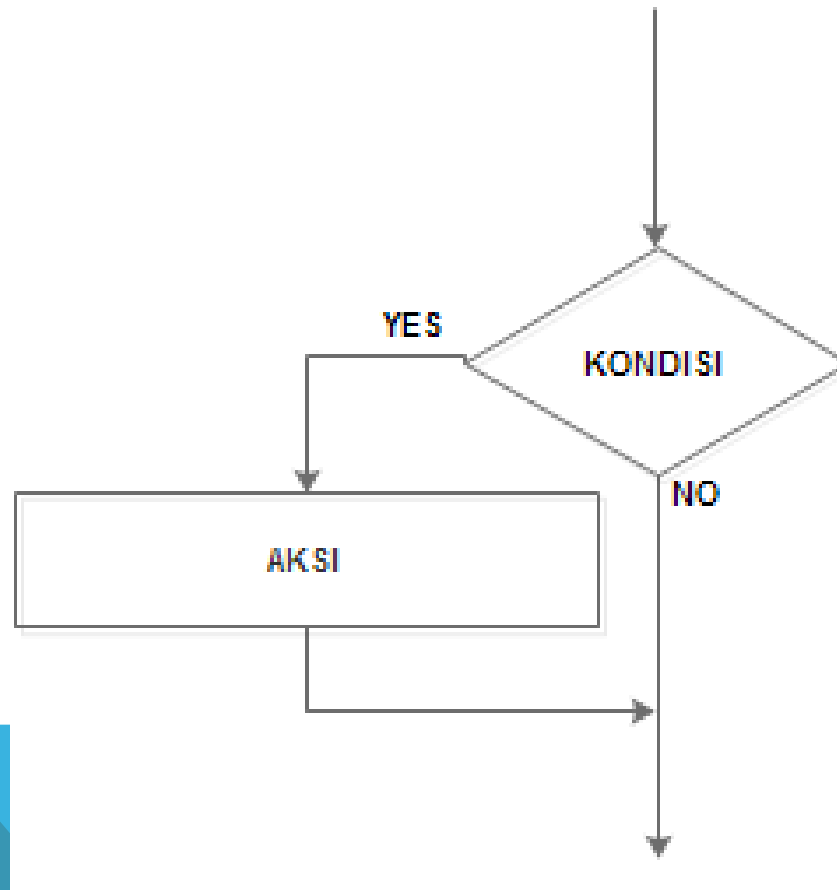
# PEMILIHAN

Program yang hanya berisi runtunan instruksi biasanya terdapat masalah sederhana. Seringkali suatu instruksi hanya bisa dikerjakan jika ia memenuhi sebuah persyaratan tertentu.

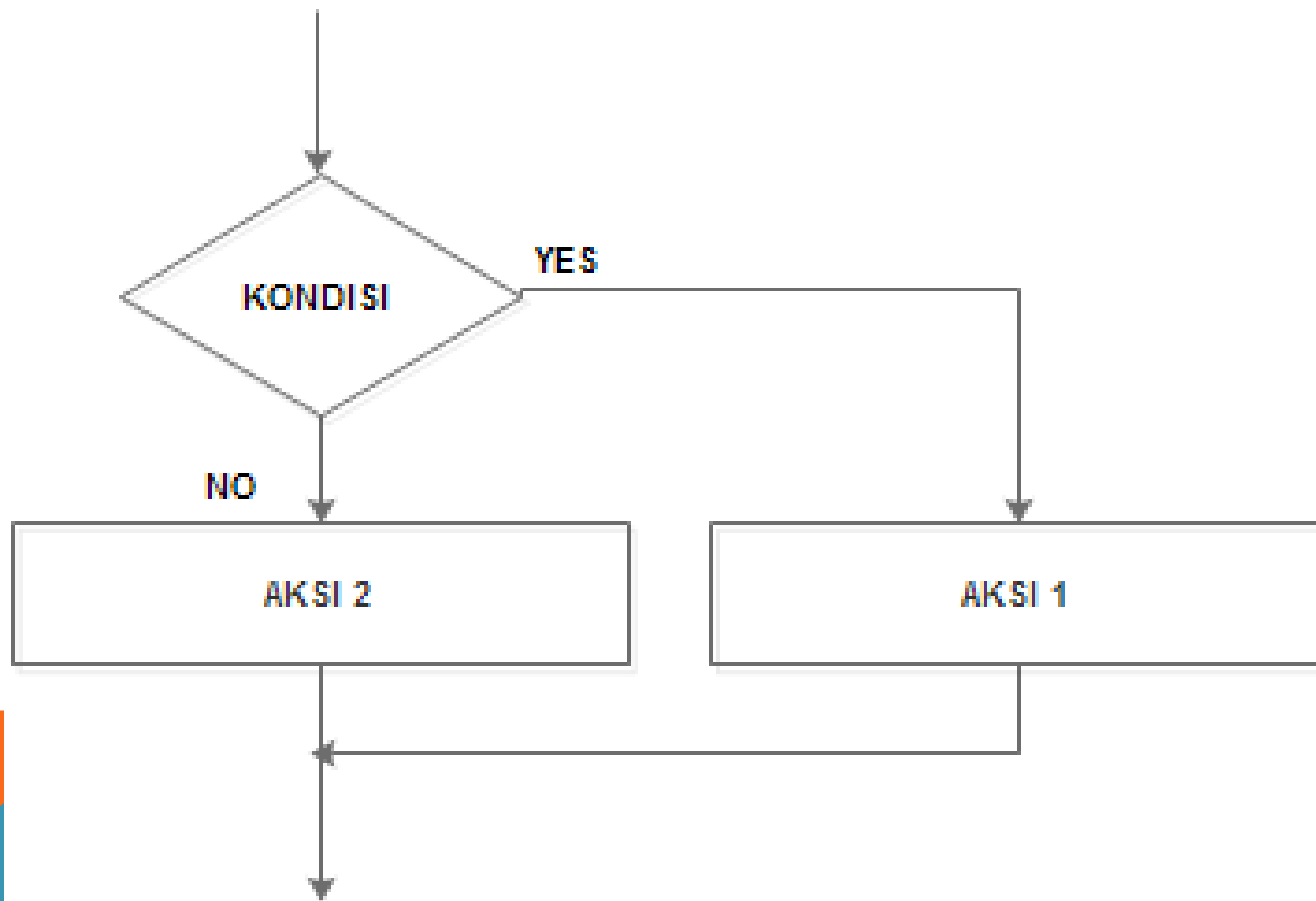
Jadi komputer tidak lagi mengerjakan instruksi secara skensial, namun berdasarkan syarat yang harus dipenuhi.



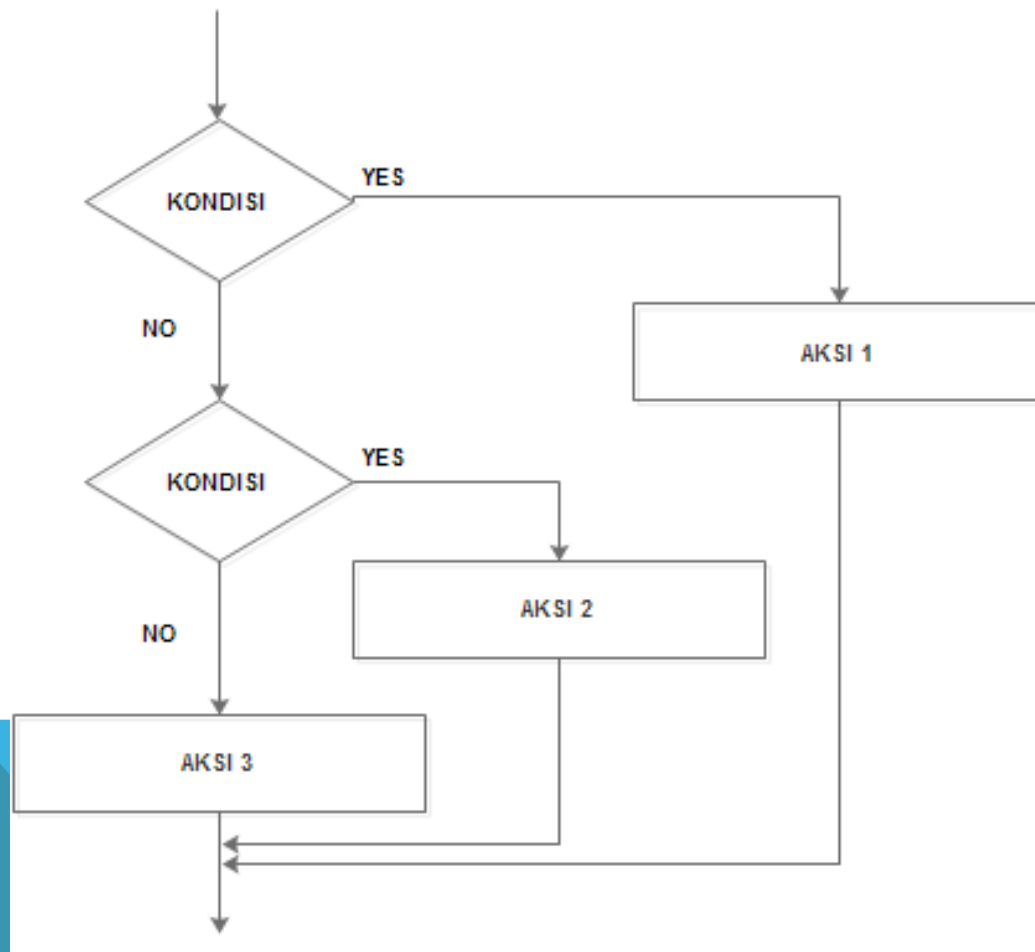
# PEMILIHAN SATU KASUS



# PEMILIHAN DUA KASUS



# PEMILIHAN TIGA KASUS ATAU LEBIH



# QUIS

Buatlah Flowchart untuk menentukan bilangan GANJIL atau GENAP.

JENIS BILANGAN	CONTOH
NOL	0
GANJIL	1, 11, 7 ,9
GENAP	8, 6, 2

# TUGAS

Buatlah Flowchart untuk menentukan nilai jenis bilangan dengan pilihan jenis bilangan sebagai berikut :

JENIS BILANGAN	CONTOH
NOL	0
GANJIL POSITIF	1, 11, 7 ,9
GENAP POSITIF	8, 6, 2
GANJIL NEGATIF	-1, -3, -9
GENAP NEGATIF	-8, -2, -4

**./EOF**

