

TUGAS PRAKTIKUM PEKAN 6
PEMROGRAMAN ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN
“PERULANGAN WHILE DAN DO WHILE”



disusun Oleh:

NAIRA RAMADHANI HALIL

(2511533027)

Dosen Pengampu:

Dr. WAHYUDI, S.T, M.T.

Asisten Praktikum:

JOVANTRI IMMANUEL GULO

DEPARTEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ANDALAS

2025

Instruksi:

Membuat kode program Java dengan output:

4 + 6 = 10
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
2 + 1 = 3
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
2 + 6 = 8
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
3 + 2 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
6 + 1 = 7
Tebakan Anda Benar
Anda Menang Setelah 5 Percobaan!

1. Kode Program Java

```
package PEKAN6_2511533027;

import java.util.Random;
import java.util.Scanner;

public class GameLempardadu_2511533027 {

    public static void main(String[] args) {
        Scanner input = new Scanner (System.in);
        Random rand = new Random();

        int dadu1, dadu2, hasil;
        int percobaan = 0;
        String jawab;
        boolean menang = false;

        System.out.println("=== Game Lempar Dadu ===");
        do {
            System.out.print("Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ");
            jawab = input.next();
            if (jawab.equalsIgnoreCase("tidak")) {
                System.out.println("\nPermainan dihentikan oleh pengguna. ");
                break;
            }
            dadu1 = rand.nextInt(6) + 1; // 1 - 6
            dadu2 = rand.nextInt(6) + 1;
            hasil = dadu1 + dadu2;
            percobaan++;
            System.out.println(dadu1 + " + " + dadu2 + " = " + hasil);

            if (hasil == 7) {
                System.out.println("\nTebakan Anda Benar!");
            }
        } while (true);
    }
}
```

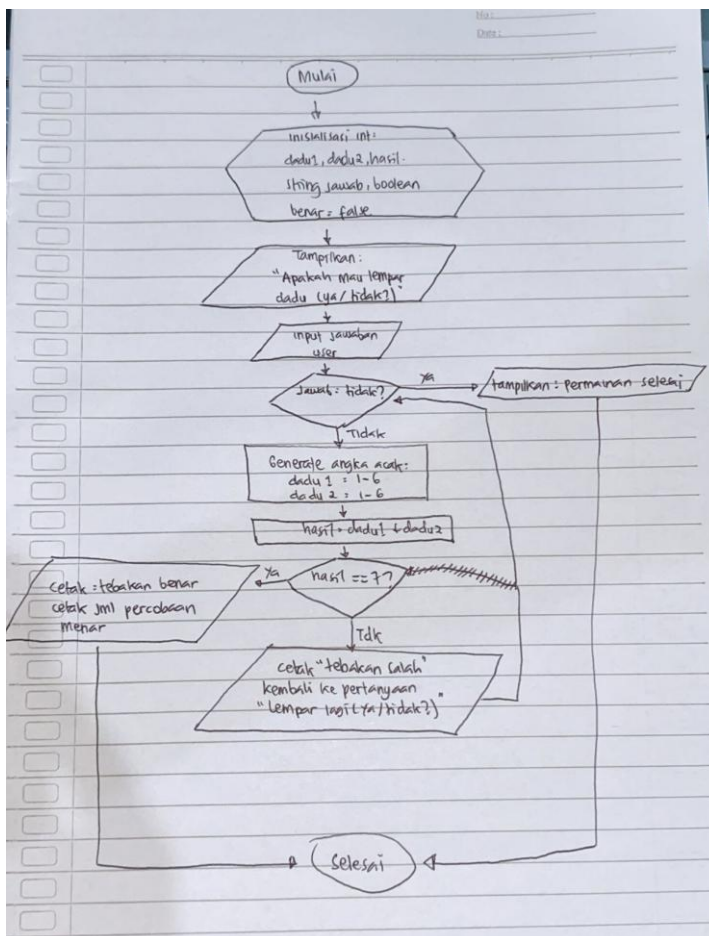
```

        System.out.println("Anda Menang Setelah " +
percobaan + "Percobaan!");
        menang = true;
    } else {
        System.out.println("Tebakan Anda Salah\n");
    }

    } while (!menang);
    if (!menang) {
        System.out.println("Permainan Selesai. Anda Belum
Mendapatkan Angka 7.");
    }
    input.close();
}
}

```

2. Flowchart



3. Pseudocode

Judul

Program Lempar Dadu

{ Program ini melempar dua dadu secara acak hingga jumlah kedua dadu sama dengan 7. User dapat memilih apakah ingin melempar dadu lagi atau tidak. Program menampilkan jumlah percobaan saat hasilnya 7. }

Deklarasi

Var

dadu1, dadu2, hasil, percobaan : integer
jawab : string
menang : boolean

Algoritma

Mulai

percobaan \leftarrow 0
menang \leftarrow false

Tampilkan "=== Permainan Lempar Dadu ==="

Ulangi

Tampilkan "Apakah mau lempar dadu (ya / tidak)?"
Input jawab

Jika jawab = "tidak" maka
Tampilkan "Permainan dihentikan oleh pengguna."
Hentikan program
EndIf

dadu1 \leftarrow acak(1,6)
dadu2 \leftarrow acak(1,6)
hasil \leftarrow dadu1 + dadu2
percobaan \leftarrow percobaan + 1

Tampilkan dadu1, "+", dadu2, "=", hasil

Jika hasil = 7 maka
Tampilkan "Tebakan Anda Benar!"
Tampilkan "Anda Menang Setelah", percobaan, "Percobaan!"
menang \leftarrow true

Lain
Tampilkan "Tebakan Anda Salah"
EndIf

Selama (menang = false)

Jika menang = false maka
Tampilkan "Permainan Selesai. Anda belum mendapat angka 7."
EndIf

Selesai