

Latihan 1

```
E:\KULIAH\Latihan_1.exe
nilai i=1adalah bilangan ganjil
nilai i=2adalah bilangan genap
nilai i=3adalah bilangan ganjil
nilai i=4adalah bilangan genap
nilai i=5adalah bilangan ganjil
nilai i=6adalah bilangan genap
nilai i=7adalah bilangan ganjil
nilai i=8adalah bilangan genap
nilai i=9adalah bilangan ganjil
nilai i=10adalah bilangan genap
Press any key to continue . . .
```

Pada kode diatas,bilangan ganjil atau genap dapat ditentukan dengan mudah menggunakan kondisi if else.hal pertama yang dilakukan oleh pengguna adalah memasukan input angka pada program dengan menggunakan variable angka.lalu program akan mengecek kalau bilangan yang diinput habis dibagi dua atau tidak,dan program akan memberikan informasi bahwa bilangan tersebut ganjil atau genap.

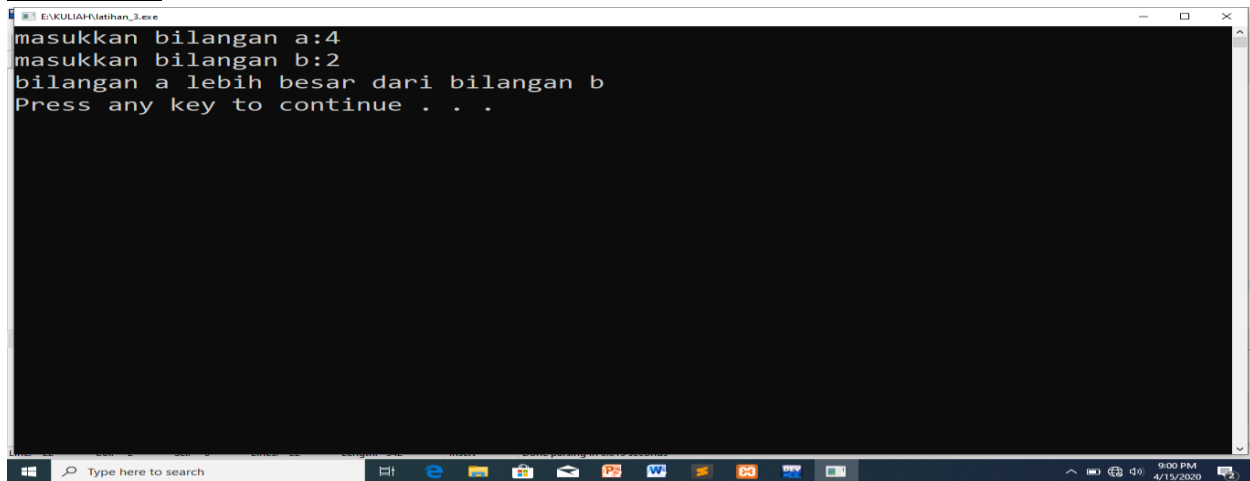
Latihan 2

```
E:\KULIAH\Latihan_2.exe
i=1, j=1, j=2, j=3, j=4, j=5
i=2, j=1, j=2, j=3, j=4, j=5
i=3, j=1, j=2, j=3, j=4, j=5
i=4, j=1, j=2, j=3, j=4, j=5
i=5, j=1, j=2, j=3, j=4, j=5
Press any key to continue . . .
```

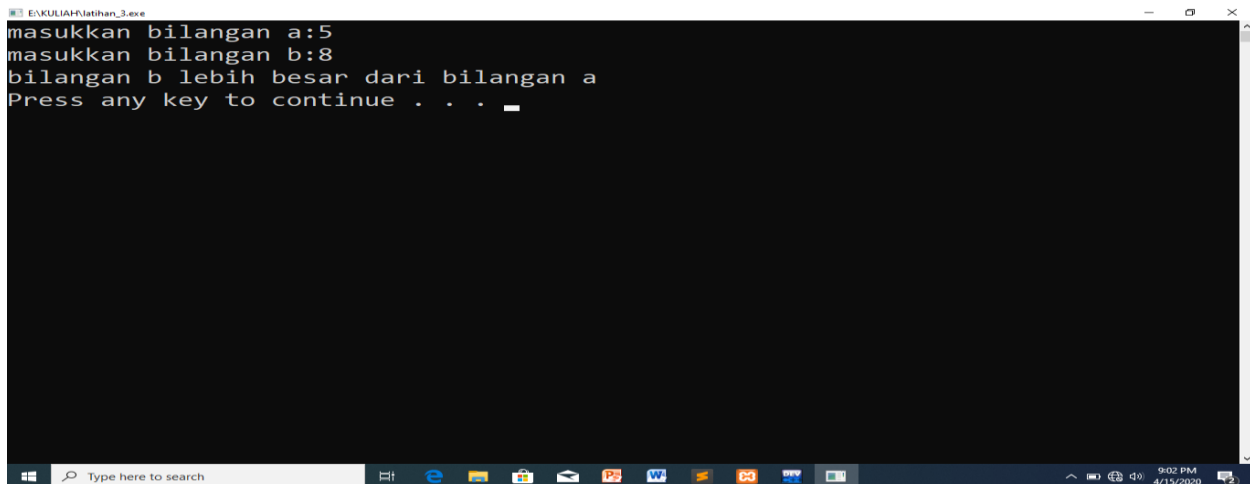
Pada program diatas,pengulangan huruf i dan j secara urut dan runtut mulai dari 1 hingga 5.untuk membuat “for”untuk memulainya.diikuti dengan 3 ekspresi di dalam tanda kurung.setiap ekspresi dipisahkan dengan tanda titik koma(;).ketiga ekspresi tersebut digunakan untuk penentu jalannya pengulangan,masing-masing memiliki peran yang berbeda.jika terdapat banyak pernyataan maka

diwajibkan untuk mengurungnya dengan sepasang tanda kurung kurawal. pertama yang dilakukan program diatas adalah mengevaluasi init statement dan melakukan perintahnya. kemudian mengevaluasi nilai dari condition-expression, lalu setelah itu mengevaluasi end-expression, yang terakhir mengevaluasi kembali condition-expression, bernilai benar atau salah.

Latihan 3



```
ENKULIAH\latihan_3.exe
masukkan bilangan a:4
masukkan bilangan b:2
bilangan a lebih besar dari bilangan b
Press any key to continue . . .
```



```
ENKULIAH\latihan_3.exe
masukkan bilangan a:5
masukkan bilangan b:8
bilangan b lebih besar dari bilangan a
Press any key to continue . . .
```

```
masukkan bilangan a:5
masukkan bilangan b:5
bilangan a sama dengan bilangan b
Press any key to continue . . .
```