

LAPORAN TUGAS
“WHILE DAN DO WHILE”
ALGORITMA PEMROGRAMAN

DISUSUN OLEH:

NOFRI ILHAM

2511533031

DOSEN PENGAMPU:

Dr. WAHYUDI, S.T, M.T

ASISTEN PRAKTIKUM:

MUHAMMAD ZAKI AL HAFIZ



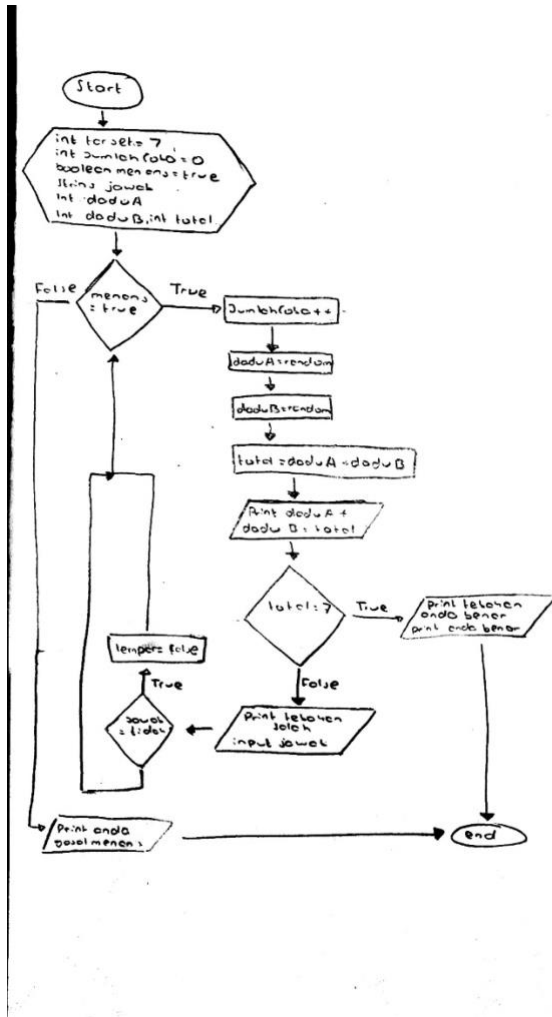
DEPARTEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ANDALAS

2025

Soal:

Membuat Program dadu (Perulangan While akan berhenti saat hasil penjumlahan kedua dadu bernilai 7)

- Flowchart



- Pseudocode

Judul
Permainan Tebak Lempar Dadu

Deklarasi
Int Var target=7
Int Var JumlahCoba=0
Bool Var menang =true
Int Var daduA
Int Var daduB
Int Var total

Algoritma
1. Start


```

37         }
38     }
39
40     if (!menang) {
41         System.out.println("Anda gagal menang");
42     }
43
44     console.close();
45 }
46 }

```

- Output

```

4 + 4 = 8
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
2 + 1 = 3
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) tidak
Anda gagal menang

```

```

2 + 2 = 4
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
4 + 5 = 9
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu (ya / tidak?) ya
5 + 2 = 7
Tebakan Anda Benar
Anda benar setelah 3 kali percobaan!

```

- Penjelasan Singkat Program

Program ini merupakan implementasi permainan lempar dua buah dadu menggunakan bahasa pemrograman Java. Tujuan dari program adalah memperoleh jumlah nilai kedua dadu sama dengan 7 agar pemain dinyatakan menang. Program memanfaatkan kelas Random untuk menghasilkan angka acak (1–6) dan kelas Scanner untuk menerima input dari pengguna. Proses permainan dikendalikan menggunakan struktur perulangan while serta percabangan if-else untuk menentukan kondisi menang atau melanjutkan permainan.

Langkah-langkah Program:

1. Inisialisasi objek Scanner untuk input dan Random untuk angka acak.
2. Menetapkan nilai target = 7 dan variabel penghitung jumlahCoba.

3. Menjalankan perulangan while selama status permainan masih aktif.
4. Menghasilkan dua angka acak (1–6) untuk mewakili dua dadu.
5. Menampilkan hasil lemparan dan menghitung totalnya.
6. Jika total == 7, program menampilkan pesan kemenangan dan keluar dari perulangan.
7. Jika total != 7, program menampilkan pesan belum cocok dan meminta input pengguna untuk melanjutkan atau berhenti.
8. Jika pengguna memilih “tidak”, perulangan berhenti dan program menampilkan pesan kekalahan