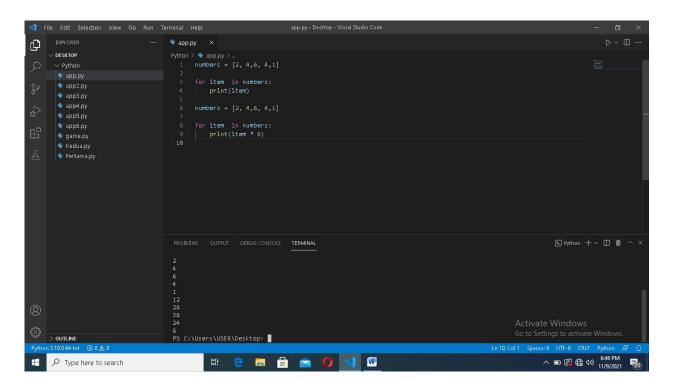
NAMA : NURMALA

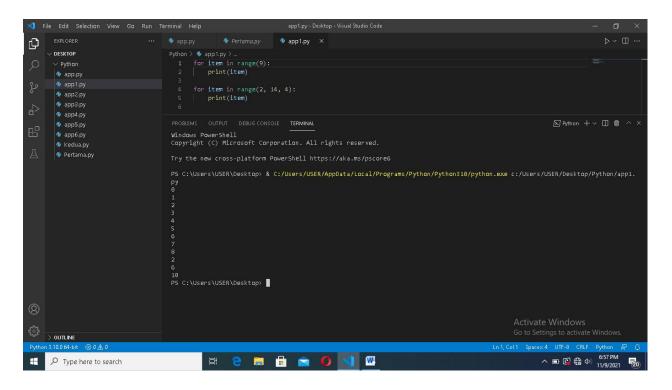
NIM : 20.01.013.069

PRODI : TEKNIK INFORMATIKA

1. PERULANGAN FOR

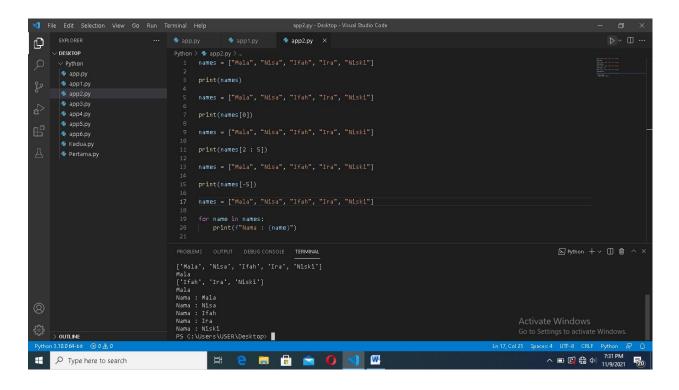
Disini kita akan membuat program for, for ini digunakan untuk melakukan perulangan dari sebuah objek yang isinya banyak koleksen. Disini saya memiliki variabel number yang isinya berupa angka, untuk memanggil angka tersebut kita bisa menggunakan for, selanjutnya kita print atau cetak hasil dari numbers tersebut.





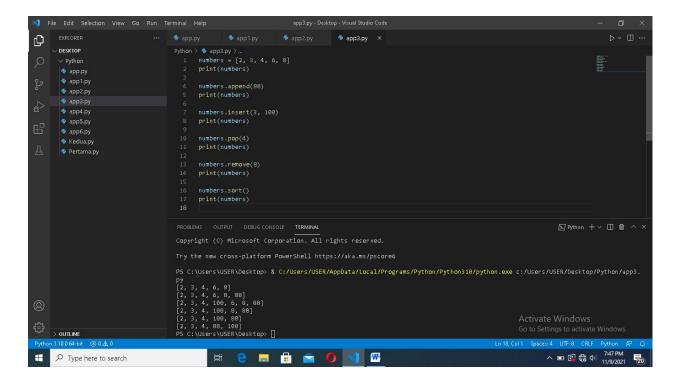
2. LIST

Disini saya akan membuat program list atau array, untuk mendefenisikan sebuah array yang harus kita gunakan adalah tanda [] yang diisi dengan elemen-elemen. Dissini saya ada variabel yang dengan nama names yang berisi sebuah list yaitu list, selanjutnya kita jalankan di terminal maka dia akan mencetak apa yang ada di dalam list tersebut.



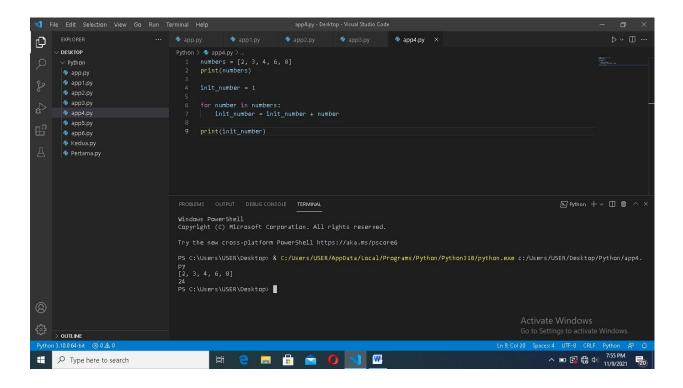
3. LIST METHOD

Disini saya akan membuat program list juga tapi list disini berkaitan sama faction atau method yang akan kita gunakan. Disini saya punya variabel yang namanya numbers dengan isi list berupa angka, selajnutnya kita print lnilai dari isi nambers list yang lama dulu, baru selanjutnya kita print numbers yang baru.



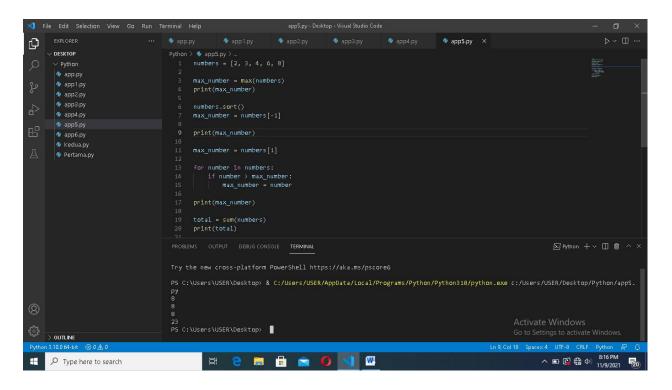
4. MENJUMLAHKAN LIST

Disini saya akan membuat program menjumlahkan list. Disini say punya variabel dengan nama numbers dengan isi berupa list yaitu angka, setelah itu kita melakukan perulangan kita tambahkan masing-masing, selanjutnya baru kita print atau cetak numbers tersebut.



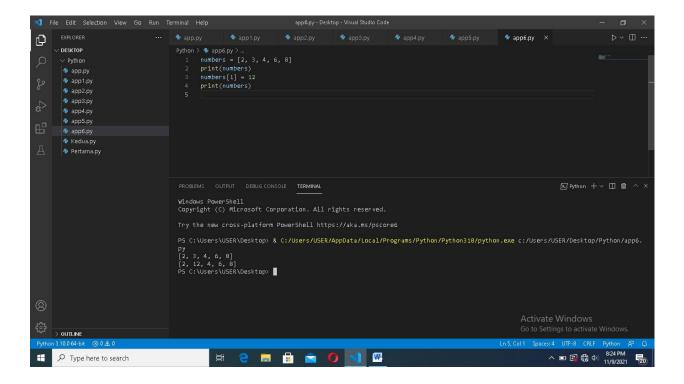
5. MENCARI ANGKA MAX

Disini saya akan membuat sebuah program tentang mencari nilai sam , penjumlahan dari setiap nilai list yang menggunakan faction sam. Disini saya ada sebuah variabel dengan nam numbers denga isi list berupa angka. Selanjutnya kita panggil max_numbers untuk penjumlahannya, setelah itu baru kita print atau cetak max_numbers tersebut.



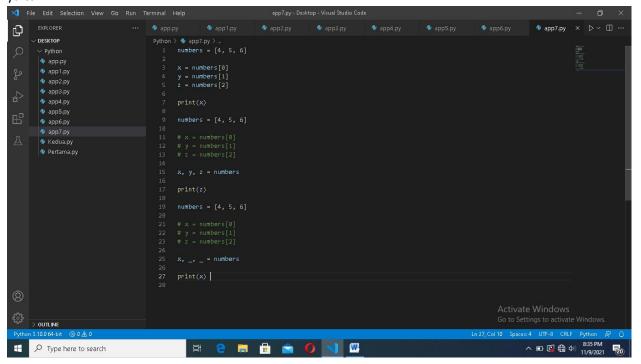
6. TUPLE

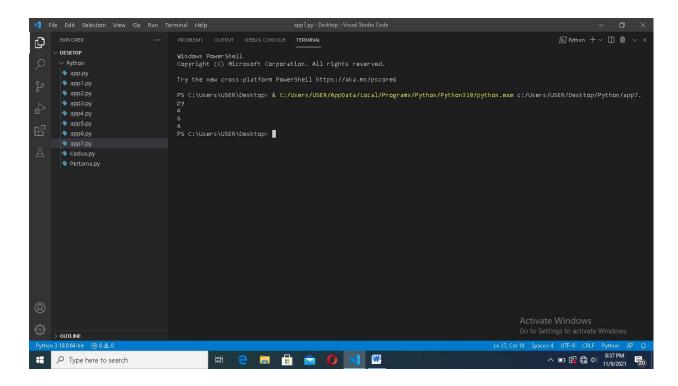
Disini saya akan membuat sebuah program Tuple, tuple ini untuk mendefenisikan list dengan menggunakan tanda (). disini saya ada sebuah variabel dengan nama numbers dengan isi listnya berupa angka, karena disini ada 2 numbers yang pertama kita print numbers yang lama selanjutnya baru print atau cetak numbers yang baru.



7. UNPACK

Disini saya akan membuat program Unpack yaitu dimana kita akan mengambil nilai dan memasukannya ke masing-masing ke sebuah variabel. Disini saya akan membuat sebuah variabel dengan nama numbers dengan isinya berupa bebepa angka, untuk mencetak nilai yang ada di unpack x, y, z, baru setelah itu kita cetak atau print unpack yang berupa salah satunya yaitu x





8. DICTCTIONARY

Disini saya akan membuat sebuah program yang berupa dictionary yang merupakan sebuah struktur data yang bisa menyimpan data dalam bentuk q atau kunci. Disini saya ada sebuah variabel berupa user yaitu name, age an is_admin, selanjutnya kita akan menggunakan dictionary yang menggunakan tanda {} untuk memanggil veriabel berupa user tersebut untuk kita prin, selanjutnya kita print atau cetak beberapa user tersebut.

