

PRAKTIKUM IV

Struktur Keputusan dan Perulangan

Tujuan :

Mengerti dan memahami implementasi struktur keputusan dan Perulangan pada C# 2008

Materi

If, If..Else, Select Case, For, While, Do..While

Yang Harus Anda Siapkan

- Mengerti dan memahami alur pemilihan keputusan
- Mengerti dan memahami alur perulangan
- Mengerti dan memahami jenis – jenis atau format dasar dari struktur keputusan dan perulangan di C# 2008

Langkah – Langkah Praktikum

Case Base I

1. Buat Sebuah Project Baru : **Create Project** dan namakan sesuai dengan NIM masing – masing diikuti project beberapa.
Contoh : **100010001-1**
2. Buat Desain seperti gambar di bawah ini

Object	Properti	Nilai
Form1	Text	Nilai
Label1	Text	Nilai Angka
Label2	Text	Nilai Huruf

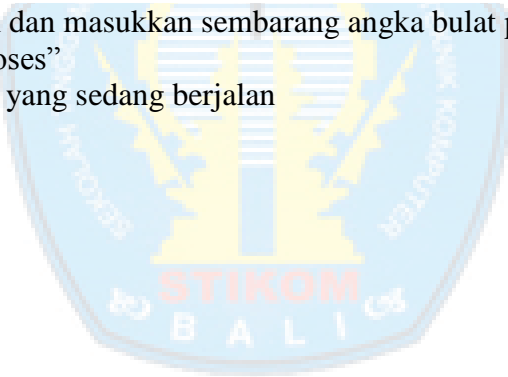


Label3	Name	LblNilaiHuruf
	TextAlign	MiddleCentre
	Font Bold	True
	Font Size	16
TextBox1	Name	TxtNilaiAngka
Button1	Text	Proses
	Name	BtnProses

3. Klik ganda pada object Button1(dengan teks “Proses”) dan sisipkan kode pada event Click dibawah ini

```
private void btnProses_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (int.Parse(txtNilaiAngka.Text) >= 80)
        lblNilaiHuruf.Text = "A";
    else if ((int.Parse(txtNilaiAngka.Text) >= 60) && (int.Parse(txtNilaiAngka.Text) <= 79))
        lblNilaiHuruf.Text = "B";
    else if ((int.Parse(txtNilaiAngka.Text) >= 40) && (int.Parse(txtNilaiAngka.Text) <= 59))
        lblNilaiHuruf.Text = "C";
    else if ((int.Parse(txtNilaiAngka.Text) >= 20) && (int.Parse(txtNilaiAngka.Text) <= 39))
        lblNilaiHuruf.Text = "D";
    else if (int.Parse(txtNilaiAngka.Text) < 20)
        lblNilaiHuruf.Text = "E";
}
```

4. Jalankan program dan masukkan sembarang angka bulat pada textbox1
 5. Klik Button1 ”Proses”
 6. Hentikan aplikasi yang sedang berjalan
 7. Simpan Project



Case Base II

1. Tambahkan form baru (form2)
2. Buat Desain seperti gambar di bawah ini

Object	Properti	Nilai
Form2	Text	IbuKota Negara
ComboBox1	Text	Nama Negara
	Name	CmbNegara
	Items(collection)	Indonesia,India,Amerika,Prancis,Spanyol
Button1	Text	IbuKota
	Name	BtnIbuKota

3. Klik ganda Button1 dan sisipkan kode dibawah ini

```
private void btnIbuKota_Click(object sender, EventArgs e)
{
    switch (cmbNegara.Text)
    {
        case "Indonesia":
            MessageBox.Show("Jakarta");
            break;
        case "India":
            MessageBox.Show("New Delhi");
            break;
        case "Amerika":
            MessageBox.Show("New York");
            break;
        case "Prancis":
            MessageBox.Show("Paris");
            break;
        case "Spanyol":
            MessageBox.Show("Madrid");
            break;
        default:
            MessageBox.Show("Anda Tidak Memilih dari daftar");
            break;
    }
}
```

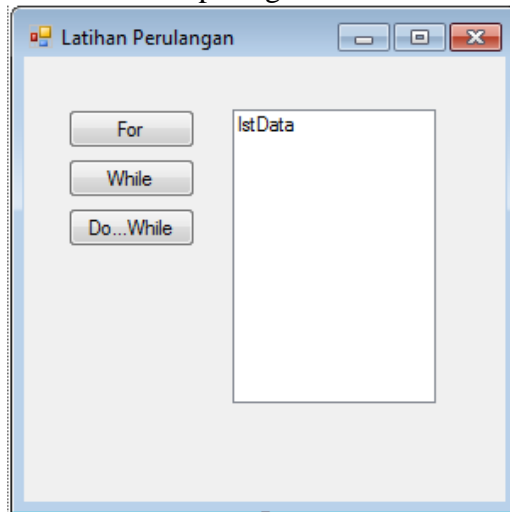


4. Jalankan Program
5. Pilih salah satu negara melalui combobox
6. Click tombol1 (tombol ibukota)
7. Simpan Project



Case Base III

1. Tambahkan Form3
2. Buat Desain seperti gambar di bawah ini



Object	Properti	Nilai
Form1	Text	Latihan Perulangan
Button1	Text	For
	Name	btnFor
Button2	Text	While
	Name	btnWhile
Button3	Text	Do... While
	Name	btnDoWhile
Listbox1	Name	LstData

3. Klik ganda pada object Button1(dengan teks “For”) dan sisipkan kode pada event Click dibawah ini

```
private void btnFor_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lstData.Items.Clear();
    for (int n = 1; n <= 5; n++)
    {
        lstData.Items.Add("Item ke- " + n);
    }
}
```



4. Klik ganda pada object Button2(dengan teks “While”) dan sisipkan kode pada event Click dibawah ini

```
private void btnWhile_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lstData.Items.Clear();
    int hitung = 0;
    while (hitung<10)
    {
        hitung++;
        lstData.Items.Add(hitung);
    }
}
```

5. Klik ganda pada object Button3(dengan teks “Do...While”) dan sisipkan kode pada event Click dibawah ini

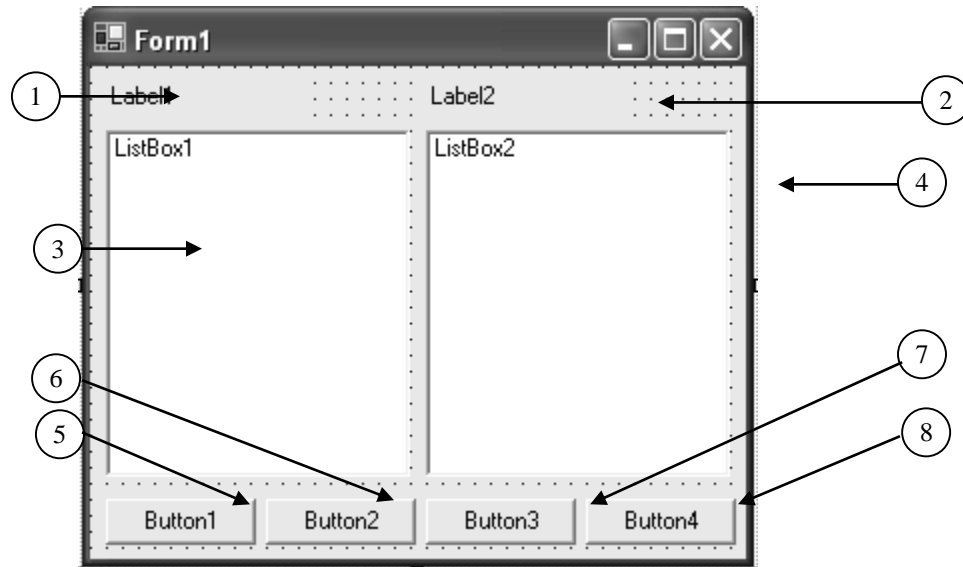
```
private void btnDoWhile_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lstData.Items.Clear();
    Random bilRandom = new Random();
    int angka = 0;
    do
    {
        angka = bilRandom.Next(15);
        lstData.Items.Add(angka);
    }
    while (angka!=10);
}
```

6. Klik setiap button dan perhatikan apa yang terjadi
7. Hentikan aplikasi yang sedang berjalan
8. Simpan Project



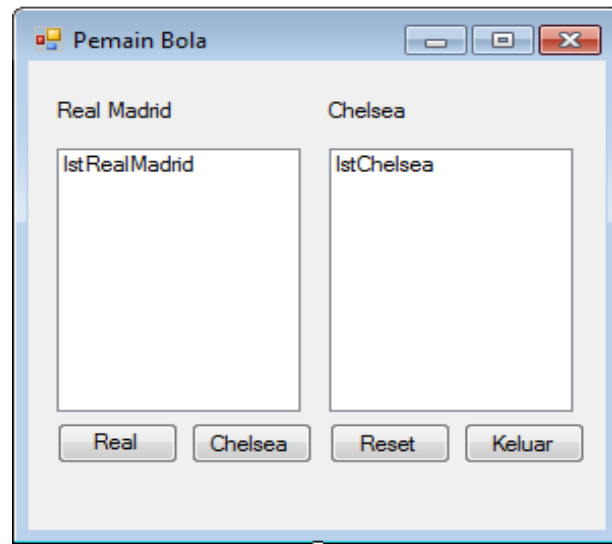
Case Base IV

1. Tambahkan Form4
2. Buat Desain seperti gambar di bawah ini



Control	Properties	Nilai
Form	Text	Pemain Bola
1	Name	lblRealMadrid
	Text	Real Madrid
2	Name	lblChelsea
	Text	Chelsea
3	Name	lstRealMadrid
4	Name	lstChelsea
5	Name	btnRealMadrid
	Text	Real Madrid
6	Name	btnChelsea
	Text	Chelsea
7	Name	btnReset
	Text	Reset
8	Name	btnKeluar
	Text	Keluar





3. Tambahkan kode untuk event `btnRealMadrid_Click` menjadi sbb :

```
private void btnRealMadrid_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lstRealMadrid.Items.Clear();
    for (int i = 1; i <= 5; i++)
    {
        string namaPemain = Interaction.InputBox
            ("Nama Pemain Real Madrid ke " + i, "Input", "", 0, 0);
        if ((namaPemain) == "")
        {
            namaPemain = "-";
        }
        lstRealMadrid.Items.Add(namaPemain);
    }
}
```

4. Tambahkan kode untuk event `btnChelsea_Click` menjadi sbb :

```
private void btnChelsea_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lstChelsea.Items.Clear();
    for (int i = 1; i <= 5; i++)
    {
        string namaPemain = Interaction.InputBox
            ("Nama Pemain Chelsea ke " + i, "Input", "", 0, 0);
        if ((namaPemain) == "")
        {
            namaPemain = "-";
        }
        lstChelsea.Items.Add(namaPemain);
    }
}
```

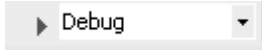


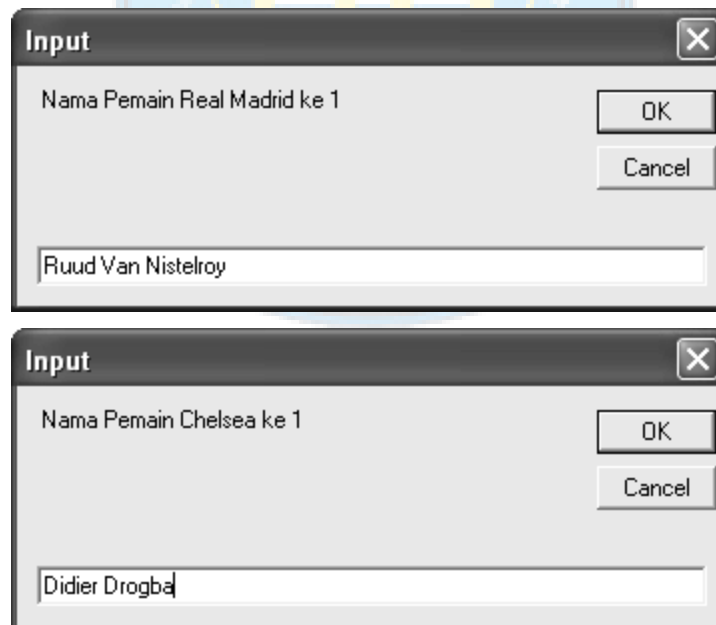
5. Tambahkan kode untuk event btnReset_Click menjadi sbb :


```
private void btnReset_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lstRealMadrid.Items.Clear();
    lstChelsea.Items.Clear();
}
```

6. Tambahkan kode untuk event btnKeluar_Click menjadi sbb :

```
private void btnKeluar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    this.Dispose();
}
```

7. Jalankan aplikasi dgn click button start pada toolbar , atau dengan tombol F5
8. Click Tombol Real Madrid untuk mengisi 5 nama pemain realmadrid dan tombol Chelsea untuk mengisi 5 nama pemain Chelsea
9. Tombol reset digunakan untuk mengosongkan listbox



10. Simpan project anda dengan klik save all  pada toolbar

