TUGAS JURNAL MODUL 4



Disusun Oleh:

Rengganis Tantri Pramudita (2311104065)

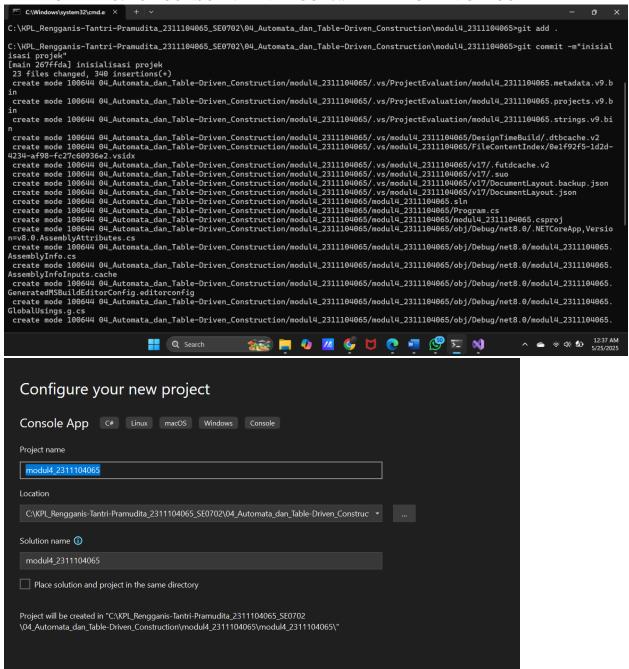
Kelas: SE0702

Dosen:

Yudha Islami Sulistya

PROGRAM STUDI SOFTWARE ENGINEERING DIREKTORAT KAMPUS PURWOKERTO TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO 2025

MEMBUAT PROJECT CONSOLE/TANPA GUI dan MELAKUKAN GIT COMMIT



2. MENAMBAHKAN KODE DENGAN TEKNIK TABLE DRIVEN

- KodeBuah.cs

using System;	
using System.Collections.Generic;	
public class KodeBuah	

```
private Dictionary<string, string> tabelKodeBuah = new Dictionary<string, string>()
    {"Apel", "A00"},
    {"Aprikot", "B00"},
    {"Alpukat", "C00"},
    {"Pisang", "D00"},
    {"Paprika", "E00"},
    {"Blackberry", "F00"},
    {"Ceri", "H00"},
    {"Kelapa", "I00"},
    {"Jagung", "J00"},
    {"Kurma", "K00"},
    {"Durian", "L00"},
    {"Anggur", "M00"},
    {"Melon", "N00"},
    {"Semangka", "O00"}
  };
  public string GetKodeBuah(string namaBuah)
    if (tabelKodeBuah.ContainsKey(namaBuah))
       return tabelKodeBuah[namaBuah];
    else
       return "Kode buah tidak ditemukan";
}
```

Penjelasan:

Kode C# ini mendefinisikan sebuah kelas bernama KodeBuah. Kelas ini berfungsi untuk menyediakan kode unik untuk berbagai jenis buah. Data buah dan kodenya disimpan dalam sebuah kamus (dictionary). Terdapat sebuah metode GetKodeBuah yang menerima nama buah sebagai *input*. Jika nama buah ditemukan dalam kamus, metode ini akan mengembalikan kode buah yang sesuai; jika tidak, ia akan mengembalikan pesan "Kode buah tidak ditemukan".

- PosisiKarakterGame.cs

```
using System;

public class PosisiKarakterGame
{
   public void TombolW()
   {
      Console.WriteLine("tombol arah atas ditekan");
```

```
public void TombolS()
{
    Console.WriteLine("tombol arah bawah ditekan");
}
```

Penjelasan:

Kode C# ini mendefinisikan sebuah kelas sederhana bernama PosisiKarakterGame. Kelas ini memiliki dua metode publik: TombolW() dan TombolS(). Masing-masing metode berfungsi untuk menampilkan pesan ke konsol yang menunjukkan bahwa "tombol arah atas ditekan" saat TombolW() dipanggil, dan "tombol arah bawah ditekan" saat TombolS() dipanggil. Kelas ini mensimulasikan respons dasar terhadap penekanan tombol dalam sebuah *game*, tanpa benar-benar mengubah posisi karakter secara internal.

- Program.cs

```
using System;
class Program
   static void Main(string[] args)
     // Table-driven section
     Console.WriteLine("=== CARI KODE BUAH ===");
     KodeBuah kodeBuah = new KodeBuah();
     while (true)
       Console.Write("Masukkan nama buah (ketik 'exit' untuk keluar): ");
       string input = Console.ReadLine();
       if (input.ToLower() == "exit") break;
       string kode = kodeBuah.GetKodeBuah(input);
       Console.WriteLine($"Kode buah '{input}' adalah: {kode}\n");
     }
   }
}
// === State-based ===
Console.WriteLine("\n=== SIMULASI TOMBOL KARAKTER GAME ===");
PosisiKarakterGame karakter = new PosisiKarakterGame();
Console.WriteLine("Tekan tombol: W = atas, S = bawah, Q = keluar");
while (true)
```

```
Console.Write("Input (W/S/Q): ");
string input = Console.ReadLine().ToUpper();

if (input == "Q") break;
else if (input == "W") karakter.TombolW();
else if (input == "S") karakter.TombolS();
else Console.WriteLine("Input tidak dikenal");
}
```

Penjelasan:

- Kode C# yang Anda berikan menjalankan dua bagian utama. Pertama, ini adalah program konsol yang berfungsi sebagai pencari kode buah. Program ini membuat objek KodeBuah dan kemudian berulang kali meminta pengguna memasukkan nama buah. Berdasarkan *input* pengguna, program akan menampilkan kode buah yang sesuai atau pesan bahwa kode buah tidak ditemukan. Proses ini berlanjut hingga pengguna mengetik "exit".
- Bagian kedua dari kode ini (yang berada di luar Main *method* utama) adalah simulasi mesin karakter dalam *game*. Ini menggunakan kelas PosisiKarakterGame (yang tidak disertakan dalam *snippet* ini, tetapi diasumsikan ada). Program ini meminta pengguna untuk memasukkan 'W' untuk bergerak ke atas, 'S' untuk bergerak ke bawah, atau 'Q' untuk keluar. Setiap kali pengguna memberikan *input* 'W' atau 'S', status karakter akan diperbarui melalui metode TombolW() atau TombolS() dari objek PosisiKarakterGame.

Output

```
C:\KPL_Rengganis-Tantri-Pran \times + \times

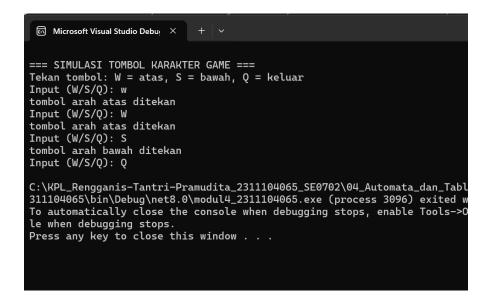
=== CARI KODE BUAH ===

Masukkan nama buah (ketik 'exit' untuk keluar): Anggur Kode buah 'Anggur' adalah: M00

Masukkan nama buah (ketik 'exit' untuk keluar): Apel Kode buah 'Apel' adalah: A00

Masukkan nama buah (ketik 'exit' untuk keluar): Mangga Kode buah 'Mangga' adalah: Kode buah tidak ditemukan

Masukkan nama buah (ketik 'exit' untuk keluar):
```



3. COMMIT

