

Mata Kuliah :- Pengantar Pemrograman Rekayasa Perangkat Lunak (PPRPL)
- Bahasa Pemrograman.

Program Studi :- Teknik Informatika (TI)
- Sistem Informasi (SI)

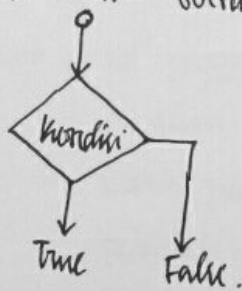
Materi : Seleksi / Kondisi

☐ Seleksi / Kondisi

↳ Instruksi / perintah yg digunakan untuk memilih dan menjalankan kondisi yg diberikan sesuai alur logika pd struktur program.

☐ Flowchart / diagram alir seleksi / kondisi

↳ disimbolkan dg belah ketupat dengan kaki turunan berjumlah = 2, dengan kaki bernilai True dan False (Benar / salah, ya / tidak).



☐ Bentuk seleksi / kondisi

menggunakan perintah IF Else

```
IF (Kondisi I) {  
    Kondisi I jika bernilai Benar;  
} else if (Kondisi II) {  
    Kondisi II jika bernilai Benar;  
} else {  
    Kondisi I & II bernilai salah;  
}
```

menggunakan perintah SWITCH Case

```
Switch (Kondisi) {  
    case <Kondisi I>: Kondisi I jika bernilai Benar;  
        break;  
    case <Kondisi II>: Kondisi II jika bernilai Benar;  
        break;  
}
```

Kode Pemrograman Seleksi / Kondisi.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
main() {
    int a;
    a = 30;
    if (a >= 35) {
        printf("nilai a (%d) lebih besar sama dengan 35", a); ... (i)
    } else {
        printf("nilai a (%d) lebih kecil dari 35", a); ... (ii)
    }
}
```

Pengelompokan : pd program diatas nilai a yg diberikan = 30, kemudian nilai a akan ditanyakan seleksi dengan pengecekan pertama, yaitu seleksi jika $(a \geq 35)$ jika benar maka akan menjalankan perintah (i), jika bernilai salah maka akan dilanjutkan dengan pengecekan kondisi lainnya / dm kasus ini yaitu perintah (ii).

