

Soal Praktikum #2

Perulangan

Tim Materi Pengenalan Komputasi 2019/2020

Petunjuk

1. Kerjakan modul ini sesuai dengan materi yang diujikan (Perulangan). Tidak perlu menggunakan materi yang belum diujikan.
2. Perhatikan penamaan file terutama untuk ekstensi file (*.py). File tanpa ekstensi beresiko tidak dapat dibuka oleh asisten sehingga kode program tidak dapat dikoreksi (nilai 0)
3. Pastikan program lulus compile dan dapat dijalankan.
4. Untuk setiap file source code program berikan identitas, minimum:

NIM>Nama :
Tanggal :
Deskripsi :

5. Seluruh file kode program di-*compress* dengan nama **P02.NIM.zip** sebelum dikumpulkan.
6. Kecuali dituliskan secara khusus, Anda dapat menganggap masukan user sesuai dengan kehendak program.
7. Penulisan kode sebaiknya menggunakan indentasi yang baik dan menambahkan komentar (kegunaan sebuah variabel, percabangan, pengulangan, fungsi dan prosedur) sehingga mempermudah proses pencarian kesalahan pada program (debugging)
8. Kecurangan berupa copy-paste kode program dari peserta atau sumber lain akan memperoleh sanksi tegas.
9. Jika ada perbedaan antara instruksi di sini dan instruksi asisten, ikuti instruksi asisten.
10. Selamat Mengerjakan!

Problem 1

Simpan dengan nama file: **P02_NIM_01.py**.

Saat SSDK, Tuan Yon melihat maba bermain game "FizzBuzz". Game ini pada dasarnya adalah game berhitung secara bergiliran. Namun, setiap kali angka yang diucapkan adalah kelipatan 5, orang tersebut akan mengucapkan "Fizz". Setiap kali angka yang diucapkan adalah kelipatan 7, orang tersebut akan mengucapkan "Buzz". Namun bila angka tersebut merupakan kelipatan 5 sekaligus kelipatan 7, orang tersebut akan mengucapkan "FizzBuzz".

Tuan Yon kesal dengan banyaknya mahasiswa yang gagal. Karena itu, ia ingin dibuatkan program untuk menuliskan game ini dari A hingga B.

Contoh

```
Masukkan A: 28
Masukkan B: 35
Buzz
29
Fizz
31
32
33
34
FizzBuzz
```

Problem 2

Simpan dengan nama file: **P02_NIM_02.py**.

Tuan Yon melihat ada mahasiswa tertidur saat kelas Kalkulus. Sebagai hukuman, ia diminta dosen menuliskan bilangan dengan pola: tuliskan 1 sebanyak N kali, 2 sebanyak $N-1$ kali, dan seterusnya.

Sebagai contoh, bila $N = 3$, maka polanya adalah 111223, dan bila $N = 5$, maka polanya adalah 111112222333445.

Karena kasihan, Tuan Yon ingin membuat program yang menjawab pertanyaan dosen tersebut. Bantulah Tuan Yon dengan membuat program itu!

Contoh 1

Masukkan N: <u>4</u> 1111222334

Contoh 2

Masukkan N: <u>1</u> 1

Problem 3

Simpan dengan nama file: **P02_NIM_03.py**.

Tuan Yon suka menggambar pola. Tapi pola yang ia gambar akan makin sulit digambar bila ukurannya terlalu besar. Buatlah program yang dapat menggambar pola dengan N 1 - 15, sesuai pada contoh!

Contoh 1

```
Masukkan N: 3  
  1  
 23  
456
```

Contoh 2

```
Masukkan N: 5  
  1  
 23  
456  
7890  
12345
```