

LAPORAN TUGAS
ALGORITMA PEMOGRAMAN
PEKAN 6 – PERULANGAN WHILE

Disusun Oleh :

Aliifah Felda Mufarrihati Salwaa

2511531011

Informatika Kelas A

Dosen Pengampu :

Dr. Wahyudi, S.T., M.T.

Asisten Praktikum :

Aufan Taufiqurrahman



DEPARTEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ANDALAS
TAHUN 2025

Soal:

Buatlah kode program menggunakan perulangan *while/do while* yang menghasilkan *output* sebagai berikut:

```
Permainan Tebak Lempar Dadu
=====
1 + 5 = 6
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
4 + 5 = 9
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
1 + 4 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
3 + 3 = 6
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
4 + 1 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
3 + 3 = 6
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
3 + 4 = 7
Tebakan Anda Benar
Anda menang setelah 7 percobaan!
```

```
Permainan Tebak Lempar Dadu
=====
1 + 4 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = tidak
Anda gagal menang
```

- Pseudocode

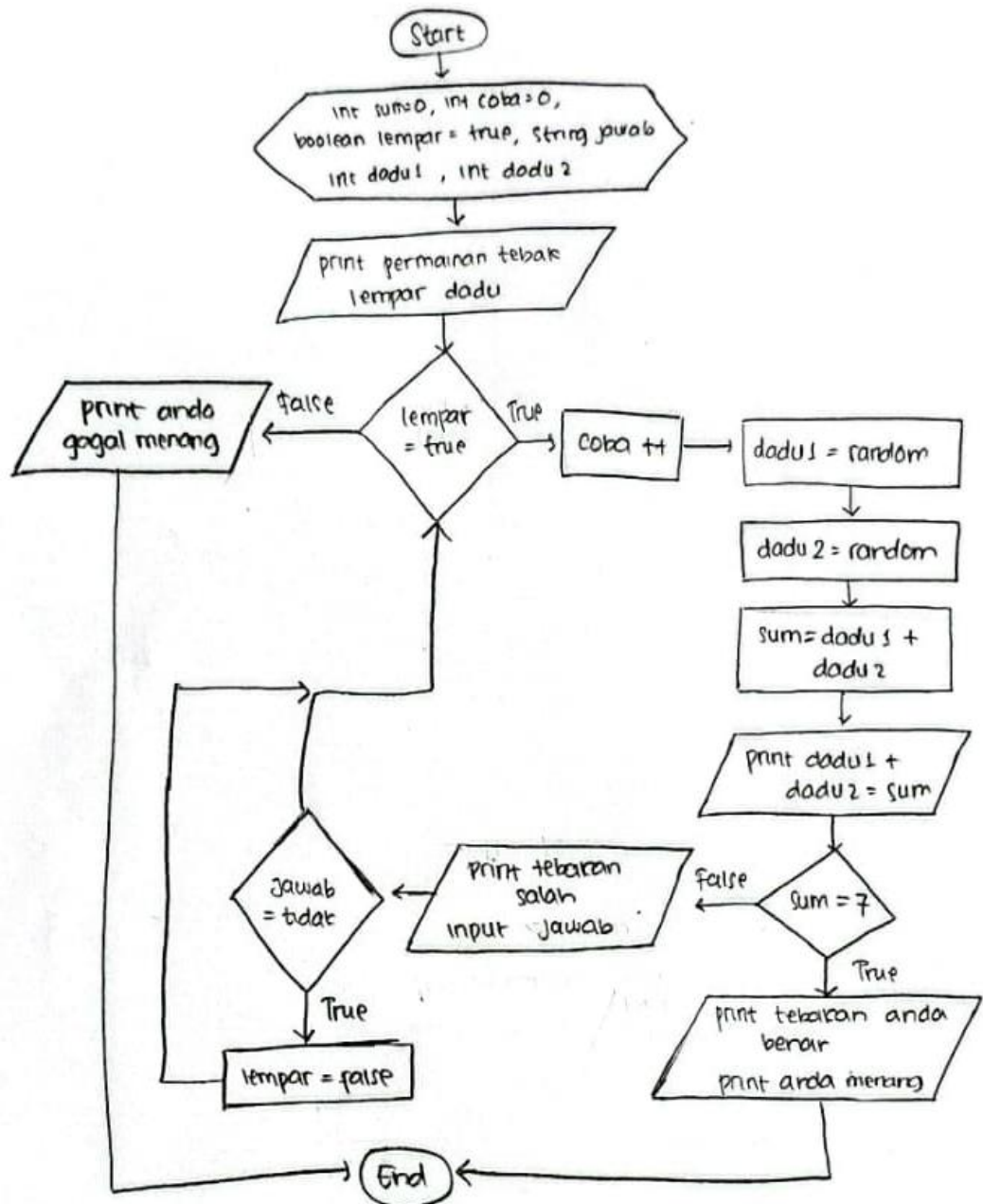
Judul
Tugas Praktikum Alpro Pekan 6 Permainan tebak lempar dadu
Kamus
Var sum=0: integer; Var coba=0: integer;

```
Var dadu1: integer;  
Var dadu2: integer;  
Var lempar: boolean;  
Var jawab: string;
```

Pseudocode

1. Start
2. Print permainan tebak lempar dadu
3. While lempar←true
4. Coba++
5. dadu1←random 1-6
6. dadu2←random 1-6
7. sum←dadu1+dadu2
8. Print sum
9. If sum=7
10. Print tebakan anda benar
11. Print anda menang
12. Break
13. Else
14. Print tebakan salah
15. Input jawab
16. If jawab←tidak
17. Lempar←false
18. End if
19. End if
20. End while
21. Print anda gagal menang
22. End

- Flowchart



- Kode Program

```

package pekan6_2511531011;
.
import java.util.Random;
import java.util.Scanner;
.
public class TugasPekan6_2511531011 {

```

```

•
•
•      public static void main(String[] args) {
•          Random rand = new Random();
•          Scanner scan = new Scanner(System.in);
•
•          int sum=0;
•          int coba=0;
•          boolean lempar=true;
•          String jawab;
•
•          System.out.println("Permainan Tebak Lempar Dadu");
•          System.out.println("=====");
•
•          while (lempar) {
•              coba++;
•              int dadu1 = rand.nextInt(6) + 1;
•              int dadu2 = rand.nextInt(6) + 1;
•              sum = dadu1 + dadu2;
•              System.out.println(dadu1+" + "+dadu2+" =
•
• "+sum);
•
•              if (sum==7) {
•                  System.out.println("Tebakan Anda
•
• Benar");
•                  System.out.println("Anda menang setelah
•
• "+coba+" percobaan!");
•                  break;
•              } else {
•                  System.out.println("Tebakan Anda
•
• Salah");
•                  System.out.print("Apakah mau lempar
•
• dadu? (ya/tidak) = ");
•                  jawab=scan.nextLine();
•
•                  if (jawab.equalsIgnoreCase("tidak")) {
•                      lempar=false;
•                      System.out.println("Anda gagal
•
• menang");
•
•                  }
•
•              }
•          }
•          scan.close();
•
•      }
•
•  }

```

- Output

```
Permainan Tebak Lempar Dadu
=====
1 + 5 = 6
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
4 + 5 = 9
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
1 + 4 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
3 + 3 = 6
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
4 + 1 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
3 + 3 = 6
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = ya
3 + 4 = 7
Tebakan Anda Benar
Anda menang setelah 7 percobaan!
```

```
Permainan Tebak Lempar Dadu
=====
1 + 4 = 5
Tebakan Anda Salah
Apakah mau lempar dadu? (ya/tidak) = tidak
Anda gagal menang
```

- Penjelasan singkat program

Pada program ini kita melakukan perulangan *while* dimana dadu akan selalu kita putar hingga menghasilkan angka 7. User akan dimintai *input* oleh program untuk menentukan apakah perulangan akan terus berlanjut atau tidak. Jika user memasukkan *input* “tidak” maka perulangan akan berakhir dan menampilkan kalah. Perulangan juga akan berakhir ketika hasil dari penjumlahan dadu yang didapatkan adalah 7.