



BATU GUNTING KERTAS GAME

By Kelompok P :
Maharani Wahyu S
Dinda Natalia R



Apasih permainan Gunting Batu kertas itu?

Dilakukan oleh 2 pemain

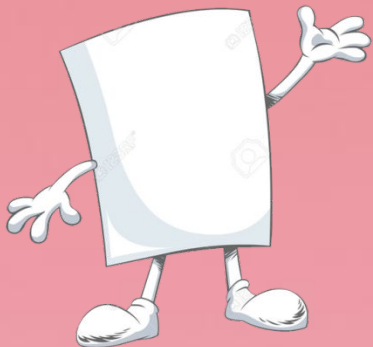
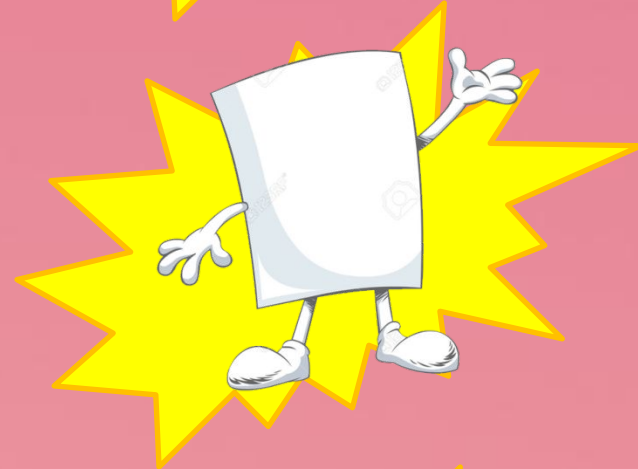
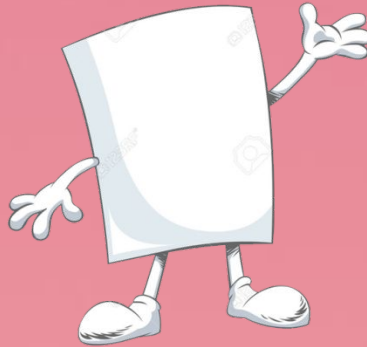
Menggunakan jari



VS



VS



VS



MODULE : random



randint

MODUL : enum



INTenum

Membuat Class Jari dan Class Pemain

```
1  import random
2  from enum import IntEnum
3
4  print("Selamat Datang di Skuy Suit \nMari Kita Suit")
5
6  class Jari(IntEnum):
7      gunting = 1
8      batu = 2
9      kertas = 3
10
11  class Pemain():
12      def __init__(self, nama = "komputer"):
13          self.nama = nama
14          self.__jmlMenang = 0
15
16      def menang(self, nilai):
17          self.__jmlMenang += nilai
18
19      def totalMenang(self):
20          return self.__jmlMenang
21
22      def aksi(self):
23          self.aksiDipilih = Jari()
24
```

Function untuk Menentukan Pilihan Jari Pemain (Pemain dan Bot)

```
def langkahPemain():
    jariTersedia = [f"{i.name}[{i.value}]" for i in Jari]
    pilihan = ", ".join(jariTersedia)
    ambilPilihan = int(input(f"Pilih salah satu ({pilihan}): "))
    if ambilPilihan in range(1,4):
        pilihanPemain = Jari(ambilPilihan)
        return pilihanPemain
    print("Angka salah")
    return langkahPemain()

def langkahBot():
    ambilPilihan = random.randint(1,len(Jari))
    pilihanBot = Jari(ambilPilihan)
    return pilihanBot
```

Function untuk Logika Suit Gunting Batu Kertas (Menentukan Pemenang)

```
def suit(suit_1,suit_2):  
    if suit_1 == suit_2:  
        print(pemain_1.nama,pemain_2.nama,sep=" dan ")  
        print ("Hasilnya seri!!!")  
    elif suit_1 == Jari.gunting:  
        if suit_2 == Jari.kertas:  
            pemain_1.menang(1)  
            print ("Yang menang : ",pemain_1.nama)  
        else:  
            pemain_2.menang(1)  
            print ("Yang menang : ",pemain_2.nama)  
    elif suit_1 == Jari.batu:  
        if suit_2 == Jari.gunting:  
            pemain_1.menang(1)  
            print ("Yang menang : ",pemain_1.nama)  
        else:  
            pemain_2.menang(1)  
            print ("Yang menang : ",pemain_2.nama)  
    elif suit_1 == Jari.kertas:  
        if suit_2 == Jari.batu:  
            pemain_1.menang(1)  
            print ("Yang menang : ",pemain_1.nama)  
        else:  
            pemain_2.menang(1)  
            print ("Yang menang : ",pemain_2.nama)
```


Penentuan Babak
dan Pemain
Memanggil
Function dan Class
yang telah di
definisikan
sebelumnya.

```
babak = int(input("Berapa babak yang diinginkan? "))
tipe = int(input("Pemain tunggal[0] atau ganda[1] ? "))

if tipe == 0:
    inputPemain_1 = str(input("Masukkan nama pemain: "))
    pemain_1 = Pemain(inputPemain_1)
    pemain_2 = Pemain()
    for a in range(babak):
        print("Babak : ", a+1)
        print(pemain_1.nama, end=" ")
        pemain_1.aksi = langkahPemain()
        pemain_2.aksi = langkahBot()
        suit(pemain_1.aksi, pemain_2.aksi)
elif tipe == 1:
    inputPemain_1 = str(input("Masukkan nama pemain 1: "))
    inputPemain_2 = str(input("Masukkan nama pemain 2: "))
    pemain_1 = Pemain(inputPemain_1)
    pemain_2 = Pemain(inputPemain_2)
    for b in range(babak):
        print("Babak : ", b+1)
        print(pemain_1.nama, end=" ")
        pemain_1.aksi = langkahPemain()
        print(pemain_2.nama, end=" ")
        pemain_2.aksi = langkahPemain()
        suit(pemain_1.aksi, pemain_2.aksi)
else:
    print("Anda salah memasukkan input")
    quit()
```


Menampilkan Pemenang Akhir dan Skor hasil

```
print("\n\n")
print("===== TOTAL MENANG =====")
print("total menang ({pemain_1.nama}) : ",pemain_1.totalMenang())
print("total menang ({pemain_2.nama}) : ",pemain_2.totalMenang())
print("\n")
print("===== PEMENANG AKHIR =====")
if pemain_1.totalMenang() == pemain_2.totalMenang():
    print("Hasilnya Seri!!!!")
elif pemain_1.totalMenang() > pemain_2.totalMenang():
    pemenang = pemain_1.nama
    print(pemenang.upper())
else:
    pemenang = pemain_2.nama
    print(pemenang.upper())
```

Referensi & Repository

<https://www.netacad.com/portal/learning> - Programming Essential in Python

<https://github.com/siwimaharani/FPDTSPYTHON>

A large, fluffy white cloud is positioned in the lower half of the image, set against a solid pink background. The cloud has soft, irregular edges and a textured surface, giving it a realistic appearance.