

1. Akagi dan Kongou merupakan seorang awak kapal di sebuah kapal perang. Di saat perjalanan, mereka bosan dan ingin melakukan permainan sederhana. Akagi memilih sebuah bilangan bulat A dan Kongou memilih sebuah bilangan bulat B. Berikut ini mekanisme permainan:
- Pertama-tama buatlah suatu variabel C untuk menampung nilai A-B.
 - Lalu ganti nilai A menjadi B.
 - Lalu ganti nilai B menjadi C.
 - Jika nilai B masih positif, lakukan langkah pertama, jika nilai B menjadi 0 maka Kongou menang, dan jika nilai B menjadi negatif maka Akagi menang.
- Buatlah sebuah program dengan diberikan angka A dan B yang menentukan alur perubahan angka A, B, C dan keluarkan hasilnya. (Nama File: AkagiKongou)

Contoh Masukan

Masukkan angka yang dipilih Akagi: 20

Masukkan angka yang dipilih Kongou: 15

Contoh Keluaran

Babak 1

C = 5

A = 15

B = 5

Babak 2

C = 10

A = 5

B = 10

Babak 3

C = -5

A = 10

B = -5

Pemenangnya adalah Akagi

Contoh Masukan

Masukkan angka yang dipilih Akagi: 144

Masukkan angka yang dipilih Kongou: 89

Contoh Keluaran

Babak 1

C = 55

A = 89

B = 55

Babak 2

C = 34

A = 55

B = 34

Babak 3

C = 21

A = 34
 B = 21
 Babak 4
 C = 13
 A = 21
 B = 13
 Babak 5
 C = 8
 A = 13
 B = 8
 Babak 6
 C = 5
 A = 8
 B = 5
 Babak 7
 C = 3
 A = 5
 B = 3
 Babak 8
 C = 2
 A = 3
 B = 2
 Babak 9
 C = 1
 A = 2
 B = 1
 Babak 10
 C = 1
 A = 1
 B = 1
 Babak 11
 C = 0
 A = 1
 B = 0
 Pemenangnya adalah Kongou

2. Akemi merupakan seseorang yang sangat membenci angka k. Akemi ingin menghilangkan seluruh angka kelipatan k pada domain bilangan bulat. Karena hal tersebut kamu diminta oleh Akemi untuk menampilkan n baris pertama dari deret bilangan bulat tersebut tanpa angka yang merupakan kelipatan k. (Nama File: BukanKelipatanK)

Contoh Masukan

Masukkan k: 3

Masukkan n: 10

Contoh Keluaran

Deret Bilangan

1 2 4 5 7 8 10 11 13 14

Contoh Masukan

Masukkan k: 5

Masukkan n: 20

Contoh Keluaran

Deret Bilangan

1 2 3 4 6 7 8 9 11 12 13 14 16 17 18 19 21 22 23 24

3. Arisu merupakan seorang yang sangat mencintai pola. Kamu diminta oleh Arisu untuk membuat sebuah pola segitiga unik dengan n baris yang berisikan angka 0-9, dan jika angkanya habis kembali ke 0. Contoh pola dapat dilihat pada contoh masukan dan keluaran. (Nama File: SegitigaUnik)

Contoh Masukan

Masukkan n: 5

Contoh Keluaran

Pola Segitiga

0

12

345

6789

01234

Contoh Masukan

Masukkan n: 15

Contoh Keluaran

Pola Segitiga

0

12

345

6789

01234

567890

1234567

89012345

678901234

5678901234

56789012345

678901234567

8901234567890

12345678901234

567890123456789

