

Nama : Muhammad Umar Al faruq

NIM : 1203230004

Kelas : IF 03-03

```
#include <stdio.h>

// Mendefinisikan struct Batu untuk menyimpan abjad
struct Batu {
    char abjad; // Menyimpan huruf pada batu
    struct Batu *link; // Pointer ke Batu berikutnya dalam urutan
};

int main() {
    // Inisialisasi batu sesuai dengan petunjuk
    struct Batu l1, l2, l3, l4, l5, l6, l7, l8, l9;

    l1.link = NULL;
    l1.abjad = 'F';

    l2.link = NULL;
    l2.abjad = 'M';

    l3.link = NULL;
    l3.abjad = 'A';

    l4.link = NULL;
    l4.abjad = 'I';

    l5.link = NULL;
    l5.abjad = 'K';

    l6.link = NULL;
    l6.abjad = 'T';

    l7.link = NULL;
    l7.abjad = 'N';

    l8.link = NULL;
    l8.abjad = 'O';

    l9.link = NULL;
    l9.abjad = 'R';

    // Mengatur koneksi antar batu sesuai dengan urutan yang diberikan
```

```

17.link = &l1;
11.link = &l8;
18.link = &l2;
12.link = &l5;
15.link = &l3;
13.link = &l6;
16.link = &l9;
19.link = &l4;
14.link = &l7;

// Mengakses huruf pada batu menggunakan l3 sebagai titik awal
printf ("%c %c %c %c %c %c %c %c %c %c %c\n",
13.link->link->link->abjad, // Output: "I"
13.link->link->link->link->abjad, // Output: "N"
13.link->link->link->link->link->abjad, // Output: "F"
13.link->link->link->link->link->link->abjad, // Output: "O"
13.link->link->abjad, // Output: "R"
13.link->link->link->link->link->link->link->abjad, // Output: "M"
13.abjad, // Output: "A"
13.link->abjad, // Output: "T"
13.link->link->link->abjad, // Output: "I"
13.link->link->link->link->link->link->link->link->abjad, // Output: "K"
13.abjad // Output: "A"
);
return 0;
}

```

penjelasan

```

#include <stdio.h>

// Mendefinisikan struct Batu untuk menyimpan abjad
struct Batu {
    char abjad; // Menyimpan huruf pada batu
    struct Batu *link; // Pointer ke Batu berikutnya dalam urutan
};

int main() {
    // Inisialisasi batu sesuai dengan petunjuk
    struct Batu l1, l2, l3, l4, l5, l6, l7, l8, l9;

    l1.link = NULL;
    l1.abjad = 'F';

    l2.link = NULL;
    l2.abjad = 'M';
}

```

```
13.link = NULL;
13.abjad = 'A';

14.link = NULL;
14.abjad = 'I';

15.link = NULL;
15.abjad = 'K';

16.link = NULL;
16.abjad = 'T';

17.link = NULL;
17.abjad = 'N';

18.link = NULL;
18.abjad = 'O';

19.link = NULL;
19.abjad = 'R';

// menetapkan link dari simpul l1 menjadi NULL, sementara l1.alphabet =
'F'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'F'.
// menetapkan link dari simpul l2 menjadi NULL, sementara l2.alphabet =
'M'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'M'.
// menetapkan link dari simpul l3 menjadi NULL, sementara l3.alphabet =
'A'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'A'.
// menetapkan link dari simpul l4 menjadi NULL, sementara l4.alphabet =
'I'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'I'.
// menetapkan link dari simpul l5 menjadi NULL, sementara l5.alphabet =
'K'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'K'.
// menetapkan link dari simpul l6 menjadi NULL, sementara l6.alphabet =
'T'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'T'.
// menetapkan link dari simpul l7 menjadi NULL, sementara l7.alphabet =
'N'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'N'.
// menetapkan link dari simpul l8 menjadi NULL, sementara l8.alphabet =
'O'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'O'.
// menetapkan link dari simpul l9 menjadi NULL, sementara l9.alphabet =
'R'; menetapkan nilai alphabet dari simpul l1 menjadi karakter 'R'.

// Mengatur koneksi antar batu sesuai dengan urutan yang diberikan
17.link = &l1;
11.link = &l8;
18.link = &l2;
12.link = &l5;
15.link = &l3;
13.link = &l6;
16.link = &l9;
19.link = &l4;
```

```

14.link = &l7;

//l7.link = &l1;: Menetapkan link dari simpul 17 ke simpul 11.
//l1.link = &l8;: Menetapkan link dari simpul 11 ke simpul 18.
//l8.link = &l2;: Menetapkan link dari simpul 18 ke simpul 12.
//l2.link = &l5;: Menetapkan link dari simpul 12 ke simpul 15.
//l5.link = &l3;: Menetapkan link dari simpul 15 ke simpul 13.
//l3.link = &l6;: Menetapkan link dari simpul 13 ke simpul 16.
//l6.link = &l9;: Menetapkan link dari simpul 16 ke simpul 19.
//l9.link = &l4;: Menetapkan link dari simpul 19 ke simpul 14.
//l4.link = &l7;: Menetapkan link dari simpul 14 ke simpul 17.

// Mengakses huruf pada batu menggunakan l3 sebagai titik awal
printf ("%c %c %c %c %c %c %c %c %c %c %c\n",
l3.link->link->link->abjad, // Output: "I"
l3.link->link->link->link->abjad, // Output: "N"
l3.link->link->link->link->link->abjad, // Output: "F"
l3.link->link->link->link->link->link->abjad, // Output: "O"
l3.link->link->abjad, // Output: "R"
l3.link->link->link->link->link->link->link->abjad, // Output: "M"
l3.abjad, // Output: "A"
l3.link->abjad, // Output: "T"
l3.link->link->link->abjad, // Output: "I"
l3.link->link->link->link->link->link->link->link->abjad, // Output: "K"
l3.abjad // Output: "A"
);
return 0;
}

```

```

PS C:\Users\pc\AppData\Local\Temp> cd "C:\Users\pc\AppData\Local\Temp\" ; if ($?) { gcc tempCodeRunnerFile.c -o tempCodeRunnerFile } ; if ($?) { .\tempCodeRunnerFile }
INFORMATIKA

```