Tugas Kecil IF2211 Strategi Algoritma

**Laporan Solusi Permainan 24 dengan**

**Algoritma *Brute Force***



Disusun oleh:

Vanessa Rebecca Wiyono

K01 / 13521151

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA

INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

2023

1. **Algoritma *Brute Force***

Algoritma *brute force* merupakan suatu pendekatan yang sangat sering digunakan dalam memecahkan suatu masalah karena metodenya yang praktis dan dapat digunakan untuk memecahkan hampir seluruh permasalahan. Algoritma ini memecahkan masalah dengan secara langsung (*straightforward*) dengan cara yang jelas dan sering kali disertai dengan pengulangan karena meninjau seluruh kemungkinan yang dapat dihasilkan dan kemudian memilih kemungkinan mana yang sesuai dengan permintaan pengguna. Dalam beberapa kasus, sebagian perhitungan dapat dibuang karena bersifat sama persis dengan yang lainnya sehingga tidak diperlukan lagi..

Konsep algoritma *Brute Force* yang diterapkan pada program pencari solusi permainan 24 antara lain adalah:

1. Program dapat membaca input dari pengguna berupa angka 2 hingga 9 atau huruf Q, J, K, A. atau melakukan randomisasi secara otomatis terhadap keempat kartu tersebut. Kartu-kartu tersebut kemudian akan dihitung sesuai dengan nilainya masing-masing sehingga apabila dioperasikan dengan cara (+, -, \*, /) maka keempat kartu tersebut mengandung nilai total sebesar 24.
2. **Dokumenatasi Source Code**
3. ***Link Repository***

<https://github.com/vanessrw/Tucil1_13521151.git>

1. **Table**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Poin** | **Ya** | **Tidak** |
| 1. Program berhasil dikompilasi tanpa kesalahan | V |  |
| 2. Program berhasil running | V |  |
| 3. Program dapat membaca input / generate sendiri dan memberikan luaran | V |  |
| 4. Solusi yang diberikan program memenuhi (berhasil mencapai 24) | V |  |
| 5. Program dapat menyimpan solusi dalam file teks | V |  |