Topik: Review Konsep Dasar Pemrograman Prosedural dalam Bahasa C

Tujuan

Memahami kembali konsep dasar pemrograman prosedural yang diimplementasikan dalam bahasa C.

Aturan Pelaksanaan:

- 1. Tuliskan jawaban setiap soal di sebuah file teks yang diberi nama P00_<nim>_XXy.c dengan:
 - <nim> : NIM peserta.
 - XX : nomor soal (2 digit, contoh: 01).
 - y: butir soal (contoh: a), diisi hanya jika dibutuhkan.
- 2. Untuk setiap file yang Anda buat, cantumkan header sebagai berikut:

```
/* NIM/Nama :
   Nama file :
   Topik :
   Tanggal :
   Deskripsi : */
```

3. Tugas ini bersifat INDIVIDUAL. Tidak ada toleransi bagi pencontek. Jika terbukti, baik yang dicontek maupun yang mencontek akan mendapatkan nilai 0.

Selamat bekerja ©

Deskripsi Soal

Soal 1. Translasi Notasi Algoritmik ke Bahasa C

Translasikanlah program-program dalam notasi algoritmik sebagai berikut ke Bahasa C.

a. Sekuens

```
Program HELLOX
{ Menulis "HELLO" berikut nama yang diberikan dari piranti masukan ke piranti keluaran }

KAMUS
name : string { nama informasi yang dituliskan pesannya, panjang=20 }

ALGORITMA
input (name)
output ("HELLO ", name)
```

Catatan: Panjang string pesan pada saat deklarasi di kamus sudah diketahui yaitu 20.

b. Sekuens

```
Program Tegangan
{ Dibaca arus I dan hambatan R, dihitung besarnya tegangan V = I * R dan dituliskan hasilnya }

KAMUS

I : real { arus listrik, ampere }
R : real { hambatan, ohm }
V : real { tegangan listrik, volt }

ALGORITMA

output ("Input nilai arus : ")
input (I)
output ("Input nilai hambatan : ")
input (R)
V ← I * R
output ("Tegangan listrik = ", V, " volt")
```

c. Type Bentukan

d. Analisis Kasus

```
Program WUJUDAIR
{ Dibaca T(integer), temperatur air (dalam OC) pada tekanan atmosfir }
{ Harus dituliskan wujud air pada temperatur T: Beku, Cair atau Uap }

KAMUS
   T: integer

ALGORITMA
   input (T)
   depend on (T)
   T ≤ 0 : output ("Beku")
   0 < T ≤ 100 : output ("Cair")
   T > 100 : output ("Uap")
```

```
e. Fungsi
Program UbahdanPeriksaKar
{ Program membaca sebuah karakter, dan melakukan konversi ke nilai integer
serta menuliskannya, jika karakter mewakili angka, bernilai ['0'..'9']. Jika
yang diketik bukan bernilai ['0'..'9'], program memeriksa apakah karakter
itu A atau bukan kemudian menuliskan pesan }
KAMUS
   CC : <a href="mailto:character">character</a> {data, karakter yang dibaca}
   function KarakterToInteger (x : \underline{\text{character}}['0'...'9']) \rightarrow \underline{\text{integer}}[0..9]
   { Diberikan x berupa karakter '0'..'9', menghasilkan harga integer
     yang sesuai dengan penulisan pada karakter }
    function IsAnA (x : \underline{\text{character}}) \rightarrow \underline{\text{boolean}}
   { Menghasilkan <u>true</u> jika x adalah 'A' }
ALGORITMA
    input (CC)
    depend on (CC)
        CC \in ['0'...'9'] : \underline{output} (KarakterToInteger(CC))
        CC \notin ['0'..'9'] : \underline{if} (IsAnA) \underline{then}
```

```
output('Bukan angka, tapi merupakan karakter A')
else
output('Bukan angka dan bukan karakter A')

function KarakterToInteger (x : character['0'..'9']) → integer[0..9]
```

function KarakterToInteger (x : character['0'..'9']) \rightarrow integer[0..9] { Diberikan x berupa karakter, menghasilkan harga integer yang sesuai dengan penulisan pada karakter }

KAMUS LOKAL

```
ALGORITMA
```

```
depend on (x)

x = '0' : → 0

x = '1' : → 1

x = '2' : → 2

x = '3' : → 3

x = '4' : → 4

x = '5' : → 5

x = '6' : → 6

x = '7' : → 7

x = '8' : → 8

x = '9' : → 9
```

f. Prosedur

```
Program PUTARBIL
Frogram yang membaca 3 buah integer dan "memutar" 3 buah integer tsb. }
( Jika inputnya: a=A dan b=B, dan c=C, maka outputnya: a=C, b=A, c=B }
KAMUS
  a, b, c : <u>integer</u>
   procedure PROCTUKAR (input/output a, b : integer)
   { Prosedur untuk menukar dua buah harga yang tersimpan dalam dua
    nama integer }
   { I.S : diberikan a=A dan b=B }
   { F.S : a=B \ dan \ b=A }
ALGORITMA
   <u>input</u> (a, b, c)
   PROCTUKAR (a,c)
                        \{ a = C; b = B, c = A \}
   PROCTUKAR (b,c)
                         \{ a = C; b = A, c = B \}
   output (a, b, c)
```

```
procedure PROCTUKAR (input/output a, b : integer)
{ I.S : diberikan a=A dan b=B }
{ F.S : a=B dan b=A }

KAMUS LOKAL
   Temp : integer

ALGORITMA
   Temp \( \times a \) { Temp = a; a = a; b = b }
   a \( \times b \) { Temp = a; a = b; b = b }
   b \( \times Temp = a; a = b; b = a \)}
```

g. Pengulangan

```
Program SUMNBilX
{ Menjumlahkan dan mencacah (melakukan counting) nilai-nilai X yang dibaca.
Mark = 9999 }
KAMUS
   i : <u>integer</u>
                    { banyaknya nilai integer yang akan dibaca }
                    { sekumpulan bilangan integer yang dibaca, diakhiri
   X : <u>integer</u>
                      dengan 9999}
   Sum : integer { jumlah }
ALGORITMA
   i \leftarrow 0; SUM \leftarrow 0
                                 { Inisialisasi }
                                  { First Elmt }
   input (X)
   wh<u>ile</u> (X ≠ 9999) <u>do</u>
       output (X)
       Sum ← Sum + X
       i \leftarrow i + 1
       <u>input</u> (X)
                                  { Next Elmt }
   { i = bilangan ke... yang telah dibaca,
     Sum = X_1 + X_2 + ... + ... + X_{i}
   output ("Jumlah : ", Sum) { Terminasi }
   output ("Banyaknya bilangan : ", i )
```

h. Pengulangan

```
Program HITUNGDERET
{ Menghitung deret S = 1 - 1/2 + 1/3 - 1/4 + ... + 1/999 - 1/1000 }
KAMUS
    \underline{\text{constant}} N : \underline{\text{integer}} = 1000
    i : <u>integer</u>
                                { indeks suku berikut yang akan dihitung }
                                 { tanda suku deret}
    TANDA : <u>integer</u>[-1,1]
                               { Jumlah deret}
    S : \underline{real} \ge 0.0
ALGORITMA
   S \leftarrow 1 { i = 1, TANDA = 1, S = 1 } i \leftarrow 2 { suku beribut.
               { suku berikutnya yang akan dihitung }
    while (i \leq N) do
       \{ S = 1 - 1/2 + 1/3 - 1/4 + ... + tanda/(i-1) \}
        TANDA ← -TANDA
        S ← S + TANDA/i
        i ← i + 1
    \{ i = N + 1 \text{ and } S = 1 - 1/2 + 1/3 - 1/4 + ... + 1/999 - 1/N, N = 1000 \}
    output (S)
```

Soal 2. Cek Batas Nilai Tipe Dasar (BONUS) – tulis sebagai satu source file P00 <NIM> 02.c

Buatlah sebuah program dalam bahasa C yang melakukan pengetesan terhadap batas maksimum dan minimum nilai-nilai beberapa tipe dasar yang disediakan bahasa C dengan menggunakan beberapa konstanta yang didefinisikan dalam library **limit.h**, yaitu:

- a. Nilai maksimum integer (INT_MAX)
- b. Nilai minimum integer (INT_MIN)
- c. Nilai maksimum short integer (SHRT_MAX)
- d. Nilai minimum short integer (SHRT_MIN)
- e. Nilai maksimum long integer (LONG_MAX)
- f. Nilai minimum long integer (LONG_MIN)
- g. Nilai maksimum unsigned integer (UINT_MAX)
- h. Nilai maksimum unsigned short integer (USHRT_MAX)
- i. Nilai maksimum unsigned long integer (ULONG_MAX)
- j. Nilai maksimum chararcter (CHAR_MAX)
- k. Nilai minimum character (CHAR_MIN)
- l. Nilai maksimum signed character (SCHAR MAX)
- m. Nilai minimum signed character (SCHAR_MIN)
- n. Nilai maksimum unsigned character (UCHAR_MAX)
- o. Nilai maksimum float (FLT_MAX)
- p. Nilai minimum float (FLT_MIN)
- q. Nilai maksimum double float (DBL_MAX)
- r. Nilai minimum double float (DBL MIN)
- s. Nilai maksimum long double float (LDBL_MAX)
- t. Nilai minimum long double float (LDBL_MIN)

Kerangka program:

Tuliskan sebagai komentar pada program ini, hasil pemeriksaan terhadap nilai-nilai batas tersebut.