

LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM
ALGORITMA PEMROGRAMAN PEKAN ENAM

disusun Oleh:

Zahira Nur Asyifa

2411532015

Dosen Pengampu: Dr. Wahyudi, S.T, M.T

Asisten Praktikum: Rahmad Dwirizki Olders



DEPARTEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ANDALAS
2025

A. Kode Program

```
package pekan6_2411532015;
import java.util.*;
public class TugasPekan6_2411532015 {

    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        Random rand = new Random();

        boolean menang = false; // Status kemenangan
        int tries = 0;

        do {
            tries++;
            // Lempar dua dadu
            int dadu1 = rand.nextInt(6) +1;
            int dadu2 = rand.nextInt(6) +1;
            int sum = dadu1 + dadu2;

            System.out.println(dadu1 + " + " + dadu2 + " = " +sum);

            // Periksa apakah total adalah 7
            if (sum == 7) {
                System.out.println("Anda menang setelah " + tries + " percobaan!");
                menang = true; // Set status menang

            } else {
                // Jika salah, beri opsi untuk melempar lagi
                System.out.print("Tebakan anda salah");
            }
        } while (!menang);
    }
}
```

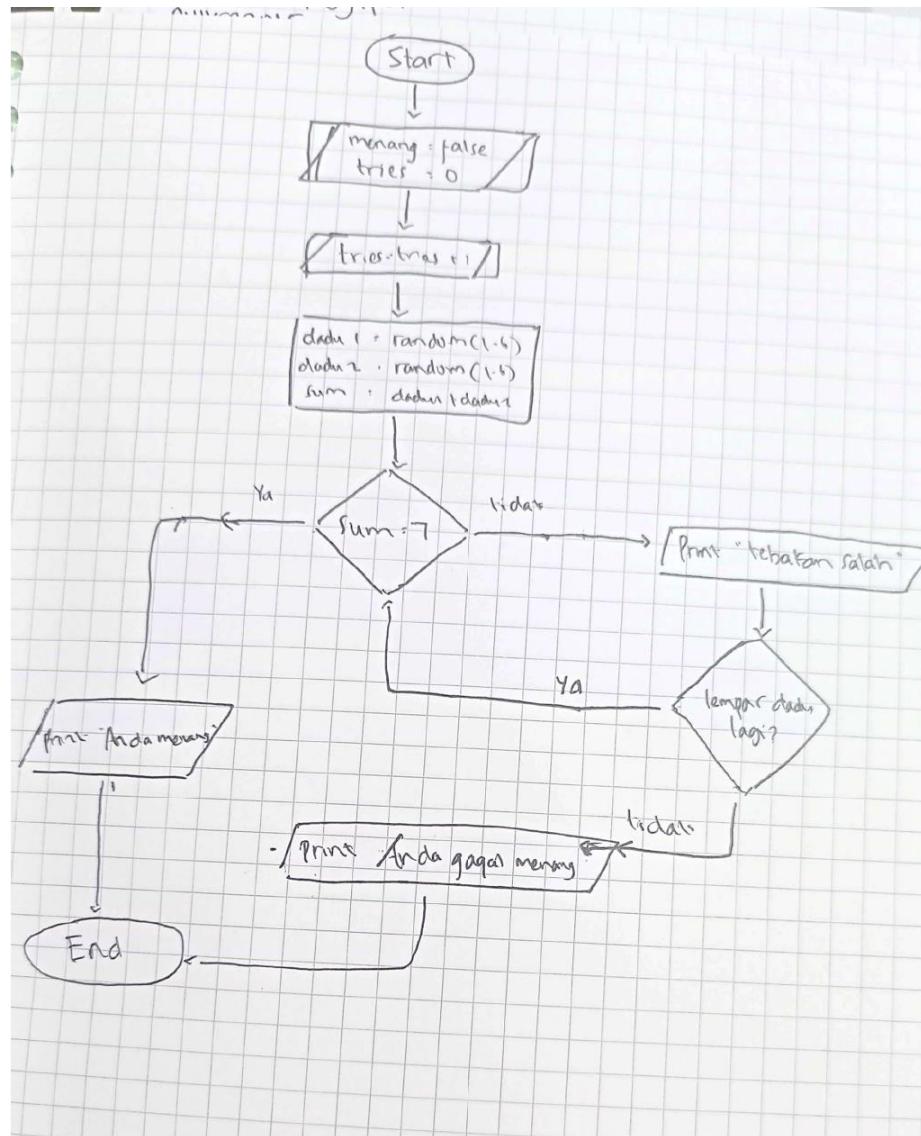
```
System.out.println();
System.out.print("Apakah mau lempar dadu (ya/tidak?): ");
String pilihan = scanner.next();

if (pilihan.equalsIgnoreCase("tidak")) {
    System.out.println("Anda gagal menang");
    break; // Keluar dari loop
} else if (!pilihan.equalsIgnoreCase("ya")) {
    System.out.println("Input tidak valid. Harap masukkan 'ya' atau 'tidak'.");
}
} while (!menang);

scanner.close();
}

}
```

B. FlowChart



C. PseudoCode

Program Lempar_Dadu_DoWhile

Deklarasi:

```
scanner ← objek Scanner  
rand ← objek Random  
menang ← false  
tries ← 0
```

Mulai:

```
Ulangi  
    tries ← tries + 1
```

```
    dadu1 ← nilai acak dari 1 sampai 6  
    dadu2 ← nilai acak dari 1 sampai 6  
    sum ← dadu1 + dadu2
```

Tampilkan dadu1, dadu2, dan sum

Jika sum = 7 maka

Tampilkan "Anda menang setelah tries percobaan!"

menang ← true

Jika tidak maka

Tampilkan "Tebakan anda salah"

Tanyakan "Apakah mau lempar dadu (ya/tidak?)"

pilihan ← input pengguna

Jika pilihan = "tidak" maka

Tampilkan "Anda gagal menang"

Keluar dari perulangan

Jika pilihan ≠ "ya" dan ≠ "tidak" maka

Tampilkan "Input tidak valid"

Akhir Jika

Selama menang = false

Tutup scanner

Selesai

D. Output

```
Console ×
 TugasPekan6_2411532015 [Java Application]
1 + 4 = 5
Tebakan anda salah
Apakah mau lempar dadu (ya/tidak?): ya
3 + 5 = 8
Tebakan anda salah
Apakah mau lempar dadu (ya/tidak?): ya
1 + 3 = 4
Tebakan anda salah
Apakah mau lempar dadu (ya/tidak?): ya
1 + 3 = 4
Tebakan anda salah
Apakah mau lempar dadu (ya/tidak?): ya
|2 + 5 = 7
Anda menang setelah 5 percobaan!
```

```
Console ×
 TugasPekan6_2411532015 [Java Application]
3 + 2 = 5
Tebakan anda salah
Apakah mau lempar dadu (ya/tidak?): tidak
|Anda gagal menang
```