



EscapeCrossword.com

## Mendatar

---

4. perulangan yang dilakukan ketika kondisi kapan perulangan dihentikan dan banyaknya proses perulangan sudah diketahui
5. tipe data yang terdiri dari angka bulat (tidak mengandung nilai pecahan)
6. urutan atau alur dan langkah-langkah dalam menyelesaikan dan mengetahui masalah yang bersifat logis dan juga sistematis
8. Perangkai Logika yang memiliki pernyataan Jika salah satu nilai bernilai True maka hasilnya adalah true
9. Bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1
10. suatu proses eksekusi statemen-statement dalam sebuah program secara terus-menerus sampai terdapat kondisi untuk menghentikannya

## Menurun

---

1. penggambaran secara grafis dari notasi algoritma yang berupa simbol
2. notasi algoritma yang menyerupai notasi bahasa pemrograman tingkat tinggi
3. Perangkai Logika yang memiliki pernyataan jika kedua nilai bernilai benar maka hasilnya true, selain itu dinyatakan false
7. perulangan yang kondisi berhenti sudah diketahui tetapi banyaknya proses perulangan belum diketahui