

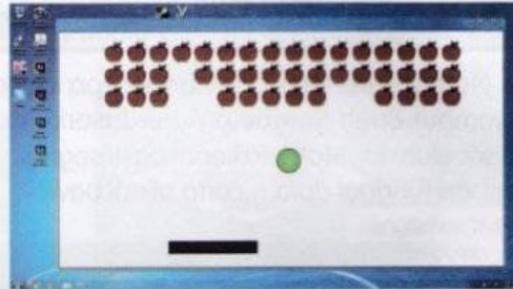
Tajuk : Pseudokod Permainan 'Lantun'

- Dengan merujuk buku teks m/s 31, lengkapkan **PETAK MERAH** dengan pilihan jawapan yang sesuai.

- Galeri Multimedia
- Aktiviti Interaktif
- Pautan Internet



Rajah di sebelah menunjukkan paparan permainan "Lantun". [REDACTED] permainan ini mengandungi aliran secara urutan dan pilihan tunggal. Mari kita kenal pasti pilihan tunggal dalam pseudokod ini.



Permainan "Lantun"

MULA

KETIK kekunci → atau ←

JIKA kekunci → diketik, **MAKA GERAKKAN** palang ke kanan

JIKA kekunci ← diketik, **MAKA GERAKKAN** palang ke kiri

TAMAT

Pseudokod di atas mengandungi [REDACTED] Pilihan tunggal pertama adalah jika kekunci anak panah kanan diketik, palang akan bergerak ke [REDACTED] Pilihan tunggal kedua adalah jika kekunci anak panah kiri diketik, palang akan bergerak ke [REDACTED]

MULA

GERAKKAN bola pada sudut tertentu

JIKA bola sentuh dinding, **MAKA LANTUNKAN** bola

JIKA bola sentuh palang, **MAKA LANTUNKAN** bola

TAMAT

Pseudokod di atas mengandungi [REDACTED] Pilihan tunggal pertama adalah jika bola menyentuh dinding, bola akan dilantunkan. Pilihan tunggal kedua adalah jika bola menyentuh palang, bola akan dilantunkan.

MULA

JIKA buah epal disentuh bola, **MAKA LENYAPKAN** buah epal

TAMAT

Pseudokod di atas mengandungi [REDACTED] iaitu jika buah epal disentuh oleh bola, buah epal akan lenyap.



- Dalam pseudokod, mengetik kekunci → atau ← merupakan input.
- Kata kunci yang lazim digunakan dalam pilihan tunggal adalah **JIKA** dan **MAKA**.