

## SELEKSI KONDISI DAN GOTO

### 1.1 Statemen IF

#### 1.1.1 IF THEN

Bentuk umum :

IF ungkapan THEN statemen

Contoh program :

```
Var
    Nilai : real ;
    Ket : string[11] ;
Begin
    Ket := 'Tidak Lulus' ;
    Write ('Nilai yang didapat ?') ;
    Readln (Nilai) ;
    If Nilai > 60 then ket := 'Lulus' ;
    Writeln (Ket);
End.
```

Output program :

```
Nilai yang didapat ? 70
Lulus
```

#### 1.1.2 IF THEN ELSE

Bentuk umum :

```
IF kondisi THEN
    Statemen1
ELSE
    Statemen2 ;
```

Statemen1 /dapat berupa blok statemen akan diproses jika kondisi yang diseleksi benar (terpenuhi), dan statemen2 akan diproses jika kondisi yang diseleksi tidak terpenuhi.

Contoh program :

```
Var
  Nilai : real ;
Begin
  Write ('Nilai yang didapat ?') ;
  Readln (Nilai) ;
  If Nilai > 60 then
    Writeln ('Lulus')
  Else
    Writeln ('Tidak Lulus');
End.
```

### **1.1.3 IF Tersarang**

Bentuk umum :

```
IF kondisi1 THEN
Begin
  IF kondisi2 THEN
    Statemen1
  ELSE
    Statemen2
End ;
```

Bisa juga bentuknya :

```
IF kondisi1 THEN
  IF kondisi2 THEN
    Statemen1
  ELSE
    Statemen2
ELSE
  Statemen3;
```

## 1.2 Statemen CASE

### 1.2.1 CASE OF

Bentuk umum :

CASE ungkapan OF

```
Daftar case label1 : statemen1 ;
Daftar case label2 : statemen2 ;
Daftar case label3 : statemen3 ;
...
...
...
Daftar case label n : statemen n ;
END ;
```

Contoh program :

```
Var
    Nilai : char ;
Begin
    Write ('Nilai huruf yang didapat ?'); readln (Nilai);
    Case Nilai of
        'A' : writeln ('Sangat baik') ;
        'B' : writeln ('baik') ;
        'C' : writeln ('Cukup') ;
        'D' : writeln ('Kurang') ;
        'E' : writeln ('Gagal') ;
    End ;
End.
```

### 1.2.2 CASE OF ELSE

Pada struktur Case Of bila tidak ada kondisi yang terpenuhi berarti tidak ada statemen didalam lingkungan case of yang diproses. Dengan struktur case of else, bila tidak ada kondisi yang terpenuhi, maka statemen yang akan diproses didalam lingkungan case of adalah statemen yang ada di else.

Contoh program :

```
Uses Crt ;
Var
    Pilihan : byte ;
    R, L, T, Luas : real ;
Begin
    Clrscr ;
    GotoXY (10,2) ; writeln ('Pilihan' );
    GotoXY (10,4) ; writeln ('1. Menghitung Luas Lingkaran' );
    GotoXY (10,6) ; writeln ('2. Menghitung Luas Segitiga' );
    GotoXY (10,8) ; writeln ('3. Menghitung Luas Bujur Sangkar' );
    GotoXY (10,20) ; writeln ('Pilih nomer[1-3] =' ); readln ( Pilihan );
    Clrscr;
    Case Pilihan of
    1 :   Begin
            write ('Jari lingkaran =' ); readln ( R ) ;
            Luas := Pi * R * R ;
            Writeln ;
            Writeln ('Luas lingkaran =' , Luas : 9 : 2 ) ;
        End;
    2 :   Begin
            write ('Panjang sisi alas =' ); readln ( L ) ;
            write ('Tinggi segitiga =' ); readln ( T );
            Luas := 0.5 * L * T ;
            Writeln ;
            Writeln ('Luas segitiga =' , Luas : 9 : 2 ) ;
        End;
    3 :   Begin
            write ('Panjang bujur sangkar =' ); readln ( T ) ;
            write ('Lebar bujur sangkar =' ); readln ( L );
            Luas := T * L ;
            Writeln ;
            Writeln ('Luas bujur sangkar =' , Luas : 9 : 2 ) ;
        End;
    Else
        Begin
            Writeln ('Pilihannya hanya 1, 2, dan 3 !!!' );
            Writeln ('silahkan ulangi lagi' );
        End ;
    End ;
End.
```