

# **ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN I**

TIPE TERSTRUKTUR/BENTUKAN

# ROSA ARIANI SUKAMTO

**Blog:** <http://udinrosa.wordpress.com>

**Website:** <http://www.gangsir.com>

**Facebook:** <https://www.facebook.com/rosa.ariani.sukamto>

**Email:** [rosa\\_if\\_itb\\_01@yahoo.com](mailto:rosa_if_itb_01@yahoo.com)

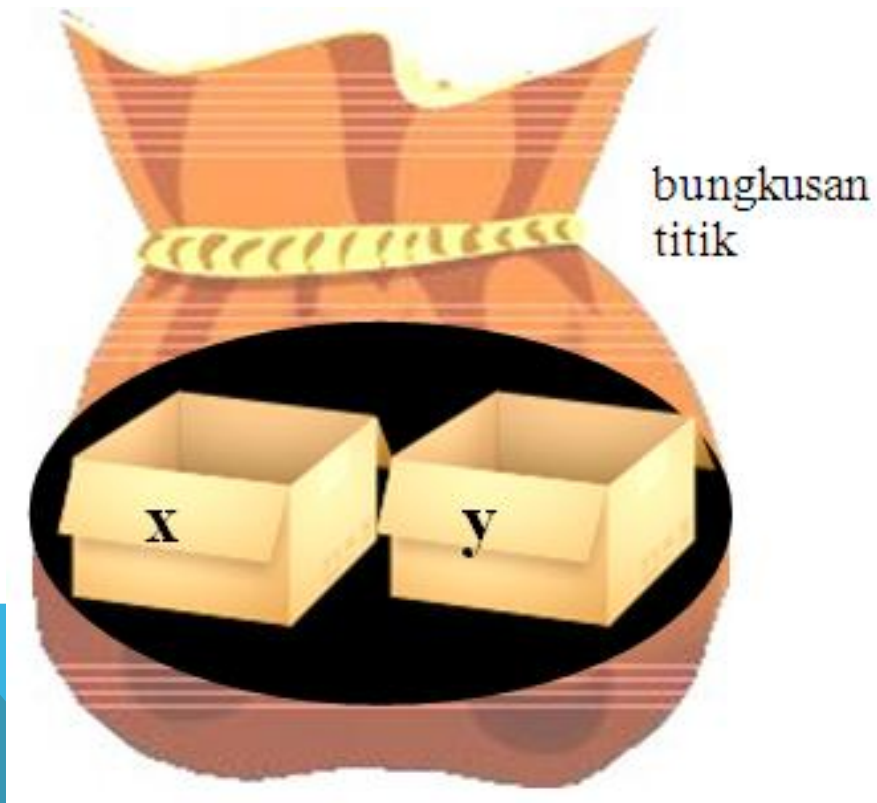


# TIPE TERSTRUKTUR/BENTUKAN

- Tipe terstruktur adalah tipe data yang isinya ditentukan sendiri oleh pembuatnya
- Di dalam logika, tipe terstruktur dapat dilogikakan sebagai bungkusan dari satu kotak atau lebih, atau bahkan di dalamnya juga mengandung bungkusan lagi

# TITIK

Merupakan tipe bentukan yang terdiri dari sebuah bilangan bulat sebagai representasi koordinat  $x$  dan sebuah bilangan bulat sebagai representasi koordinat  $y$



## TITIK (2)

- **Titik adalah sebuah jenis bungkusan, atau tipe bungkusan**
- **Tentu saja setiap titik dapat diberi nama seperti halnya variabel**
- **Contoh lainnya adalah misalkan jika dilihat dari segi jenis, maka dapat dikatakan kita berjenis manusia, dan setiap manusia dapat diberi nama untuk menandai per manusia, dan untuk memanggil setiap manusia**

# TITIK (3)

Mendeklarasikan jenis bungkusan titik dalam bahasa C:

```
typedef struct{  
    int x;  
    int y;  
}titik;
```

isi bungkusan

nama jenis/tipe  
bungkusan

# TITIK (4)

Untuk mengakses isi dari tipe titik maka perlu pula dengan mengetikkan nama titik yang diakses, misalkan dideklarasikan:

```
titik p1;
```

```
p1.x = 23;
```

```
p1.y = 15;
```

mengakses variabel x  
dari titik p1

mengakses variabel y  
dari titik p1

# TITIK (5)

```
#include <stdio.h>
int main(){
    titik p1;

    printf("masukkan nilai koordinat x:\n");
    scanf("%d", &p1.x);
    printf("\nmasukkan nilai koordinat y:\n");
    scanf("%d", &p1.y);

    printf("titik yang Anda masukkan:\n");
    printf("x: %d\n", p1.x);
    printf("y: %d\n", p1.y);
    return 0;
}
```



# DAFTAR PUSTAKA

S, Rosa A. dan M. Shalahuddin. 2010. Modul Pembelajaran: Algoritma dan Pemrograman. Modula: Bandung.

