Started on Friday, 12 November 2021, 6:52 PM  Completed on Friday, 12 November 2021, 6:58 PM  Time taken 6 mins 14 secs  Marks 12.00/15.00  Grade 8.00 out of 10.00 (80%)  Question 1  Complete  Mark 1.00 out of 1.00  Referencing adalah  Select one:  a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel  b. b. Mengambil atu mengubah nilai dari pointer  c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer  d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one:  a. Truncate  b. Remove		
Time taken 6 mins 14 secs  Marks 12.00/15.00 Grade 8.00 out of 10.00 (80%)  Question 1  Referencing adalah  Select one:  a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel b. Mengambil tipe data dari sebuah pointer  c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer  d. Mengambil tingsi dari sebuah pointer  Amerika 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one:  a. Truncate b. Remove	Started on	Friday, 12 November 2021, 6:52 PM
Time taken 6 mins 14 secs  Marks 12.00/15.00 Grade 8.00 out of 10.00 (80%)  Question 1 Complete Mark 1.00 out of 1.00  Referencing adalah  Select one:  a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel b. Mengambil tipe data dari sebuah pointer c. Mengambil tirpe data dari sebuah pointer d. Mengambil tirpsi dari sebuah pointer  Alman 2 Complete Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one: a. Truncate b. Remove	State	Finished
Marks 12.00/15.00 Grade 8.00 out of 10.00 (80%)  Question 1 Complete Mark 1.00 out of 1.00  Referencing adalah  Select one:  ② a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel  ③ b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer  ③ c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer  ③ d. Mengambil trugsi dari sebuah pointer  ② d. Mengambil trugsi dari sebuah pointer  Select one:  ③ a. Truncate  ③ a. Truncate  ⑤ b. Remove	Completed on	Friday, 12 November 2021, 6:58 PM
Grade 8.00 out of 10.00 (80%)  Question 1 Complete Mark 1.00 out of 1.00  Referencing adalah  Select one:  ② a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel ③ b. Mengambil tipe data dari sebuah pointer ③ c. Mengambil fungsi dari sebuah pointer ④ d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Couestion 2 Complete Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one: ③ a. Truncate ⑤ b. Remove		
Question 1 Complete Mark 1.00 out of 1.00  Referencing adalah  Select one:  a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer c. Mengambil fungsi dari sebuah pointer d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Complete Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one: a. Truncate b. Remove		
Referencing adalah  Select one:  a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Revestion 2  Complete  Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one: a. Truncate b. Remove	Grade	<b>8.00</b> out of 10.00 ( <b>80</b> %)
Referencing adalah  Select one:  a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Complete Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one: a. Truncate b. Remove	Question <b>1</b>	
Referencing adalah  Select one:  a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Cuestion 2  Complete Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one: a. Truncate b. Remove	omplete	
Select one:  a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Question 2  Complete Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one: a. Truncate b. Remove	1ark 1.00 out of 1.00	
<ul> <li>a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel</li> <li>b. Mengambil tipe data dari sebuah pointer</li> <li>c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer</li> <li>d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer</li> </ul> Question 2 Complete Mark 0.00 out of 1.00 Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah Select one: <ul> <li>a. Truncate</li> <li>b. Remove</li> </ul>	Referencing adalah	
<ul> <li>b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer</li> <li>c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer</li> <li>d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer</li> </ul> Question 2 Complete Mark 0.00 out of 1.00 Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah Select one: <ul> <li>a. Truncate</li> <li>b. Remove</li> </ul>	Select one:	
c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Question 2  Complete  Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one: a. Truncate b. Remove	<ul><li>a. Mengambil a</li></ul>	alamat memori dari sebuah variabel
Od. Mengambil fungsi dari sebuah pointer  Question 2  Complete  Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one:  Oa. Truncate Ob. Remove	O b. Mengambil	atau mengubah nilai dari pointer
Question 2 Complete Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one:  a. Truncate b. Remove	O c. Mengambil t	ipe data dari sebuah pointer
Complete Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one:  a. Truncate b. Remove	O d. Mengambil	fungsi dari sebuah pointer
Mark 0.00 out of 1.00  Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah  Select one:  a. Truncate b. Remove		
Select one:  O a. Truncate O b. Remove		
O c. Nil	Select one:  a. Truncate	nakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah
d. Delete		

Post	lest	4.	Aftem	nt	review

Complete	
Mark 1.00 out of 1.00	
Dereferencing adalah	
Select one:	
O a. Mengambil tipe data dari sebuah	pointer
O b. Mengambil alamat memori dari se	ebuah variabel
c. Mengambil atau mengubah nilai d	dari pointer
O d. Mengambil fungsi dari sebuah po	inter
Question <b>4</b>	
Complete Mark 1.00 out of 1.00	
	pada pointer menggunakan simbol/tanda
Select one:  a.;	
○ b. &	
O c	
<ul><li>d.*</li></ul>	
u.	
Question <b>5</b>	
Complete	
Mark 1.00 out of 1.00	
Referencing adalah	
Select one:	
🔾 a. Mengambil atau mengubah nilai d	dari pointer
O b. Mengambil tipe data dari sebuah	pointer
A Managarahit alamak managarah dani sa	ebuah variabel
<ul> <li>c. Mengambil alamat memori dari se</li> </ul>	

Complete	
Mark 1.00 out of 1.00	
1.00 04: 01 1.00	
Apa yang dimaksud	dengan slice ?
Select one:	data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.
	siatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga
<ul><li>c. Slice adalah r</li></ul>	reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda ng ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array
O d. objek yang m	nemiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
Question <b>7</b>	
Complete	
Mark 0.00 out of 1.00	
Struktur kontrol per	ulangan yang memudahkan untuk perulangan array atau slice adalah
Select one:  a. For i < len(	a){i++}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := rai	a){i++}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := rat  c. For {}	a){i++} nge a {}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := rai	a){i++} nge a {}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := rat  c. For {}	a){i++} nge a {}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := rat c. For {} d. For i := 0 ; i &	a){i++} nge a {}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := rat c. For {} d. For i := 0 ; i &	a){i++} nge a {}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := rai c. For {} d. For i := 0 ; i &	a){i++} nge a {} (lt; len(a); i++{}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := rai c. For {} d. For i := 0 ; i &	a){i++} nge a {}
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := ran c. For {} d. For i := 0 ; i &	a){i++} nge a {} klt; len(a); i++{}  un untuk menguji keberadaan suatu key dalam suatu map adalah
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := ran c. For {} d. For i := 0 ; i &  Question 8  Complete  Mark 1.00 out of 1.00  Cara yang digunaka  Select one: a. Menggunaka	a){i++} nge a {}  klt; len(a); i++{}  in untuk menguji keberadaan suatu key dalam suatu map adalah  in struktur kontrol kondisi IF
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := ran c. For {} d. For i := 0; i &  Question 8  Complete  Mark 1.00 out of 1.00  Cara yang digunaka  Select one: a. Menggunaka b. Membuat 2 v	a){i++} nge a {}  ult; len(a); i++{}  un untuk menguji keberadaan suatu key dalam suatu map adalah  un struktur kontrol kondisi IF  variabel untuk menampung nilai pengaksesan item.
Select one:  a. For i < len( b. For _, b := ran c. For {} d. For i := 0 ; i &  Question 8  Complete  Mark 1.00 out of 1.00  Cara yang digunaka Select one: a. Menggunaka b. Membuat 2 v c. Membuat 3 v	a){i++} nge a {}  klt; len(a); i++{}  in untuk menguji keberadaan suatu key dalam suatu map adalah  in struktur kontrol kondisi IF

Question <b>9</b>	
Complete Mark 1.00 out of 1.00	
viark 1.00 out of 1.00	
Pernyataan yang sala	h mengenai fungsi Append() dibawah ini adalah
Select one:	
	mengisi kapasitas yang tersedia ketika nilai kapasitas (cap) lebih besar dari pada (len), dan akan merubah e yang berhubungan.
O b. Fungsi Appen	d() dapat digunakan pada Slice
o c. Fungsi Append	I() dapat digunakan pada Map
Od. Append() akar	membuat referensi baru ketika nilai dari kapasitas (cap) sama dengan jumlah elemen (len).
Question <b>10</b>	
Complete Mark 1.00 out of 1.00	
Untuk mengakses pro	operti pada struct menggunakan simbol/tanda
Untuk mengakses pro Select one: a	operti pada struct menggunakan simbol/tanda
Select one:	pperti pada struct menggunakan simbol/tanda
Select one:  a	operti pada struct menggunakan simbol/tanda
Select one:  a  b. & amp;	operti pada struct menggunakan simbol/tanda
Select one:  a  b. & amp;  c.;	operti pada struct menggunakan simbol/tanda
Select one:  a  b. & D. &	operti pada struct menggunakan simbol/tanda
Select one:  a b. & D. &	operti pada struct menggunakan simbol/tanda
Select one:  a  b. & D. &	
Select one:  a b. & D. &	
Select one:  a b. & D. &	engan pointer?
Select one:  a  b. & D. &	engan pointer?
Select one:  a b. & D. &	engan pointer?

ark 0.00 out of 1.00	
Yang bukan mer	upakan fungsi dari Slice adalah
Select one or mo	ore:
□ b. Copy	
c. Len	
d. Remove	
Question <b>13</b>	
Complete	
Mark 1.00 out of 1.00	
Untuk mengamk	oil alamat memori menggunakan simbol/tanda
Select one:	
<ul><li>a. &amp;</li></ul>	
O b. *	
O c	
O d.,	
Question <b>14</b>	
Mark 1.00 out of 1.00	
Apa yang dimak	sud dengan Map?
Select one:	
🔾 a. Sebuah ti	oe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.
<ul><li>b. Tipe data key-nya.</li></ul>	asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga
O c. Objek yar	g memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
	ah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array

Post	Test	۵٠	<b>Attem</b>	nt	review
гозі	ıcsı	4.	Aucin	υL	ICVICW

Question 15	
Complete	
Mark 1.00 out of 1.00	
Nilai kosong dari suatu slice adalah	
Select one:	
O a. Null Pointer	
O b. Zero	
O c. Null	
d. Nil	
▼ Pre Test 4	
Jump to	
	Upload Activity Pertemuan 4