

Started on	Friday, 5 November 2021, 7:58 AM
State	Finished
Completed on	Friday, 5 November 2021, 8:09 AM
Time taken	11 mins 31 secs
Marks	11.00/15.00
Grade	7.33 out of 10.00 (73%)

Question **1**  
Complete  
Mark 1.00 out of 1.00

Struktur yang memiliki kondisi apabila kondisi benar dan kondisinya salah maka ada perintah lainnya yang akan dijalankan oleh program disebut :

- Select one:
- ☐ a. switch
  - ☐ b. if
  - ☒ c. if-else
  - ☐ d. for

Question **2**  
Complete  
Mark 1.00 out of 1.00



```
package main
import "fmt"
func main (){
var i int
for i=0 ; i< 10 ; i++ {
fmt.Println("num :",i)
}
}
```

Contoh program sebelumnya ada berapa tipe data yang dipakai :

- Select one:
- ☒ a. 1
  - ☐ b. 0
  - ☐ c. string
  - ☐ d. 2

Question **3**  
Complete  
Mark 1.00 out of 1.00



```
package main
import "fmt"
func main (){
var i int
for i=0 ; i< 10 ; i++ {
fmt.Println("num :",i)
}
}
```

Contoh program sebelumnya ada berapa tipe data yang dipakai :

- Select one:
- ☐ a. string
  - ☐ b. 2
  - ☒ c. 1
  - ☐ d. 0

Question **4**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



```
package main
import "fmt"
func main (){
var i int
for i=0 ; i< 10 ; i++ {
fmt.Println("num :",i)
}
}
```

Contoh program diatas yang termasuk dalam variabel adalah :

Select one:

- ☐ a. num
- ☐ b. string
- ☒ c. i
- ☐ d. var i

Question **5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Suatu kondisi yang menentukan perintah-perintah yang akan dijalankan oleh suatu program disebut :

Select one:

- ☐ a. variabel
- ☐ b. function
- ☒ c. struktur kontrol
- ☐ d. argument

Question **6**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Merupakan bagian badan suatu function. Dapat berupa instruksi tunggal maupun satu blok instruksi yang dituliskan diantara kurung kurawal {} :

Select one:

- ☐ a. argument
- ☒ b. statement
- ☐ c. type data
- ☐ d. variabel

Question **7**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



```
SWITCH x
CASE 5: write('Sangat')
CASE 4: write('Memuaskan')
BREAK
CASE 3: write('Cukup')
BREAK
CASE 2: write('Sangat')
CASE 1:
DEFAULT: write('Kurang')
END SWITCH
```

Bila x bernilai 3, maka outputnya adalah :

Select one:

- ☐ a. Kurang
- ☐ b. (tidak ada output) atau press any key to continue
- ☐ c. Sangat Memuaskan
- ☒ d. cukup

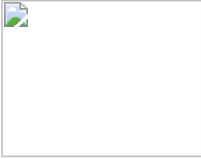
Question **8**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

```
DEKLARASI
A,B,C,D: Integer

ALGORITMA
A : 5
B : 2
C : A / B
D : A + C * 2
```



Pada program sebelumnya ada berapa variabel yang digunakan :

Select one:

- ☐ a. 2
- ☐ b. 3
- ☐ c. 1
- ☒ d. 4

Question **9**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Instruksi digunakan untuk membandingkan beberapa nilai konstan yang mungkin untuk sebuah ekspresi :

Select one:

- ☒ a. switch
- ☐ b. if-else
- ☐ c. for-else
- ☐ d. for

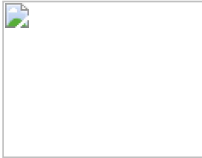
Question **10**

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

```
DEKLARASI
A,B,C,D: Integer

ALGORITMA
A : 5
B : 2
C : A / B
D : A + C * 2
```



Nilai C dan D masing – masing adalah :

Select one:

- ☐ a. 2 dan 14
- ☒ b. 2.5 dan 25
- ☐ c. 2 dan 9
- ☐ d. 2.5 dan 15

Question **11**

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

```
package main
import "fmt"
func main (){
var i int
for i=0 ; i< 10 ; i++ {
fmt.Println("num :",i)
}
}
```



Contoh dari program sebelumnya yang termasuk dalam nilai variable adalah :

Select one:

- ☐ a. num 1
- ☐ b. string
- ☒ c. var
- ☐ d. var i

Question **12**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



```
package main
import "fmt"
func main (){
var i int
for i=0 ; i< 10 ; i++ {
fmt.Println("num :",i)
}
}
```

Contoh program sebelumnya jika hasil dicetak akan menghasilkan inputan berupa :

Select one:

- ☒ a. num 0-num 9
- ☐ b. num 0-num 10
- ☐ c. num 1-num 9
- ☐ d. num 1-num 10

Question **13**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Satu blok instruksi yang dieksekusi ketika dipanggil dari bagian lain dalam suatu program :

Select one:

- ☐ a. statementa
- ☐ b. argument
- ☒ c. function
- ☐ d. variabel

Question **14**

Complete

Mark 0.00 out of 1.00



```
SWITCH x
CASE 5: write('sangat')
CASE 4: write('Memuaskan')
BREAK
CASE 3: write('cukup')
BREAK
CASE 2: write('sangat')
CASE 1:
DEFAULT: write('kurang')
END SWITCH
```

Pada program switch sebelumnya menggunakan tipe data.. :

Select one:

- ☐ a. float
- ☒ b. char
- ☐ c. string
- ☐ d. integer

Question **15**

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

struktur kontrol yang menjalankan satu atau lebih perintah dengan jumlah perulangan yang sudah ditentukan disebut :

Select one:

- ☐ a. for
- ☒ b. if-else
- ☐ c. switch
- ☐ d. if