

Pre Test 4

1. Tanda yang digunakan sebagai pembatas tiap item pada map adalah
 - a. Titik koma (;)
 - b. Titik dua (:)
 - c. Titik(.)
 - d. Koma (,)
2. Apa yang dimasud dengan pointer?
 - a. Reference elemen array
 - b. Sebuah variabel yang menyimpan beberapa properti atau fungsi dalam 1 wadah
 - c. Sebuah variabel yang nilainya berisi alamat memori dari variabel lain
 - d. Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value
3. Dereferencing adalah ...
 - a. Mengambil tipe data dari sebuah pointer
 - b. Mengambil fungsi dari sebuah pointer
 - c. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel
 - d. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer
4. Referencing adalah ...
 - a. Mengambil fungsi dari sebuah pointer
 - b. Mengambil tipe data dari sebuah pointer
 - c. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer
 - d. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel
5. Yang bukan merupakan fungsi dari Slice adalah
 - a. Copy
 - b. Len
 - c. Remove
 - d. Cap
6. Tanda yang digunakan sebagai pembatas Key dan value pada map adalah
 - a. Titik koma (;)
 - b. Koma (,)
 - c. Titik(.)
 - d. Titik dua (:)
7. Apa yang dimaksud dengan slice ?
 - a. Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array
 - b. Sebuah tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.
 - c. objek yang memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
 - d. tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya.
8. Yang bukan merupakan fungsi dari Slice adalah
 - a. Len
 - b. Copy
 - c. Cap
 - d. Remove
9. Berikut adalah cara pendeklarasian sebuah struct:
 - a. struct type User
 - b. type struct User
 - c. User type struct
 - d. type User struct
10. Untuk mengambil alamat memori menggunakan simbol/tanda ...
 - a. ,
 - b. .
 - c. *
 - d. &
11. Berikut adalah cara pendeklarasian variabel bertipe pointer:
 - a. var umur *int
 - b. var umur* int
 - c. *var umur int
 - d. var *umur int
12. Untuk menampilkan nilai yang disimpan pada pointer menggunakan simbol/tanda ...
 - a. &
 - b. *
 - c. .
 - d. ;
13. Apa yang dimaksud dengan Map?
 - a. Sebuah tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.
 - b. Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya.
 - c. Objek yang memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
 - d. Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array
14. Untuk mengakses properti pada struct menggunakan simbol/tanda ...
 - a. &
 - b. *
 - c. .
 - d. ;
15. Untuk menampilkan nilai yang disimpan pada pointer menggunakan simbol/tanda ...
 - a. ;
 - b. &
 - c. .
 - d. *

Post Test 4

1. Untuk menampilkan nilai yang disimpan pada pointer menggunakan simbol/tanda ...
 - a. *
 - b. .
 - c. ;
 - d. &
2. Referencing adalah ...
 - a. Mengambil tipe data dari sebuah pointer
 - b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer
 - c. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel
 - d. Mengambil fungsi dari sebuah pointer
3. Untuk mengakses properti pada struct menggunakan simbol/tanda ...
 - a. *
 - b. &
 - c. .
 - d. ;
4. Pernyataan yang salah mengenai fungsi Append() dibawah ini adalah
 - a. Append() akan membuat referensi baru ketika nilai dari kapasitas (cap) sama dengan jumlah elemen (len).
 - b. Append() akan mengisi kapasitas yang tersedia ketika nilai kapasitas (cap) lebih besar dari pada (len), dan akan merubah nilai referensi slice yang berhubungan.
 - c. Fungsi Append() dapat digunakan pada Slice
 - d. Fungsi Append() dapat digunakan pada Map
5. Nilai kosong dari suatu slice adalah
 - a. Null Pointer
 - b. Zero
 - c. Null
 - d. Nil
6. Apa yang dimaksud dengan pointer?
 - a. Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value
 - b. Sebuah variabel yang menyimpan beberapa properti atau fungsi dalam 1 wadah
 - c. Reference elemen array
 - d. Sebuah variabel yang nilainya berisi alamat memori dari variabel lain
7. Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah
 - a. Delete
 - b. Remove
 - c. Truncate
 - d. Nil
8. Dereferencing adalah ...
 - a. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer
 - b. Mengambil fungsi dari sebuah pointer
 - c. Mengambil tipe data dari sebuah pointer
 - d. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel
9. Apa yang dimaksud dengan Map?
 - a. Objek yang memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
 - b. Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array
 - c. Sebuah tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.
 - d. Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya.
10. Struktur kontrol perulangan yang memudahkan untuk perulangan array atau slice adalah
 - a. `For {}`
 - b. `For _, b := range a {}`
 - c. `For i := 0 ; i < len(a) ; i++ {}`
 - d. `For i < len(a){i++}`

KURSUS LEPKOM: GOLANG FOR BEGINNER

11. Cara yang digunakan untuk menguji keberadaan suatu key dalam suatu map adalah
 - a. Membuat 3 variabel untuk menampung nilai pengaksesan item.
 - b. Menggunakan struktur kontrol kondisi IF
 - c. Menggunakan struktur kontrol perulangan FOR
 - d. Membuat 2 variabel untuk menampung nilai pengaksesan item.
12. Untuk mengambil alamat memori menggunakan simbol/tanda ...
 - a. *
 - b. .
 - c. ,
 - d. &
13. Apa yang dimaksud dengan slice ?
 - a. Sebuah tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.
 - b. objek yang memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
 - c. Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array
 - d. tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya.
14. Yang bukan merupakan fungsi dari Slice adalah
 - a. Cap
 - b. Copy
 - c. Remove
 - d. Len

