

KURSUS LEPKOM: FUNDAMENTAL WEB

Pre Test 3

1. Lokasi penyimpanan pada suatu pengenalan atau identifier yang digunakan untuk memberikan suatu nilai tertentu didalam pemrograman disebut :
a. konstanta b. Argument c. variabel d. Tipe data
2. Satu blok instruksi yang dieksekusi ketika dipanggil dari bagian lain dalam suatu program :
a. argument b. statement c. variabel d. function
3. Variabel yang nilainya nantinya tidak dapat berubah disebut :
a. konstanta b. tipe data c. function d. variabel
4. Merupakan bagian badan suatu function. Dapat berupa instruksi tunggal maupun satu blok instruksi yang dituliskan diantara kurung kurawal {} yaitu disebut :
a. variabel b. type data c. argument d. statement
5. Aturan penamaan variabel di Go :
a. Diawali dengan huruf c. Semua jawaban benar
b. Dapat berisi huruf d. Bilangan atau simbol _ (underscore)
6. Apa kegunaan dari sebuah Web Container :
a. Mempercepat kerja server
b. Mengolah request yang diberikan
c. Mengolah siklus hidup dari sebuah program servlet
d. Menampilkan data yang telah diolah
7. Struktur kontrol untuk mengeksekusi sebuah atau satu blok instruksi jika kondisi terpenuhi dengan kondisi statement :
a. for b. if-else c. for-else d. switch
8. Struktur kontrol yang Digunakan untuk mengulang statement atau satu blok statement berulang kali sejumlah yang ditentukan :
a. switch b. if c. if-else d. for
9. Format yang digunakan untuk menginisialisasi dan mempunyai ukuran, size maupun bertipe string, character ataupun number disebut :
a. tipe data b. function c. variabel d. konstanta
10. Suatu kondisi yang menentukan perintah-perintah yang akan dijalankan oleh suatu program disebut :
a. variabel b. statement c. struktur kontrol d. function
11. Modifikasi program yang mencetak bilangan 1 – 10 di setiap baris dan menetapkan apakah bilangan-bilangan genap atau ganjil yaitu disebut :
a. switch b. if-else c. for d. if
12. Instruksi digunakan untuk membandingkan beberapa nilai konstan yang mungkin untuk sebuah ekspresi disebut
a. for b. switch c. if d. if-else
13. Berikut ini komponen dari suatu website, kecuali :
a. Hosting b. Desain web c. Salah semua d. Domain name
14. Berikut adalah kelebihan dari arsitektur Client-Server, kecuali :
a. Data disimpan terpusat di server
b. Client mengakses fungsionalitas server dari jarak jauh
c. Server dapat diakses secara simultan oleh banyak client
d. Mempertimbangkan sinkronisasi dan paralelisme
15. Berikut ini yang termasuk dalam struktur kontrol pada GO :
a. IF, SWITCH, WHILE c. IF, IF ELSE, WHILE
b. FOR, WHILE, DO WHILE d. FOR, IF ELSE, SWITCH

KURSUS LEPKOM: FUNDAMENTAL WEB

Post Test 3

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

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

2. Contoh program sebelumnya ada berapa tipe data yang dipakai :

- a. 1 c. string
b. 0 d. 2

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

3. Contoh program sebelumnya ada berapa tipe data yang dipakai :

- a. string c. 1
b. 2 d. 0

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

4. Contoh program diatas yang termasuk dalam variabel adalah :

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

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

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

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

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

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

7. Bila x bernilai 3, maka outputnya adalah :

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

```
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
```

8. Pada program sebelumnya ada berapa variabel yang digunakan :

- a. 2 c. 1
b. 3 d. 4

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

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

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

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

10. Nilai C dan D masing – masing adalah :

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

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

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

KURSUS LEPKOM: FUNDAMENTAL WEB

11. Contoh dari program sebelumnya yang termasuk dalam nilai variable adalah :

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

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

12. Contoh program sebelumnya jika hasil dicetak akan menghasilkan inputan berupa :

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

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

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

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

14. Pada program switch sebelumnya menggunakan tipe data.. :

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

```
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
```

15. Struktur kontrol yang menjalankan satu atau lebih perintah dengan jumlah perulangan yang sudah ditentukan disebut :

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