**Pre Test 3**

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

**Post Test 3**

1. Struktur yang memiliki kondisi apabila kondisi bener dan kondisinya salah maka ada perintah lainnya yang akan dijalankan oleh program disebut :
   1. switch
   2. if
   3. if-else
   4. for
2. Contoh program sebelumnya ada berapa tipe data yang dipakai :
   1. 1
   2. 0
   3. string
   4. 2
3. Contoh program sebelumnya ada berapa tipe data yang dipakai :
   1. string
   2. 2
   3. 1
   4. 0
4. Contoh program diatas yang termasuk dalam variabel adalah :
   1. num
   2. string
   3. i
   4. var i
5. Suatu kondisi yang menentukan perintah-perintah yang akan dijalankan oleh suatu program disebut :
   1. variabel
   2. function
   3. struktur kontrol
   4. argument
6. Merupakan bagian badan suatu function. Dapat berupa instruksi tunggal maupun satu blok instruksi yang dituliskan diantara kurung kurawal {} :
   1. argument
   2. statement
   3. type data
   4. variabel
7. Bila x bernilai 3, maka outputnya adalah :
   1. Kurang
   2. (tidak ada output) atau press any key to continue
   3. Sangat Memuaskan
   4. cukup
8. Pada program sebelumnya ada berapa variabel yang digunakan :
   1. 2
   2. 3
   3. 1
   4. 4
9. Instruksi digunakan untuk membandingkan beberapa nilai konstan yang mungkin untuk sebuah ekspresi :
   1. switch
   2. if-else
   3. for-else
   4. for
10. Nilai C dan D masing – masing adalah :
    1. 2 dan 14
    2. 2.5 dan 25
    3. 2 dan 9
    4. 2.5 dan 15
11. Contoh dari program sebelumnya yang termasuk dalam nilai variable adalah :
    1. num 1
    2. string
    3. var
    4. var i
12. Contoh program sebelumnya jika hasil dicetak akan menghasilkan inputan berupa :
    1. num 0-num 9
    2. num 0-num 10
    3. num 1-num 9
    4. num 1-num 10
13. Satu blok instruksi yang dieksekusi ketika dipanggil dari bagian lain dalam suatu program :
    1. statementa
    2. argument
    3. function
    4. variabel
14. Pada program switch sebelumnya menggunakan tipe data.. :
    1. float
    2. char
    3. string
    4. integer
15. Struktur kontrol yang menjalankan satu atau lebih perintah dengan jumlah perulangan yang sudah ditentukan disebut :
    1. for
    2. if-else
    3. switch
    4. if