

## Question 1

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Ketika ada pembagian dengan bilangan 0 (nol), exception tipe apa yang akan diberikan?

Select one:

- ☒ a. `ArithmeticException` ✓
- ☐ b. `ErrorDivisionException`
- ☐ c. `ZeroException`
- ☐ d. tidak ada exception kecuali sesuai yang di throws pada penulisan deklarasi di method signature nya.

Your answer is correct.

The correct answer is:

`ArithmeticException`

## Response history

| Step              | Time           | Action                                     | State            | Marks |
|-------------------|----------------|--|------------------|-------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10 | Started                                    | Not yet answered |       |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:10 | Saved: <code>ErrorDivisionException</code> | Answer saved     |       |
| <a href="#">3</a> | 4/08/25, 09:35 | Saved: <code>ArithmeticException</code>    | Answer saved     |       |
| 4                 | 4/08/25, 09:40 | Attempt finished                           | Correct          | 1.00  |

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Manakah diantara berikut ini yang **tidak** termasuk relasi antara diagram dalam class diagram

Select one:

- ☐ a. composition
- ☒ b. construction ✓
- ☐ c. aggregation
- ☐ d. association

Your answer is correct.

The correct answer is: construction

### Response history

| Step              | Time                  | Action                  | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|-------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                 | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:10        | Saved: construction     | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b> | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Setelah memahami konsep object oriented, maka sebelum membuat program sepantasnya seorang programmer melakukan apa dulu?

Select one:

- ☐ a. Membuat tulisan-tulisan dan cerita tentang apa yang akan dibuatnya.
- ☐ b. Jangan tunda-tunda coding, menunda-nunda pekerjaan adalah hal yang buruk, coding tidak ada hubungan dengan class diagram atau OO. Yang paling penting programnya jalan.
- ☐ c. Langsung Coding saja, jangan ditunda-tunda kemudian membuat class diagram.
- ☒ d. membuat atau mempelajari class diagram yang diberikan. ✓

Your answer is correct.

The correct answer is: membuat atau mempelajari class diagram yang diberikan.

### Response history

| Step              | Time                  | Action  | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|---|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started   | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:10        | Saved: membuat atau mempelajari class diagram yang diberikan. | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>                                       | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Pesan exception dengan tipe apa yang akan dihasilkan dari program ini?

```
public class Test {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Object o = null;  
  
        System.out.println(o.toString());  
  
    }  
}
```

Select one:

- ☐ a. Tidak ada exception, program sudah benar.
- ☐ b. ArithmeticException
- ☐ c. ClassCastException
- ☒ d. NullPointerException ✓

Your answer is correct.

The correct answer is: NullPointerException

### Response history

| Step              | Time                  | Action                      | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|-----------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                     | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:11        | Saved: NullPointerException | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>     | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Untuk mendeklarasikan interface A dengan dua tipe generic, maka kita menuliskan seperti:

Select one:

- ☒ a. public interface A<E, F> { ... } ✓
- ☐ b. public interface A(E, F) { ... }
- ☐ c. Tidak bisa, hanya boleh pakai satu generic type.
- ☐ d. public interface A {

E x

F y

...

}

Your answer is correct.

The correct answer is: public interface A<E, F> { ... }

### Response history

| Step              | Time                  | Action                                  | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|---|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                                 | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:11        | Saved: public interface A<E, F> { ... } | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>                 | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Apa yang akan terjadi apabila potongan kode berikut dijalankan?

```
interface A{
    public void method();
}

class One{
    public void method(){
        System.out.println("Class One Method");
    }
}

class Two extends One implements A{
    public void method(){
        System.out.println("Class Two Method");
    }
}

public class Test extends Two{
    public static void main(String[] args){
        A a = new Two();
        a.method();
    }
}
```

Select one:

- ☒ a. akan mencetak "Class Two Method" ✓
- ☐ b. dapat dikompilasi tetapi tidak mencetak apa-apa
- ☐ c. compile error
- ☐ d. akan mencetak "Class One Method"

Your answer is correct.

The correct answer is: akan mencetak "Class Two Method"

### Response history

| Step              | Time                  | Action                                  | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|---|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                                 | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:12        | Saved: akan mencetak "Class Two Method" | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>                 | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Misalkan ada superclass Animal yang memiliki method speak() yang mengembalikan "Aww" dengan subclasses sebagai berikut  
class Cat dengan method speak() yang mengembalikan "Miaw"

class Bird tidak memiliki method speak()

class Dog dengan method speak() yang mengembalikan "GukGuk"

class Pig tidak memiliki method speak()

class Cow dengan method speak() yang mengembalikan "Moo"

Apakah output dari program yang me-loop Array di bawah ini dan memanggil method speak() di setiap iterasi?

```
Animal[] a = { new Cat(), new Cow(), new Dog(), new Pig(), new Bird() }
```

Select one:

- ☐ a. Program tidak dapat dikompilasi
- ☒ b. Miaw Moo GukGuk Aww Aww ✓
- ☐ c. Akan ada runtime error ketika program dijalankan
- ☐ d. Aww Aww Aww Aww Aww

Your answer is correct.

The correct answer is: Miaw Moo GukGuk Aww Aww

### Response history

| Step              | Time                  | Action                         | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|--------------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                        | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:13        | Saved: Miaw Moo GukGuk Aww Aww | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>        | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Apakah beda nya *checked* dan *unchecked exception*?

Select one:

- ☒ a. Checked exception artinya programmer dipaksa untuk memeriksa apakah akan terjadi exception atau tidak baik dengan try-catch atau deklarasi throws. Sementara unchecked tidak harus. ✓
- ☐ b. Checked exception harus ada *try-catch* nya. Sementara unchecked harus ada *throws* pada deklarasi method.
- ☐ c. Tidak ada bedanya. sama saja. Hanya pengelompokan saja.
- ☐ d. Unchecked exception artinya walaupun terjadi exception maka tidak akan diperiksa atau tidak akan menimbulkan error. Sementara checked exception akan dapat menimbulkan error.

Your answer is correct.

The correct answer is: Checked exception artinya programmer dipaksa untuk memeriksa apakah akan terjadi exception atau tidak baik dengan try-catch atau deklarasi throws. Sementara unchecked tidak harus.

### Response history

| Step              | Time                      | Action   | State            | Marks       |
|-------------------|---------------------------|--|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25,<br>09:10         | Started  | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25,<br>09:13         | Saved: Checked exception artinya programmer dipaksa untuk memeriksa apakah akan terjadi exception atau tidak baik dengan try-catch atau deklarasi throws. Sementara unchecked tidak harus. | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25,<br/>09:40</b> | <b>Attempt finished</b>  | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |



Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Package dalam Java merupakan mekanisme untuk membungkus \_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. Sub Packages
- ☐ b. Interfaces
- ☒ c. Semua Jawaban Benar ✓
- ☐ d. Classes

Your answer is correct.

The correct answer is: Semua Jawaban Benar

### Response history

| Step              | Time                  | Action                     | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|----------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                    | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:14        | Saved: Semua Jawaban Benar | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>    | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **10**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Mana diantara pernyataan berikut yang bukan keuntungan dari inheritance

Select one:

- ☐ a. Kode yang di-share diantara beberapa classes cukup ditulis satu kali
- ☐ b. Satu superclass yang besar dapat digunakan ketimbang banyak class yang kecil
- ☒ c. Class yang memiliki kemiripan behavior dapat menghasilkan eksekusi yang konsisten ✖
- ☐ d. Pengembangan terhadap base class dapat langsung terimplementasi ke class turunannya

Your answer is incorrect.

The correct answer is: Satu superclass yang besar dapat digunakan ketimbang banyak class yang kecil

### Response history

| Step              | Time                      | Action   | State            | Marks       |
|-------------------|---------------------------|--|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25,<br>09:10         | Started  | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25,<br>09:14         | Saved: Class yang memiliki kemiripan behavior dapat menghasilkan eksekusi yang konsisten | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25,<br/>09:40</b> | <b>Attempt finished</b>  | <b>Incorrect</b> | <b>0.00</b> |

Question **11**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Pada studi kasus IntegerMatrix seperti pada buku. class IntegerMatrix dituliskan sebagai berikut:

```
public class IntegerMatrix extends GenericMatrix<Integer> {
```

```
@Override /** Add two integers */
```

```
protected Integer add(Integer o1, Integer o2) {
```

```
return o1 + o2;
```

```
}
```

```
@Override /** Multiply two integers */
```

```
protected Integer multiply(Integer o1, Integer o2) {
```

```
return o1 * o2;
```

```
}
```

```
@Override /** Specify zero for an integer */
```

```
protected Integer zero() {
```

```
return 0;
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

Pernyataan manakan yang **salah** berikut ini?

Select one:

- ☐ a. Dengan cara seperti ini kita bisa menggunakan method yang sudah didefinisikan secara umum untuk segala macam matrix dan kita cukup menambahkan method yang khusus terkait jenis matrix tertentu saja. Sehingga mengurangi duplikasi kode.
- ☐ b. Dengan menggunakan generic, kita bisa mendeteksi kesalahan penggunaan tipe saat compile time.
- ☐ c. method add wajib perlu diimplementasikan karena di parent hanya abstract saja, dan karena tiap-tiap tipe yang mengisi element matrix mungkin punya cara implementasi add yang berbeda.
- ☒ d. Dengan implementasi tersebut, seluruh implementasi sudah selesai, kita tak perlu menambahkan lagi dan tidak bisa menambahkan method pada kelas IntegerMatrix atau pun subclass dari IntegerMatrix. ✓

Your answer is correct.

The correct answer is: Dengan implementasi tersebut, seluruh implementasi sudah selesai, kita tak perlu menambahkan lagi dan tidak bisa menambahkan method pada kelas IntegerMatrix atau pun subclass dari IntegerMatrix.

### Response history

| Step | Time              | Action  | State               | Marks |
|------|-------------------|---------|---------------------|-------|
| 1    | 4/08/25,<br>09:10 | Started | Not yet<br>answered |       |

| Step              | Time                  | Action  | State          | Marks       |
|-------------------|-----------------------|---|----------------|-------------|
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:15        | Saved: Dengan implementasi tersebut, seluruh implementasi sudah selesai, kita tak perlu menambahkan lagi dan tidak bisa menambahkan method pada kelas IntegerMatrix atau pun subclass dari IntegerMatrix. | Answer saved   |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>   | <b>Correct</b> | <b>1.00</b> |

Question **12**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Ketika kita bikin program yang menerima input dari user dan mengolahnya, kadang kita mengharapkan user mengetik sebuah bilangan namun user mengetik sebuah kalimat. Hal apakah yang akan terjadi?

Select one:

- ☐ a. ArithmeticException
- ☒ b. InputMismatchException ✓
- ☐ c. Pasti tidak akan terjadi apa-apa, karena akan otomatis dikonversi jadi bilangan.
- ☐ d. ArrayIndexOutOfBoundsException

Your answer is correct.

The correct answer is: InputMismatchException

## Response history

| Step              | Time                  | Action                        | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|-------------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                       | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:16        | Saved: ArithmeticException    | Answer saved     |             |
| <a href="#">3</a> | 4/08/25, 09:29        | Saved: InputMismatchException | Answer saved     |             |
| <b>4</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>       | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **13**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Bila kita mendeklarasikan seperti berikut ini:

```
List<String> list = new ArrayList<String>();
```

maka selanjut nya perintah apakah yang **tepat**?

Select one:

- ☐ a. Tidak bisa, Compile error. Karena deklarasi tersebut salah. Seharusnya:

```
ArrayList<String> list = new ArrayList<String>();
```

- ☐ b. `list.add(new ArrayList());`
- ☐ c. `list.add(new String[]);`
- ☒ d. `list.add("Red");` ✓

Your answer is correct.

The correct answer is: `list.add("Red");`

### Response history

| Step              | Time                  | Action                               | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|--------------------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                              | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:17        | Saved: <code>list.add("Red");</code> | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>              | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **14**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Sesuai dengan contoh studi kasus dibuku dan contoh, serta pembahasan yang ada, apakah maksud dari deklarasi berikut

```
public abstract class GenericMatrix<E extends Number> {
```

```
...
```

```
}
```

Select one:

- ☐ a. Arti dari deklarasi tersebut adalah bahwa kita bisa membuat object dari class GenericMatrics selama element nya adalah turunan dari kelas Number, dengan cara seperti dibawah ini:
- GenericMatrics matrik = new GenericMatric<Integer>();
- ☒ b. Artinya kelas tersebut bisa digunakan untuk berbagai macam jenis matriks selama elemen dari matriks tersebut adalah bagian dari kelas Number. ✓
- ☐ c. artinya ini abstract class yang perlu diimplementasikan dan bisa digunakan untuk jenis generic type apapun termasuk jenis Number.
- ☐ d. Arti dari deklarasi tersebut adalah bahwa kita bisa membuat object dari class GenericMatrics selama element nya adalah turunan dari kelas Number, dengan cara seperti dibawah ini:
- GenericMatrics<Integer> matrik = new GenericMatric<Integer extends Number>();

Your answer is correct.

The correct answer is: Artinya kelas tersebut bisa digunakan untuk berbagai macam jenis matriks selama elemen dari matriks tersebut adalah bagian dari kelas Number.

### Response history

| Step              | Time                      | Action   | State               | Marks       |
|-------------------|---------------------------|--|---------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25,<br>09:10         | Started  | Not yet<br>answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25,<br>09:18         | Saved: Artinya kelas tersebut bisa digunakan untuk berbagai macam jenis matriks selama elemen dari matriks tersebut adalah bagian dari kelas Number. | Answer<br>saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25,<br/>09:40</b> | <b>Attempt finished</b>  | <b>Correct</b>      | <b>1.00</b> |

Question **15**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Karena penerapan erasure, maka pada java ada keterbatasan dari penggunaan generics. Manakah yang bukan batasan tersebut?

Select one:

☐ a. menggunakan generic type pada class exception

☒ b. menggunakan wildcard

☐ c. membuat array new E[]

☒ d. membuat object new E()

<E>  
Exception <T> Object

<?> <? extend> bukan  
/super <? super> batasan  
<?> tipe data banyak

Exception (Extend Comparable)

Exception E

↳ Comparable

Your answer is incorrect.

The correct answer is: menggunakan wildcard

## Response history

| Step              | Time                  | Action                        | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|-------------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                       | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:19        | Saved: membuat object new E() | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>       | <b>Incorrect</b> | <b>0.00</b> |

Question **16**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Manakah pernyataan di bawah ini yang benar terkait dengan Abstract Classes

Select one:

- ☒ a. Object tidak dapat dibuat dari abstract class; Abstract class dapat memiliki subclasses ✓
- ☐ b. Abstract class hanya dapat berisi abstract methods; Abstract class dapat memiliki subclasses ✗
- ☐ c. Abstract class hanya dapat berisi abstract methods; Abstract class tidak dapat memiliki subclasses ✗
- ☐ d. Object dapat dibuat dari abstract class; Abstract class tidak dapat memiliki subclasses ✗

Your answer is incorrect.

The correct answer is: Object tidak dapat dibuat dari abstract class; Abstract class dapat memiliki subclasses

### Response history

| Step              | Time                      | Action  | State               | Marks       |
|-------------------|---------------------------|---|---------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25,<br>09:10         | Started   | Not yet<br>answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25,<br>09:20         | Saved: Abstract class hanya dapat berisi abstract methods; Abstract class dapat memiliki subclasses | Answer saved        |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25,<br/>09:40</b> | <b>Attempt finished</b>   | <b>Incorrect</b>    | <b>0.00</b> |



Question **17**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Untuk kualitas program yang baik dan budaya kerja programmer yang profesional kita perlu membuat *unit test*. Berikut ini adalah hal-hal yang bisa kita uji dalam unit test kita *kecuali*?

Select one:

- class diagram**
- ☒ a. kualitas rancangan Object Oriented dari program **✗**
- ☐ b. exception **✓**
- ☐ c. isi sebuah array **✓**
- ☐ d. kesesuaian input output dari pemanggilan method **✓**

**output - Terminal****- method return value****- throw Exception(message)****catch (Exception e) {****System.out.println(e.getMessage());****}****- for loop array****- assertTrue(arr.contains())****assertFalse**

Your answer is correct.

The correct answer is: kualitas rancangan Object Oriented dari program

## Response history

| Step              | Time                  | Action   | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|--|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started  | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:20        | Saved: kualitas rancangan Object Oriented dari program | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>                                | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **18**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00



Struktur Kode

Manakah diantara berikut ini yang bukan manfaat dari class diagram.

Select one:

- ☐ a. Class diagram dapat memberikan abstraksi dari pekerjaan programming yang akan dilakukan sebelum benar-benar coding dan mengerjakan rincian nya. ✓
- ☐ b. Class diagram dapat memudahkan pengembangan program lebih lanjut karena sudah dirancang lebih matang. ✓
- ☐ c. Class diagram dapat membantu koordinasi kerja tim programmer. ✓
- ☒ d. Class diagram membuat program kita akan pasti benar dan tidak akan muncul runtime error lagi. ✓

unit test

Your answer is correct.

The correct answer is: Class diagram membuat program kita akan pasti benar dan tidak akan muncul runtime error lagi.

### Response history

| Step              | Time                  | Action   | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|--|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started  | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:20        | Saved: Class diagram membuat program kita akan pasti benar dan tidak akan muncul runtime error lagi. | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>  | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **19**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Manakah diantara modifier berikut yang tepat untuk disematkan kepada interface?

Select one:

- ☐ a. Tidak ada jawaban yang benar *X c'*
- ☒ b. Public *✓*
- ☐ c. Private *X*
- ☐ d. Protected *X Kalo beda package*

*public method  
implement interface*

*public*

*inherit abstract*

*Superclass*

*extends*

*package*

Your answer is correct.

The correct answer is: Public

## Response history

| Step              | Time                  | Action                  | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|-------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                 | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:20        | Saved: Public           | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b> | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |

Question **20**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Manakah diantara syntax berikut yang benar untuk mendefinisikan class Coke berdasarkan superclass SoftDrink

Select one:

☒ a. class Coke extends SoftDrink ✓

☐ b. class Coke implements SoftDrink

☐ c. class Coke defines SoftDrink

☐ d. class Coke isa SoftDrink

SoftDrink Parent +  
extend SoftDrink

x interface

? tidak ada di JAVS

h.

Your answer is correct.

The correct answer is: class Coke extends SoftDrink

### Response history

| Step              | Time                  | Action                              | State            | Marks       |
|-------------------|-----------------------|-------------------------------------|------------------|-------------|
| <a href="#">1</a> | 4/08/25, 09:10        | Started                             | Not yet answered |             |
| <a href="#">2</a> | 4/08/25, 09:21        | Saved: class Coke extends SoftDrink | Answer saved     |             |
| <b>3</b>          | <b>4/08/25, 09:40</b> | <b>Attempt finished</b>             | <b>Correct</b>   | <b>1.00</b> |