

**Started on** Sunday, 16 March 2025, 1:04 PM

**State** Finished

**Completed on** Monday, 17 March 2025, 3:26 AM

**Time taken** 14 hours 21 mins

**Grade** 300.00 out of 300.00 (100%)

Question **1**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

## Monster Hunter Wilds

Di Monster Hunter Wilds, Anda akan berperan sebagai Hunter yang mengeksplorasi New World. Dunia ini dihuni oleh berbagai monster yang harus Anda kalahkan dengan senjata dan kemampuan khusus. Hunter dapat melakukan perburuan sendiri atau bersama dalam tim (party), sementara monster memiliki beragam karakteristik dan pola serangan.

Lengkapilah metode-metode pada file berikut:

- Hunter.java
- LongSwordHunter.java
- BowgunHunter.java
- Monster.java

dan submit dalam format ZIP dengan penamaan bebas.

Attachments: [attachments.zip](#)

Java 8

 [No1.zip](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.32 sec, 29.00 MB
2	20	Accepted	0.28 sec, 28.11 MB
3	20	Accepted	0.28 sec, 29.97 MB
4	20	Accepted	0.34 sec, 27.99 MB
5	20	Accepted	0.14 sec, 28.27 MB

Question **2**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

## Legacy Code

Ceritanya, kamu suatu hari diterima di suatu perusahaan yang sudah lama berdiri. Nah, perusahaan ini itu entah kenapa ngebangun semua dari 0, ga mau pake library. Terus, kamu dikasih task buat migrasi kode yang ngirim request body masih pake XML ke JSON. Pas kamu lihat legacy codenya di kelas `Request` (`Request.java`), semua masih dihandle secara manual. Dengan bekal pengetahuan OOP mu tentang interface dan polymorphism, kamu mau bikin ini jadi lebih rapi dan reusable, tapi masih backward compatible.

Nah, disini kamu udah dikasih beberapa kelas yang telah diimplementasi sebagai berikut:

1. `Request` (`Request.java`)
2. `IHandler` (`IHandler.java`)
3. `XMLHandler` (`XMLHandler.java`)
4. `RequestData` (`RequestData.java`)

Lengkapilah metode-metode pada file berikut berdasarkan referensi kelas-kelas yang sudah diberikan

1. `RequestV2` (`RequestV2.java`)
2. `JSONHandler` (`JSONHandler.java`)

Submit file `RequestV2.java` dan `JSONHandler.java` dalam format ZIP dengan penamaan bebas

Attachments: [attachments.zip](#)

Java 8

 [no2.zip](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.06 sec, 28.20 MB
2	20	Accepted	0.06 sec, 26.79 MB
3	20	Accepted	0.06 sec, 28.68 MB
4	20	Accepted	0.06 sec, 27.96 MB
5	20	Accepted	0.07 sec, 28.00 MB

Question **3**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

## Polymorphism - Multiple Interface

Diberikan *interface* sebagai berikut:

1. `Computer` (`Computer.java`)
2. `Monitor` (`Monitor.java`)
3. `Keyboard` (`Keyboard.java`)
4. `Portable` (`Portable.java`)

Diberikan juga *class* yang merepresentasikan jenis komputer sebagai berikut:

1. `GameConsole` (`GameConsole.java`) yang mengimplementasikan `Computer` dan `Monitor`.
2. `Laptop` (`Laptop.java`) yang mengimplementasikan `Computer`, `Keyboard`, dan `Portable`.
3. `PC` (`PC.java`) yang mengimplementasikan `Computer`, `Monitor`, dan `Keyboard`.
4. `Smartphone` (`Smartphone.java`) yang mengimplementasikan `Computer` dan `Portable`.

Lengkapilah metode-metode pada file `ComputerManager.java`.

Submit file `ComputerManager.java`

Attachments: [attachments.zip](#)

Java 8

 [ComputerManager.java](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.06 sec, 28.61 MB
2	20	Accepted	0.06 sec, 28.56 MB
3	20	Accepted	0.07 sec, 27.98 MB
4	20	Accepted	0.06 sec, 27.03 MB
5	20	Accepted	0.07 sec, 28.11 MB

[◀ Remedial Praktikum 1](#)

Jump to...

[Praktikum 2 ▶](#)