

Started on Monday, 17 March 2025, 9:57 AM

State Finished

Completed on Monday, 17 March 2025, 10:10 AM

Time taken 12 mins 31 secs

Grade 28.00 out of 300.00 (9%)

Question **1**

Not answered

Marked out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Hollow Knight

Di Hollow Knight, kalian berperan sebagai seorang Knight yang harus melawan berbagai Boss. Terdapat 2 buah boss spesial yaitu Zote dan Hornet.

Dalam Hollow knight, terdapat mode boss rush yang bernama Pantheon. Knight dapat melawan maksimal 4 boss sekaligus.

Lengkapilah metode-metode pada file berikut:

- Boss.java
- Hornet.java
- Zote.java
- Knight.java

Submit dalam format ZIP dengan penamaan bebas.

Batasan

1. Ingat bahwa angka tidak akan kurang dari 0, apabila angka kurang dari 0 untuk variabel tertentu jadikan variabel tersebut 0
2. Ingat bahwa angka tidak akan melebihi jumlah maksimum, apabila angka lebih dari jumlah maksimum variabel tertentu, jadikan variabel tersebut menjadi nilai maksimum

Attachments: [attachments.zip](#)

Java 8

Question **2**

Partially correct

Mark 28.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Ngabuburit

Karena sedang bulan Ramadhan, Tuan Bil sedang melaksanakan kewajibannya. Menjelang waktu berbuka, Tuan Bil bingung akan aktivitas ngabuburit yang ingin dilakukannya. Ia ingin bisa memodelkan plan Ngabuburitnya dalam bahasa Java! Namun, ia bingung bagaimana cara melakukannya...

Kamu, seorang mahasiswa gacor OOP, baru saja mempelajari design pattern Command. Design pattern tersebut dapat mengubah perintah menjadi objek. Sehingga setiap aktivitas yang ingin dilakukan dapat dimodelkan dalam bahasa berorientasi objek tercinta!

Diberikan ke kelas-kelas yang memodelkan aktivitas ngabuburit sebagai berikut:

1. `ICommand (ICommand.java)`
2. `Pintu (Pintu.java)`
3. `Laptop (Laptop.java)`
4. `Rumah (Rumah.java)`


Lengkapilah metode-metode pada file sesuai dengan perintah pada file!

1. `PintuCommand (PintuCommand.java)`
2. `LaptopCommand (LaptopCommand.java)`
3. `RumahCommand (RumahCommand.java)`
4. `Ngabuburit (Ngabuburit.java)`

Submit file `PintuCommand.java`, `LaptopCommand.java`, `RumahCommand.java` dan `Ngabuburit.java` dalam format ZIP dengan penamaan bebas

Attachments: [attachments.zip](#)

Java 8

 [2benerbgt.zip](#)

Score: 28

Blackbox

Score: 28

Verdict: Wrong answer

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	4	Accepted	0.07 sec, 28.68 MB
2	4	Accepted	0.06 sec, 29.09 MB
3	4	Accepted	0.09 sec, 27.78 MB
4	4	Accepted	0.08 sec, 28.45 MB
5	4	Accepted	0.08 sec, 28.02 MB
6	0	Wrong answer	0.08 sec, 28.74 MB
7	0	Wrong answer	0.07 sec, 28.09 MB
8	0	Wrong answer	0.07 sec, 28.91 MB
9	0	Wrong answer	0.08 sec, 28.19 MB

No	Score	Verdict	Description
10	0	Wrong answer	0.06 sec, 27.95 MB
11	0	Wrong answer	0.06 sec, 28.30 MB
12	0	Wrong answer	0.08 sec, 26.85 MB
13	0	Wrong answer	0.08 sec, 28.88 MB
14	0	Wrong answer	0.07 sec, 28.38 MB
15	0	Wrong answer	0.06 sec, 28.81 MB
16	4	Accepted	0.06 sec, 28.04 MB
17	4	Accepted	0.07 sec, 27.82 MB
18	0	Wrong answer	0.07 sec, 27.88 MB
19	0	Wrong answer	0.07 sec, 28.87 MB
20	0	Wrong answer	0.07 sec, 28.53 MB
21	0	Wrong answer	0.07 sec, 28.34 MB
22	0	Wrong answer	0.06 sec, 26.39 MB
23	0	Wrong answer	0.11 sec, 28.50 MB
24	0	Wrong answer	0.15 sec, 27.91 MB
25	0	Wrong answer	0.08 sec, 28.99 MB

Question **3**

Not answered

Marked out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Petri Dish Simulator

Anda merupakan seorang peneliti bioinformatika yang sedang meneliti pertumbuhan koloni bakteri pada cawan petri. Anda menemukan sejumlah perilaku menarik dari bakteri-bakteri yang tumbuh pada cawan petri Anda. Proses inokulasi dan inkubasi membutuhkan waktu lama, maka itu Anda memutuskan untuk memodelkan perilaku masing-masing jenis bakteri dengan program Java.

Lengkapilah metode-metode pada file berikut:

- Bacteria.java
- PetriDishManager.java
- Toxomonas.java
- Staphylococcus.java
- Agrobacterium.java

Diberikan pula sejumlah interface yang perlu diperhatikan, seperti AdaptiveResponse.java, BacteriaBehaviour.java, dan ToxicAttack.java.

Unggah sebuah berkas ZIP berisi berkas-berkas tadi dengan penamaan bebas.

Apabila terdapat kebingungan terkait logic yang diimplementasikan, ikuti saja comment dan skeleton code terlampir.

Daftar klarifikasi:

1. Atribut **antibioticPresent** gunakan **kanamycinPresence**
2. **Incubate()** hanya perlu memanggil method **reproduce()** (hiraukan *comment*)
3. Pada method **reproduce()** gunakan rumus $\text{newPopulation} = \text{currentPopulation} + (\text{currentPopulation} * \text{days} * \text{growthRate} * \text{effectiveModifier})$
4. Kondisi kultur dapat dilihat pada atribut **cultureCondition**

Lampiran berkas: [attachment.zip](#)

Java 8

[← Pra-Praktikum 2](#)

Jump to...

[Praktikum susulan 2 ►](#)