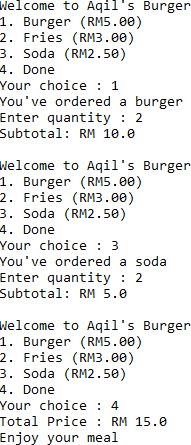
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1  **BAHAGIAN PENDIDIKAN DAN LATIHAN TEKNIKAL VOKASIONAL**  **KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**  **ARAS 5 & 6, BLOK E14, KOMPLEKS E,**  **PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN**  **62604 PUTRAJAYA**    **PRACTICAL TEST** | | | | | | | | |
| **SEMESTER** | **1 DVM** | **TAHUN** | | | **2022** | | | |
| **JABATAN** | **TEKNOLOGI MAKLUMAT** | | | | | | | |
| **PROGRAM** | **TEKNOLOGI SISTEM PENGURUSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB** | | | | | | | |
| **KOD / KURSUS** | **DKA1213 PROGRAMMING I** | | | | | | | |
| **KOMPETENSI** | **K2 DATA TYPES, VARIABLE AND OPERATORS** | | | | | | | |
| **HASIL PEMBELAJARAN** | **Build programming code to solve simple programming problem. (P3, PLO2, C3a)** | | | | | | | |
| **TARIKH** |  | | **MASA** | | | | **2 JAM** | |
| **MARKAH PENUH** | **20%** | | **MARKAH DIPEROLEHI (20)** | | | |  | |
| **MARKAH DIPEROLEHI   (100)** |  | | **PERATUS DIPEROLEHI (100%)** | | | |  | |
| **NAMA CALON** |  | | | | | | | |
| **NO KAD PENGENALAN** |  | | | | | | | |
| **ANGKA GILIRAN** |  | | | | | **MUKA : 01**  **DARIPADA 05** | | |
| **DISEDIAKAN OLEH:** | **PENSYARAH KURSUS** | | | **DISAHKAN OLEH:** | | | | **KETUA JABATAN/KETUA PROGRAM** |
| **TANDATANGAN** |  | | | **TANDATANGAN:** | | | |  |
| **NAMA:** |  | | | **NAMA:** | | | |  |
| **TARIKH:** |  | | | **TARIKH:** | | | |  |

Aqil’s Burger merupakan sebuah *foodtruck* makanan segera yang baru sahaja beroperasi selama sebulan. En Aqil, pemilik *foodtruck* ini ingin menambah baik kaedah tempahan menu makanan segera yang disediakan supaya perkhidmatan menjadi lebih efektif dan memuaskan hati pengguna. Makanan segera yang disediakan oleh *foodtruck* Aqil’s Burger adalah burger, *fries* dan minuman soda. 1

Harga setiap item adalah seperti Rajah 1.



Rajah 1

* 1. Dengan menggunakan bahan dan peralatan yang dibekalkan, anda perlu menghasilkan sistem aplikasi yang memaparkan menu, menerima pilihan menu daripada pelanggan dan kuantiti yang dikehendaki. Aplikasi ini akan mengulang pilihan sehingga pelanggan memilih untuk menamatkan proses tempahan.
  2. Berikut merupakan kriteria-kriteria yang perlu dipatuhi :
     1. Membina SATU (1) kelas yang dinamakan **Menu** dan mengisytiharkan method yang akan digunakan.
     2. Membina *method* **Menu()** yang memaparkan menu yang ditawarkan berserta harga.
     3. Membina DUA (2) *method* untuk melaksanakan operasi berikut:
        1. Membina *method* **subTotal()** - mengira jumlah harga. Method ini akan menerima parameter **quantity** dan **itemPrice** yang berjenis *double*.

## Formula : subTotal=quantity\*itemPrice runningTotal=subTotal+runningTotal

* + - 1. Membina *method* **done()** jika pengguna memilih untuk menamatkan tempahan. *Method* ini akan memaparkan jumlah harga (**runningTotal**) yang perlu dibayar oleh pengguna.
    1. Membina kelas utama (*main class*). Kelas tersebut akan melaksanakan tugasan berikut :
       1. mengandungi beberapa *instance variable*
       2. yang menerima input menu pilihan pelanggan.
       3. menggunakan pernyataan pilihan *switch-case* untuk setiap menu yang dipilih. Di dalam setiap pilihan menu, umpukkan (*initialize*) nilai bagi setiap item dan terima input kuantiti daripada pelanggan. Setelah itu, panggil *method* subTotal.
       4. menggunakan pernyataan ulangan *do-while* dengan syarat berjenis boolean yang memulangkan nilai *true* atau *false*.
  1. Menulis sekurang-kurangnya EMPAT (4) komen yang menerangkan fungsi kod atur cara yang dibangunkan.