

Started on	Sunday, 9 March 2025, 10:47 PM
State	Finished
Completed on	Monday, 10 March 2025, 12:51 AM
Time taken	2 hours 4 mins
Marks	300.00/300.00
Grade	10.00 out of 10.00 (100%)

Question **1**
Correct
Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Hello World

Buatlah sebuah program bernama `Main.java` yang jika dijalankan melakukan print "Hello World" yang diakhiri dengan new line.

Java 8 ▾

 [Main.java](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	100	Accepted	0.10 sec, 26.85 MB

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Penyakit Gila Balala

Deskripsi

Tuan Bil dan temannya Tuan Mask sedang mengidap penyakit gila Balala. Setiap harinya mereka pasti bermain Balala pada ponsel mereka. Bagi yang tidak tahu, Balala adalah permainan kartu layaknya poker atau capsa. Tujuan permainan tersebut adalah mendapatkan kartu dengan set terbaik.

Pada setiap giliran, Tuan Bil dan Tuan Jip akan mendapatkan 5 kartu yang akan diadu. Jika terdapat set yang lebih kuat, maka set yang lebih kuat adalah pemenangnya. Namun, jika set yang dimiliki sama, maka hasil permainan adalah seri.

Untuk memudah pengerjaan, hanya terdapat 4 set kartu yang mungkin, dengan urutan berikut (terkuat -> terlemah):

- **(RANK 3)** Royal Flush: terdapat 5 kartu yang memiliki paket sama dan angka 10, Jack, Queen, King, dan As.
- **(RANK 2)** Full House: terdapat 3 kartu dengan angka yang sama dan 2 kartu lainnya dengan angka yang sama juga.
- **(RANK 1)** Flush: terdapat 5 kartu dengan paket yang sama.
- **(RANK 0)** High Card: tidak dapat membentuk set apapun

Paket adalah simbol pada kartu, yaitu Tempe, Keriting, Hati, dan Sekop. Sedangkan angka pada kartu terdiri dari As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Ten, Jack, Queen, dan King.

Diberikan file [Main.java](#) untuk membantu pengerjaan!

Format Masukan

Input yang akan diberikan adalah 10 baris, yaitu:

- Baris 1-5, 5 buah kartu milik Tuan Bil
- Baris 6-10, 5 buah kartu milik Tuan Mask

Penulisan kartu berbentuk , sehingga KK adalah Keriting King, T2 adalah Tempe Dua atau HT adalah Hati Sepuluh.

Format Keluaran

Baris 1 berisi pemenang dari permainan, dapat berupa 'Tuan Bil', 'Tuan Mask' dan 'Seri' Baris 2 merupakan rangking dari set pemenang

Note

- Untuk mendapatkan karakter pertama atau kedua dari sebuah string dapat menggunakan metode charAt(int). Contohnya, `kartu.charAt(0)` akan mendapatkan karakter pertama (yaitu paket) dari string.
- Array dalam Java berupa statik. Oleh karena itu, pengaksesan dan pemasukan hanya bisa dilakukan melalui indeks. Contohnya `cards[0] = "K2"`
- Membuat array dengan nilai awal dalam Java dapat dilakukan sebagai berikut `int[] contoh = {0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0};`. Array of int dengan nama contoh akan berisi 13 nilai 0.

Contoh

Contoh 1

Masukkan:

HK

HT

HJ

HQ

HA

T2

TK

T8

T5

TA

Keluaran:

Tuan Bil3

Penjelasan

Tuan Bil memiliki kartu HK, HT, HJ, HQ, HA. Karena seluruh kartu memiliki paket yang sama (hati) dan memiliki angka dari 10 sampai As maka terdapat set Royal Flush (rank 3).

Tuan Mask memiliki kartu T2, TK, T8, T5, TA. Karena seluruh kartu memiliki paket yang sama (tempe), maka terdapat set Flush (rank 1).

Karena Royal Flush memiliki ranking yang lebih tinggi dari Flush maka pemenangnya adalah Tuan Bil.

Contoh 2

Masukkan:

HK
HT
T2
KK
S2
H2
KA
TA
T2
SA

Keluaran:

Tuan Mask2

Penjelasan

Tuan Bil memiliki kartu HK, HT, T2, KK, S2. Karena tidak terdapat paket yang sama ataupun set lain, maka ia memiliki set High Card (rank 0).

Tuan Mask memiliki kartu H2, KA, TA, T2, SA. Karena terdapat 3 kartu dengan angka As dan 2 kartu dengan angka 2, maka ia memiliki set Full House (rank 2).

Karena Full House memiliki ranking yang lebih tinggi dari High Card maka pemenangnya adalah Tuan Mask.

Contoh 3

Masukkan:

HK
HT
T2
KK
S2
H2
KT
TA
T2
SA

Keluaran:

Seri0

Penjelasan

Tuan Bil memiliki kartu HK, HT, T2, KK, S2. Karena tidak terdapat paket yang sama ataupun set lain, maka ia memiliki set High Card (rank 0).

Tuan Mask memiliki kartu H2, KT, TA, T2, SA. Karena tidak terdapat paket yang sama ataupun set lain, maka ia memiliki set High Card (rank 0).

Karena keduanya memiliki set yang sama, maka hasil permainan adalah Seri.

Java 8

 [Main.java](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	5	Accepted	0.06 sec, 26.60 MB
2	5	Accepted	0.06 sec, 28.09 MB
3	5	Accepted	0.06 sec, 28.66 MB
4	5	Accepted	0.06 sec, 29.25 MB
5	5	Accepted	0.06 sec, 28.57 MB
6	5	Accepted	0.06 sec, 30.80 MB
7	5	Accepted	0.06 sec, 28.84 MB
8	5	Accepted	0.06 sec, 27.90 MB
9	5	Accepted	0.06 sec, 28.81 MB
10	5	Accepted	0.06 sec, 28.36 MB
11	5	Accepted	0.06 sec, 27.82 MB
12	5	Accepted	0.06 sec, 28.33 MB
13	5	Accepted	0.06 sec, 28.89 MB
14	5	Accepted	0.06 sec, 27.77 MB
15	5	Accepted	0.06 sec, 29.22 MB
16	5	Accepted	0.06 sec, 28.09 MB
17	5	Accepted	0.06 sec, 28.89 MB
18	5	Accepted	0.06 sec, 27.80 MB
19	5	Accepted	0.06 sec, 29.09 MB
20	5	Accepted	0.06 sec, 28.91 MB

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Permainan Kartu Balala

Buat suatu program Java untuk menghitung skor untuk permainan kartu Balala.

Skor didapatkan dengan menjumlahkan semua nilai kartu dan mengkalinya dengan **multiplier**

Pemain dapat menggunakan kartu **booster** untuk mengkali multiplier yang mereka miliki. Dalam permainan ini terdapat dua jenis kartu booster :

- Kartu booster pertama akan mengkali **multiplier** dengan 2
- Kartu booster kedua akan mengkali **multiplier** dengan 3

Apabila pemain memilih kartu **booster** yang lain maka nilai multiplier tidak akan berubah.

Asumsi

Asumsikan seluruh angka merupakan integer positif.

Format Masukan

1. Baris pertama akan berisi 5 angka yang merupakan nilai kartu. Nilai kartu merupakan integer dalam rentang nilai 1 sampai 11
2. Baris kedua akan berisi nilai multiplier yang merupakan angka integer
3. Baris ketiga merupakan jenis kartu booster yang dipilih pemain. Pilihan kartu booster digambarkan dengan nilai integer, nilai 1 berarti pengguna memilih kartu booster pertama dan nilai 2 berarti pengguna memilih kartu booster kedua. Nilai selain 1 dan 2 dapat muncul, tetapi tidak mempengaruhi multiplier

Format Keluaran

Nilai integer hasil skor yang didapatkan pemain

Contoh Masukan 1

1 2 3 4 5
10
1

Contoh Keluaran 1

300

Penjelasan

$(1 + 2 + 3 + 4 + 5) * (10 * 2) = 300$ Kartu booster yang pertama mengkali multiplier dengan 2

Contoh Masukan 2

2 2 2 2 2
15
4

Contoh Keluaran 2

150

Penjelasan

$(2 + 2 + 2 + 2 + 2) * 15 = 150$ Kartu booster selain pertama dan kedua tidak akan mengubah multiplier

Submit file **Main.java**

Java 8 ▾

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	10	Accepted	0.09 sec, 27.98 MB
2	10	Accepted	0.08 sec, 28.34 MB
3	10	Accepted	0.09 sec, 27.15 MB
4	10	Accepted	0.11 sec, 29.00 MB
5	10	Accepted	0.07 sec, 26.28 MB
6	10	Accepted	0.07 sec, 29.75 MB
7	10	Accepted	0.08 sec, 28.71 MB
8	10	Accepted	0.07 sec, 27.80 MB
9	10	Accepted	0.09 sec, 27.83 MB
10	10	Accepted	0.08 sec, 29.75 MB

[◀ Feedback Form](#)

Jump to...

◀ ▶

[Pra-Praktikum 1 ▶](#)