



Pelaksanaan Lab

Pada semester ini, mata kuliah SDA memiliki alokasi waktu khusus untuk sesi lab. Lab akan dilaksanakan *offline* setiap hari Kamis dengan keterangan waktu dan lokasi sebagai berikut:

Kelas	Lokasi	Waktu
A	• Lab A1.01	Kamis, 13.00-14.40
B	• Lab A1.02 • Lab A1.04	Kamis, 13.00-14.40
C	• Lab A1.03	Kamis, 13.00-14.40
D	• Lab A1.03	Kamis, 15.00-16.40
E	• Lab A1.01 • Lab A1.02	Kamis, 15.00-16.40
F	• Lab A1.04 • Lab A3.02	Kamis, 15.00-16.40

Dokumen soal, *template*, dan submisi akan dibuka sesuai dengan waktu lab dari kelas tersebut.

- **Kelas A, B, dan C** akan memperoleh akses mulai dari **Kamis pukul 13:00 WIB hingga pukul 14:40 WIB**.
- **Kelas D, E, dan F** akan memperoleh akses mulai dari **Kamis pukul 15:00 WIB hingga pukul 16:40 WIB**.

Selain itu, mahasiswa perlu memperhatikan beberapa **kriteria penilaian** sebagai berikut:

- Mahasiswa yang tidak menghadiri lab/tidak melakukan submisi, maka nilai mahasiswa pada lab tersebut adalah **-10**.
- Mahasiswa yang hanya melakukan submisi berupa *template/dummy file*, maka nilai mahasiswa pada lab tersebut adalah **-10**.
- Jika ditemukan pelanggaran akademis, maka mahasiswa akan diberikan sanksi dan juga peringatan sesuai dengan tindakan yang dilakukan, mahasiswa juga berhak untuk mengajukan banding.

Konsultasi terkait lab dapat dilakukan secara langsung kepada tim asisten yang berada di dalam lab. Konsultasi terkait Tugas Pemrograman dapat dilakukan melalui server Discord SDA 2024/2025 Gasal pada *channel* #tugas-pemrograman atau langsung menghubungi asisten masing-masing kelas.

Metode Penilaian Lab dan TP

Lab dan TP akan dinilai secara otomatis menggunakan *grader*. *Grader* memiliki beberapa *test-case* dimana masing-masing *test-case* merupakan sepasang (masukan, keluaran). Mahasiswa mengirim program ke *grader*, *grader* akan menjalankan program mahasiswa lalu menguji dengan semua *test-case* yang telah disiapkan. Pengujian *grader* dilakukan dengan membandingkan keluaran yang dihasilkan program mahasiswa dengan keluaran dari *test-case*. Nilai mahasiswa adalah banyaknya *test-case* yang dapat dijawab benar oleh program yang telah dibuat oleh mahasiswa.

Test-case grader bersifat rahasia. Mahasiswa tidak diperbolehkan untuk meminta *test-case* yang dipakai *grader* kepada tim dosen dan asisten.

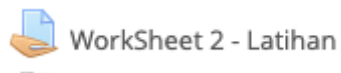
Komponen Soal

1. **Deskripsi:** Deskripsi merupakan pengantar soal. Deskripsi memberikan permasalahan yang perlu diselesaikan dengan dengan algoritma.
2. **Format Masukan:** Spesifikasi bentuk masukan dari soal.
3. **Format Keluaran:** Spesifikasi bentuk keluaran dari soal.
4. **Batasan:** Batasan nilai-nilai pada *test-case* yang diberikan oleh *grader*. Misalkan ada batasan $1 \leq N \leq 100.000$, maka *grader* hanya akan menguji dengan nilai N di antara 1 hingga 100.000. Tidak akan ada masukan *grader* dengan $N = 200.000$ atau $N = 0$.
Anda TIDAK PERLU membuat validasi atau mengecek bahwa masukan memiliki batasan yang tepat.
5. **Contoh Masukan:** Sebuah contoh masukan yang memenuhi spesifikasi pada “Format Masukan”
6. **Contoh Keluaran:** Keluaran yang benar dari masukan pada “contoh masukan”.
7. **Penjelasan:** Penjelasan tambahan mengenai mengapa masukan pada “contoh masukan” bisa menghasilkan keluaran pada “contoh keluaran”
8. **Keterangan Tambahan:** Informasi tambahan untuk soal.
9. **Informasi Tambahan Test-case:** Berisi informasi tambahan mengenai komposisi *test-case* yang ada di *grader*. Informasi ini dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk mendapatkan nilai parsial dari soal ini.
10. **Template (khusus lab):** Digunakan untuk memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan soal. Template tidak wajib digunakan.

Cara Unggah Kode ke Grader

Dokumen ini dibuat untuk membantu mahasiswa melakukan submisi soal SDA ke *grader* Scele.

1. Pilih slot submisi soal yang kamu kerjakan




2. Unggah berkas .java hasil pekerjaanmu lalu tekan "Save changes"

WorkSheet 2 - Latihan

File submissions Maximum size for new files: 200MB, maximum attachments: 1

Files


SolusiWS02.java

Files of these types may be added to the submission:

- .java


Save changes

Cancel

3. Submisi akan menjadi draf. Sebelum menekan "Submit assignment", submisimu **belum** dinilai. Tekan "Submit assignment" untuk melakukan *grading*.

WorkSheet 2 - Latihan

Submission status

Attempt number	This is attempt 1.
Submission status	Draft (not submitted)
Grading status	Not graded
Last modified	Saturday, 12 September 2020, 8:56 AM
Grader SDA	Time Limit: 3s Memory Limit: 256MB Assignment ID: 6255 Course ID: 825 Activity ID: 43094 User ID: 3151 Status: Draft
File submissions	 SolusiWS02.java
Submission comments	▶ Comments (0)

Edit submission

Make changes to your submission



Submit assignment

Once this assignment is submitted you will not be able to make any more changes.

4. Submisi telah dikumpulkan ke *grader*. Tunggu beberapa saat hingga *grader* selesai melakukan *grading*.

WorkSheet 2 - Latihan

Submission status

Attempt number	This is attempt 1.
Submission status	Submitted for grading
Grading status	Not graded
Last modified	Saturday, 12 September 2020, 9:13 AM
Grader SDA	Time Limit: 3s Memory Limit: 256MB Assignment ID: 6255 Course ID: 825 Activity ID: 43094 User ID: 3151 Status: Successfully sent to grader
File submissions	 SolusiWS02.java
Submission comments	 Comments (0)





5. Setelah melakukan *refresh* dan *grader* telah selesai melakukan *grading*, kamu dapat melihat *feedback* yang diberikan.

Feedback

Grade	100.00 / 100.00
Graded on	Saturday, 12 September 2020, 9:13 AM

Previous attempts

▼ Attempt 1: Saturday, 12 September 2020, 9:13 AM

Submission status	Submitted for grading
Grader SDA	Time Limit: 3s Memory Limit: 256MB Assignment ID: 6255 Course ID: 825 Activity ID: 43094 User ID: 3151 Status: Successfully sent to grader
File submissions	 SolusiWS02.java
Submission comments	 Comments (0)
Feedback	
Grade	100.00 / 100.00
Graded on	Saturday, 12 September 2020, 9:13 AM
Graded by	 Sofita Sofita
Feedback comments	 Attempt Grade: 100.00 Summary: ... <div>1: AC (0.144)</div>

6. Kamu juga dapat menekan tombol "+" pada "Feedback comments" untuk melihat detail penilaian pada tiap *test case*.

Attempt Grade: 100.00

Summary:

1: AC (0.087)	8: AC (0.100)
2: AC (0.093)	9: AC (0.102)
3: AC (0.093)	10: AC (0.319)
4: AC (0.096)	11: AC (0.331)
5: AC (0.091)	12: AC (0.100)
6: AC (0.091)	13: AC (0.288)
7: AC (0.095)	

Feedback comments

AC : Accepted
 WA : Wrong Answer
 RTE: Runtime Error
 TLE: Time Limit Exceeded
 SG : Program Died on a Signal
 XX : Unknown Error

7. Kamu dapat melakukan submisi kembali dengan menekan tombol "Add a new attempt". Pada slot non-latihan, kamu dibatasi melakukan submisi hingga 20 kali. Nilai yang diambil adalah nilai **tertinggi** pada semua submisimu pada slot tersebut.

This will copy the contents of your previous submission to a new submission for you to work on.

Add a new attempt

This will create a new blank submission for you to work on.

Submit assignment

8. Untuk setiap test-case, grader memiliki beberapa kemungkinan hasil:
- Accepted (AC): Output yang dihasilkan program sudah benar.
 - Wrong Answer (WA): Output yang dihasilkan program salah.
 - Time Limit Exceeded (TLE): Program mahasiswa berjalan lebih lama dari batas waktu yang ditentukan.
 - Runtime Error (RTE): Program mahasiswa crash
 - Program Died on a Signal (SG): Program diberhentikan oleh admin (Grader). Bisa jadi karena melakukan infinite loop, memakan terlalu banyak memori, dan lain-lain.
 - Unknown Error (XX): Silahkan submit ulang programmu.

Informasi Tambahan Grader

Setiap mahasiswa memiliki **batas 20 kali melakukan submit** ke grader. Mahasiswa tidak diperbolehkan untuk meminta atau menggunakan orang lain untuk menggugah kodenya, termasuk asdos. Sehingga, gunakan submit yang diberikan ini secara bijak.

Performa grader dapat mengalami penurunan (*lag*) ketika sedang ada terlalu banyak submit yang dilakukan. Sehingga mahasiswa direkomendasikan untuk **sebisanya mungkin mengantisipasi dan tidak submit dekat waktu cut-off**.