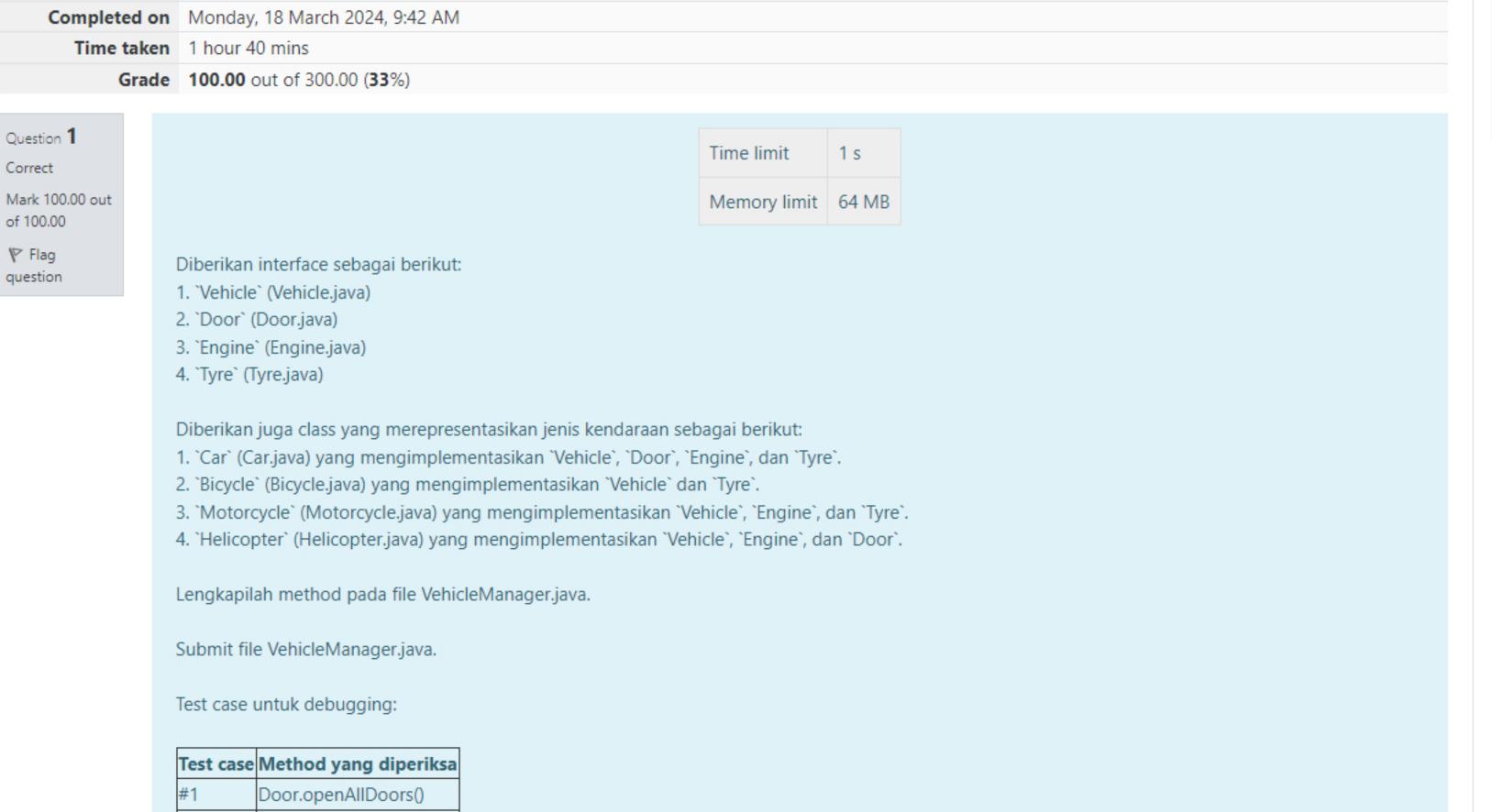
Olympia

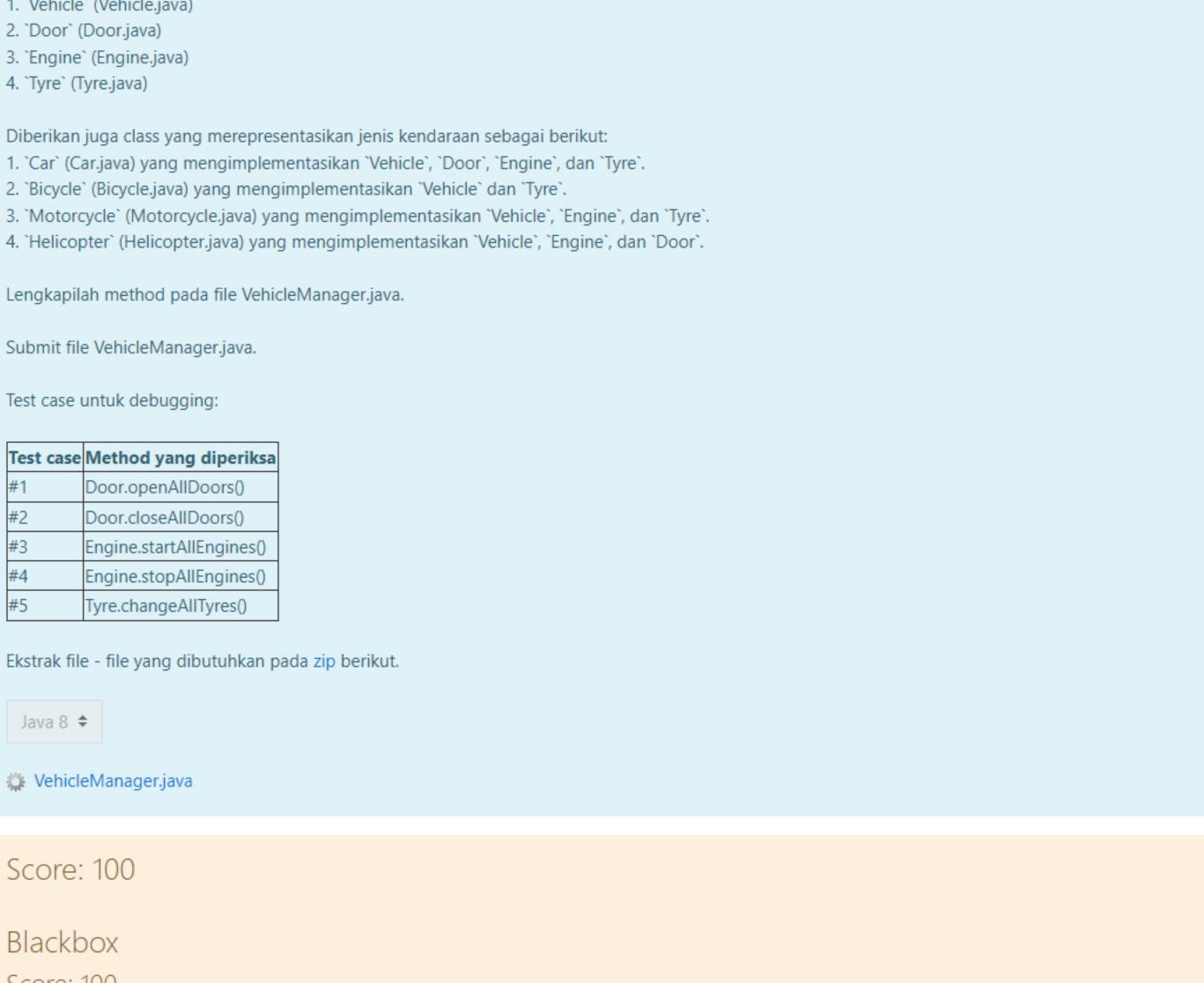
ITB_IF2212_2_2324 Pemrograman Beriorientasi Objek STI

Dashboard / My courses / ITB_IF2212_2_2324 / Praktikum 3: Interface & Polymorphism / Praktikum 3

Started on Monday, 18 March 2024, 8:02 AM

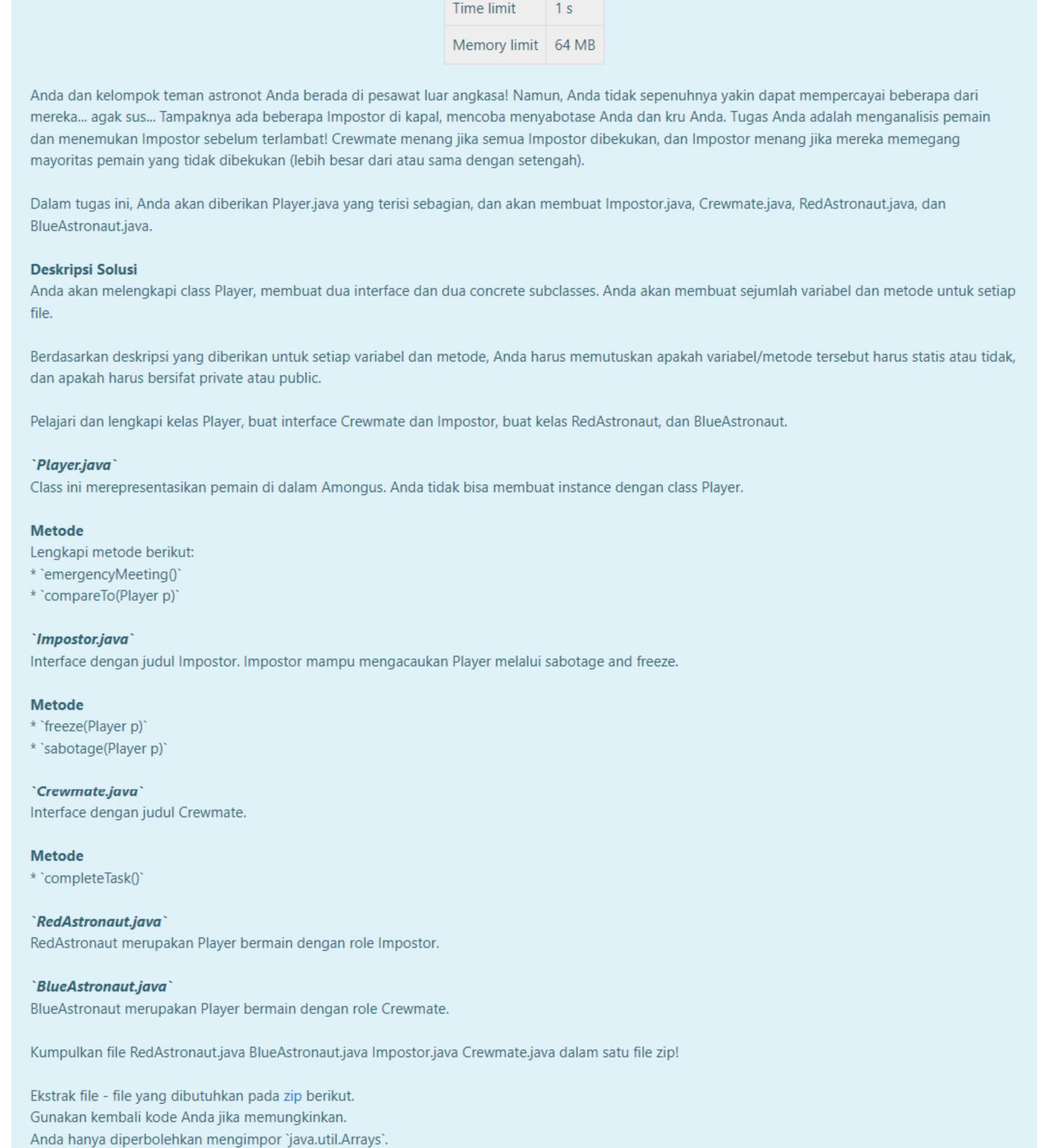
State Finished





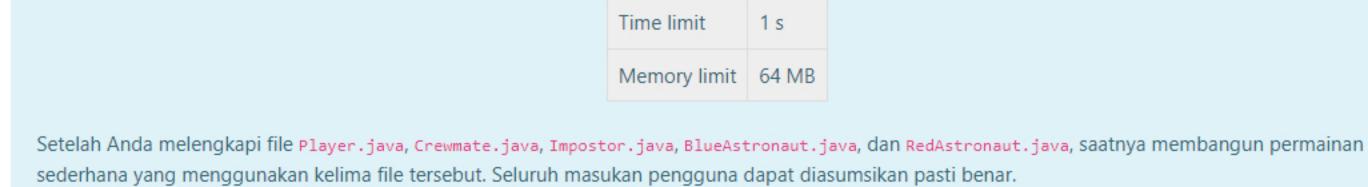
Blackbox Score: 100 Verdict: Accepted Evaluator: Exact No Score Verdict Description Accepted 0.23 sec, 28.06 MB Accepted 0.30 sec, 30.79 MB Accepted 0.74 sec, 27.88 MB Accepted 0.71 sec, 29.77 MB 4 20 Accepted 0.50 sec, 28.53 MB 5 20

Question 2 Incorrect 100.00 ▼ Flag question



Score: 0 Blackbox Score: 0 Verdict: Compile error Evaluator: Exact Description No Score Verdict javac Main.java Player.java RedAstronaut.java BlueAstronaut.java Impostor.java Crewmate.java RedAstronaut.java:64: error: Compile missing return statement } ^ RedAstronaut.java:74: error: missing return statement } ^ 2 errors Makefile:27: recipe for target error 'Main.class' failed make: *** [Main.class] Error 1

Question 3 Not answered Marked out of 100.00 ▼ Flag question



Inisiasi game 1. Diperlukan 3 buah statistik yang akan disimpan selama permainan berjalan, yaitu taskCompleted, playersFrozen, dan emergencyMeetingCalled.

Java 8 ♦

Archive.zip

2. Meminta masukan N dari user untuk total players yang akan bermain dan M jumlah impostor dari players tersebut. Buatlah N buah players dengan nama "Crewmate x", dimana x adalah angka yang terus naik (dimulai dari 1).

Game loop

Selama permainan berjalan, terdapat 4 pilihan operasi yang dapat dilakukan (asumsi masukan user selalu benar):

Operasi 1: Meminta index player dan memanggil fungsi completeTask. Silahkan sesuaikan kondisi yang diperlukan agar dapat memanggil fungsi tersebut. Operasi 2: Meminta index impostor dan index player yang ingin di-freeze. Kemudian memanggil fungsi freeze. Silahkan sesuaikan kondisi yang diperlukan agar dapat memanggil fungsi tersebut.

Operasi 3: Memanggil fungsi emergencyMeeting untuk seluruh player yang ada. Operasi 4: Berhenti dari permainan

Hint: Untuk melakukan operasi 1 dan 2, silahkan gunakan Object Casting

Ending Apabila selama permainan berjalan, fungsi gameover mengembalikan true, maka berhentikan permainan.

Setelah permainan berakhir, gunakan kode dibawah ini untuk mencetak statistik hasil dari permainan System.out.println("Task completed: " + taskCompleted);

System.out.println("Emergency meetings called: " + emergencyMeetingCalled); System.out.println("Game Over. Thanks for playing!");

Buatlah dan kumpulan program utama ini dalam file SusAmong. java.

System.out.println("Players frozen: " + playersFrozen);

Masukan Keluaran Keterangan Terdapat 5 player dalam game, 2 diantaranya adalah impostor Crewmates Win! Crewmates Win! Operasi 1 dipanggil, melakukan freeze pada player index 1 Task completed: 0 Operasi 2 dipanggil, player dengan index 0 melakukan freeze pada player dengan index 2

Operasi 3 dipanggil, yaitu emergencyMeeting Players frozen: 2 Emergency meetings called: Operasi 2 dipanggil. player dengan index 0 melakukan freeze pada player dengan index 3 Operasi 3 dipanggil, yaitu emergencyMeeting Game Over. Thanks for Ketika metode gameOver di dalam metode emergencyMeeting dipanggil, permainan berakhir dengan Crewmate playing! sebagai pemenangnya

Java 8 ♦

→ Praktikum 2 - Latihan

Finish review Praktikum 3 - Latihan -**\$** Jump to...



Quiz navigation

Finish review

Show one page at a time

▲ 18222105 Rajendra Farras Rayhan