

ITB_IF2212_2_2324 Pemrograman Berorientasi Objek STI

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [ITB_IF2212_2_2324](#) / [Praktikum 1: Class and Object](#) / [Praktikum 1](#)

Started on	Monday, 26 February 2024, 8:11 AM
State	Finished
Completed on	Monday, 26 February 2024, 9:27 AM
Time taken	1 hour 15 mins
Grade	300.00 out of 300.00 (100%)

Question **1**

Correct

Mark: 100.00 out of 100.00

Flag question

Time limit

1 s

Memory limit

64 MB

Kelas **HideNSeek** merupakan sebuah kelas yang memodelkan permainan Petak Umpet

Buatlah sebuah kelas **HideNSeek** yang memiliki atribut:

- seeker** dengan tipe data **String**, digunakan untuk menyimpan nama seeker.
- player** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan banyak pemain selain seeker.
- playerFound** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan jumlah pemain yang telah ditemukan oleh seeker.

Lengkapi dan submit file `HideNSeek.java`

Java 8

HideNSeek.java

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.31 sec, 26.33 MB
2	25	Accepted	0.37 sec, 28.77 MB
3	25	Accepted	0.26 sec, 28.43 MB
4	25	Accepted	0.12 sec, 28.97 MB

Question **2**

Correct

Mark: 100.00 out of 100.00

Flag question

Time limit

1 s

Memory limit

64 MB

Kelas **CarDealer** merupakan sebuah kelas yang memodelkan dealer mobil

Buatlah sebuah kelas **CarDealer** yang memiliki atribut:

- brand** dengan tipe data **String**, digunakan untuk menyimpan nama brand mobil.
- carInDealer** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan banyak mobil yang ada di dealer.
- carPrice** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan harga mobil.
- profit** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan total uang yang didapatkan dari menjual mobil.
- totalCar** dengan tipe data **int** dan merupakan static variable, digunakan untuk menyimpan total mobil yang ada di semua dealer.

Lengkapi dan submit file `CarDealer.java`

Java 8

CarDealer.java

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.08 sec, 30.37 MB
2	20	Accepted	0.13 sec, 27.84 MB
3	20	Accepted	0.09 sec, 28.37 MB
4	20	Accepted	0.08 sec, 28.02 MB
5	20	Accepted	0.08 sec, 28.07 MB

Question **3**

Correct

Mark: 100.00 out of 100.00

Flag question

Time limit

1 s

Memory limit

64 MB

Ibnu ingin bermain petak umpet bersama teman-temannya. Namun, karena di luar sedang terjadi tornado, ia dan teman-temannya terpaksa bermain petak umpet secara virtual.

Buatlah program untuk Ibnu dan teman-temannya bermain petak umpet virtual. Beri program dengan nama file **GameSimulator.java** dan gunakan kelas/file **HideNSeek.java** yang sudah dibuat pada soal nomor 1 untuk mengerjakan soal berikut.

Program dimulai dengan memasukkan jumlah pemain, kemudian memasukkan siapa yang menjadi seeker. Selanjutnya program akan meminta input terus-menerus hingga semua pemain telah ditemukan. Input untuk membaca pemain ditemukan adalah jumlah pemain ditemukan saat ini + 1, jika program mendapatkan input selain itu, maka program akan menganggap pemain lain belum ditemukan.

Format Input:

- Baris pertama merupakan jumlah pemain petak umpet
- Baris kedua merupakan pemain yang menjadi seeker
- N baris selanjutnya adalah angka yang mengindikasikan apakah pemain ditemukan atau tidak.
Jika pemain ditemukan input harus $x + 1$. Dimana x adalah jumlah pemain yang ditemukan saat ini. Selain input di atas, program akan menganggap pemain belum ditemukan. Program akan meminta input lagi.

Format Output:

- Setelah menerima input seeker, Program akan mengeluarkan output "Game dimulai dengan (jumlah pemain) pemain, seeker adalah (seeker)"
- Jika seeker menemukan pemain maka program akan mengeluarkan output "(n) Pemain ditemukan". Dimana n adalah jumlah pemain yang ditemukan
- Jika seeker telah menemukan semua pemain, Program akan mengeluarkan output "Semua pemain telah ditemukan, permainan selesai."

Contoh:

Input	Output	Penjelasan
5		
Ibnu	Game dimulai dengan 5 pemain, seeker adalah Ibnu	Game dimulai
5		Pemain ditemukan 0
1	1 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 1
2	2 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 2
4		Pemain ditemukan 2
3	3 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 3
4	4 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 4
	Semua pemain telah ditemukan, permainan selesai.	

Note:

- Permainan pasti dilakukan dengan minimal 2 orang
- Semua output diakhiri dengan newline
- Gunakan **scanner.nextLine()** untuk menerima input string yang diakhiri newline dan **Integer.parseInt(scanner.nextLine())** untuk menerima input integer yang diakhiri newline

Java 8

GameSimulator.java

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.07 sec, 28.10 MB
2	25	Accepted	0.07 sec, 28.84 MB
3	25	Accepted	0.07 sec, 26.25 MB
4	25	Accepted	0.07 sec, 28.05 MB

Quiz navigation

1

2

3

Show one page at a time

Finish review

→ Pengumpulan Source Code Tugas Besar OOP STI

Jump to...

Finish review

Praktikum 1 - Latihan →