**Interpreter vs Compiler**

Interpreter / Compiler adalah program aplikasi yang bertugas “menterjemahkan” bahasa level tinggi (Basic, C, Pascal, dll) ke bahasa mesin

Interpreter :

menerjemahkan perintah bahasa tingkat tinggi satu (baris) per satu (baris) sesuai dengan alur perintah

Untuk menjalankan aplikasi interpreter harus jalan

Kekurangan Lambat

Contoh: Basic

**Interpreter vs Compiler**

Compiler:

Menterjemahkan seluruh source code bahasa level tinggi ke dalam bahasa mesin.

Bahasa mesin yang dihasilkan sesuai dengan platform harware / system operasi yang dituju

Hasil terjemahan langsung menjadi aplikasi dan bisa dijalankan / dieksekusi oleh sistem operasiPada Linux ditandai dengan atribut “Execute” atau pada Windows file berekstensi \*.exe

Contoh: Pascal, C, Assembly

**Java**

Java adalah interpreter

Untuk mempercepat proses dari source code (\*.java) dicompile dengan java-compiler (jdk **javac**) dulu menjadi bytecode (\*.class)

Setelah menjadi bytecode (\*.class), maka bisa di jalankan oleh jre **java**

Keuntungan : Cross Platform Selama ada java (jre) maka aplikasi bisa berjalan

Catatan : Sun/Oracle sebagai menyediakan jre yang bisa jalan di berbagai platform sistem operasi.Bahkan lebih dari itu jre tersedia pula dalam aplikasi browser.

**Pemrograman**

Aplikasi dapat dibuat dengan cara membuat program komputer

Program Komputer : adalah rangkaian perintah kepada komputer untuk menyelesaikan suatu masalah

dengan suatu bahasa programan tertentu (Basic, Pascal, C, Java, dll)

yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa mesin

Selanjutkan akan dikerjakan oleh komputer dengan sumber daya yang dimiliki I/O, Memory dan CPU (ALU, Reigster, Controll Unit)

Pada program yang dibuat dapat memberikan perintah secara langsung ke Hardware, atau memanfaatkan fasilitas / Library yang disiapkan oleh BIOS ata Sistem Operasi

**Bahasa Pemrograman**

**Jadi yang penting adalah RANGKAI PERINTAH (Algoritma) yang diberikan untuk menyelesaikan suatu masalah.**

Bahasa Pemrograman hanya sebuah tools untuk membantu menterjemahkan Bahas Mesin

Tiap Bahasa (Basic, Pascal, C, Java, dll) mempunyai keunikan

Struktur (Object Oriented Program)

Cara Penulisan / Sintaks

Reserved Word / Kosa kata

Type Data (Primitive)

Library / collection Perintah / Code

dsb

**Perintah Dasar**

Input

Data Type Variabel (Data Storage)

Numerical

Character / String

Logic

Data Manipulation (Numerical, Character, Logic)

Branching (IF ... Else)

Looping (For, Do-While, While-Do)

Output

Sub Rutin / Function / Object

**Contoh Program ...**

**TUGAS** **Cari persamaan dan perbedaan dari program dengan bahasa Basic, Pascal, C dan Java**

**BASIC**:

10 PRINT "Hello, World..."

**Python**:print"Hello, World..."

**Pascal**:

program Hello;

begin

writeln('Hello, world...');

end.

**Contoh Program ...**

**C**:

#include<stdio.h>

intmain(intargc, char\*\* argv){

printf("Hello, World...\n");

}

**Java**:

public class Hello {

public static void main(String[] args) {

System.out.println("Hello, World...");

}

}

**Case Sensitive**

Pada beberapa bahasa huruf besar dan huruf kecil mempunya arti yang berbeda

Contoh case senstifive

Agung != AGUNG != agung

Contoh case in-senstive

Agung == AGUNG == agung

**Java, C** **case sensitive**

**Basic, Pascal** **case in-sensitive**

**Warning & Error**

**Warning**: Peringatan yang dapat diabaikan

**Error**: Kesalahan yan perlu diperbaiki agar aplikasi dapat jalan dengan baik

**Sintax**: Biasanya kesalahan ketik perintah / tanda baca. Diketahui pada saat di-compile / di-edit dengan ide

**Run Time**: Diketahui paa saat program berjalan. Contohnya ada pembagian dengan nilai 0 (nol)

**Logic / Semantik**: Kesalahan pemrogram yang memberikan perintah dengan logika yang terbalik-balik.

**Data Type**

Data biner 8 bit : 0101 0011 Apa ???

**Numeris**

Bilangan cacah(sign / unsigned) (short / long) **Integer**

Bilangan nyatareal, float, double

Operasi Matematika : + -/ \*

**Huruf**

ASCII (8 bit)

Unicode (16 bit)

Operasi Huruf/Kata : Gabung, Mirip, Selisih

**Boolean**

2 Keadaan True (1) atau False (0)

Operasi Logika : AND, OR, NOT

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipe Data NumerisC** | **Java** | | **Bit** | | **Range** |
| (signed)**char** | **byte** | | 8 | | -128... +127 |
| **unsigned char** | - | | 8 | | 0 ... 255 |
| (signed) **short**(int) | - | | 16 | | −32.768... +32.767 |
| **unsigned short** | - | | 16 | | 0 ... 65.535 |
| (signed)**int** | **int** | | 32 | | -2,147,483,648 ... +2,147,483,647 |
| **unsigned int** | **-** | | 32 | | 0 ...4.294.967.295 |
| **float** | **float** | | 32 | | 1e-37 ... 1e37 |
| **double** | | **double** | | 64 | |
| **longdouble** | | **-** | | 128 | |

Input (from key-board) in Java

**Scanner buffer = new Scanner(System.in);**

3,14

**buffer.nextDouble 3.14**

2,17

**buffer.nextFloat 2.17**

2,71 3,14 agung

**buffer.nextDouble 2,71**

**buffer.nextFloat 3,14**

**buffer.nextFloat Error**

Input (from key-board) in Java

**Scanner buffer = new Scanner(System.in);**

123

**buffer.nextInt**  123

456

**buffer.nextInt**

127 721 217

**buffer.nextInt 127**

**buffer.nextInt 721**

**buffer.nextInt 217**

Input (from key-board) in Java

**Scanner buffer = new Scanner(System.in);**

Agung Hernawan 2020

**buffer.nextLine**

2020 Agung Hernawan

**buffer.nextInt 2020**

**buffer.nextLine Agung Hernawan**

**CATATAN :**

* butuh **import java.util.Scanner**;
* **buffer** adalah nama variabel, kadang dipakai nama: **sc**, **scan**, **in**, dll.
* Nilai yang diperoleh dari **buffer.next....()** bisa **diprint**, bisa **disimpan ke dalam variabel**
* Input **pecahan**, tanda baca yang dipakai koma atau titik tergantung dari **seting Windows**

Program Demo

package input;

**import java.util.Scanner**;

public class Input {

public static void main(String[] args) {

**Scanner sc = new Scanner(System.in);**

double bilSatu;

double bilDua;

String namaLengkap, kelompokKerja;

System.out.print("Masukkan Nama : ");

namaLengkap = **sc.nextLine()**;

System.out.println("Nama : " + namaLengkap);

System.out.print("Masukkan bilangan pertama : ");

bilSatu = **sc.nextDouble()**;

System.out.print("Masukan bilangan ke dua : ");

bilDua = sc.nextDouble();

System.out.println("Nilai bilSatu : " + bilSatu);

System.out.println("Nilai bilDua : " + bilDua);

sc.nextLine(); **// membuang Enter dari inputan sebelumnya**

System.out.print("Prodi : ");

kelompokKerja = **sc.nextLine()**;

System.out.println("dari Prodi : " + kelompokKerja);

}

}

**Penamaan Variabel**

Dapat dilihal secara lengkap dari halaman : https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/variables.html

Variabel sebagai tempat penyimpanan harus diberi nama sesuai dengan aturan agar

**TIDAK MENYEBABKAN ERROR**

**MEMENUHI KAIDAH UMUM** pada pemrograman bahasa Jaa, yang sebenarnya kalau dilanggar tidak menyebabkan error, tetapi tidak umum untuk komunitas pemrogram bahasa Java.

Dan yang perlu diingat juga bahwa Java berifat **case sensitive** (membedakan huruf besar dan kecil. Jadi nama variabel **universitas, Universitas, UNIVERSITAS**adalah nama yang variabel yang berbeda, meskipun secara pengucapan sama

**Aturan Penamaan Variabel**

Nama variabel hanya dibolehkan **terdiri**dari rangkaian **huruf, angka** dan tanda baca **$(**dolar), **\_**(garis bawah), contoh **alamat, point2point, nama\_lengkap**

Nama variabel yang **TIDAK BOLEH** (karena menyebabkan error) adalah :

Tidak **sama dengan reserved word**, contoh **Class, main**

**Berisi tanda baca**, kecuali ( $ atau \_ ), contoh : **rata-rata, klasmen sementara, pedapatanDalam%**

**Diawali dengan Angka**, contoh : **3besar, 1perubahan**

Catatan : Diawali tanda baca **\_**(garis bawah) dan $ (tanda dollar) tidak akan menyebabkan error, tetapi tidak lazim / umum

**Kaidah Umum Penamaan Variabel**

Kaidah umum penamaan variabel pada bahasa JAVA, yang sebenarnya kalau dilanggar tidak menyebabkan error, yaitu:

Nama harus **bermakna**, Contoh **rerata, alamat, nilai**

Hindari penamaan yang tidak bermakna, misalnya**blablabla, aiueo**

Hindari penamaan dengan satu atau dua huruf, misalnya **a, b ,c, tmp, otw**

Hidari pemakaian satu atau dua huruf, dengan catatan hanya dipakai yang sifatnya sementara, misalnya saja untuk counter / pencacah dan biasanya untuk tipe integer dimulai dengan huruf **i, j, k, m** dan**n**Sedangkan untuk charater dimulai dengan huruf **c, d,** dan **e**atau **ch**

Nama variabel **dimulai dengan huruf kecil**, contoh **prodi, presiden, luas**

Nama yang lebih dari satu kata ditulis secara bersambung dengan kombinasi huruf besar dan kecil dengan pola “**punggung onta**”, contoh **namaLengkap, uangSumbanganSukaRela**

**Konstanta**

Adalah variabel yang nilainya tidak bisa diubah selama program berjalan. Jadi nilainya harus diberikan pada saat dideklarasikan (diinisialisasi)

Konstanta dideklarasikan dengan menambahkan kata static dan final di depan type variabel.

Nama Konsanta berdasarkan kelaziman / kaidah umum dalam bahasa java dituliskan dalam huruh besar dan kalau lebih dari dua kata dihubungkan dengan tanda \_ (garis bawah)

Contoh deklarasi konstanta :

**static final int KECEPATAN\_MAKSIMAL = 60;**

**static final double EULER = 2.71;**

**static final String PROKLAMATOR = “Soekarno –Hatta”;**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Type Data (primitive) bahasa JavaJenisData** | | **Type Data** | | **bit** | | **Jangkauan** | |
| Huruf | | char | | 16 | | Unicode | |
| BilanganBulat | | byte | | 8 | | -128 .. 127 | |
| Short | | | 16 | | | | -32,768 .. 32,767 |
| Int | | | 32 | | | | -231.. (231–1) |
| Long | | | 64 | | | | -263.. (263–1) |
| Bilangan Pecah | | Float | | 32 | | 1.401298464324817E-45.. 3.4028234663852886E38 | |
| Double | | | | | 64 | | 4.9E-324 .. 1.7976931348623157E308 |
| Logika | boolean | | | | | | true.. false |
| Kata | String | | | | | | |

**PseudoCODE**

**Urutanperintah**tertentu, yang dibuat **mirip dengan bahasa pemrograman**, untuk **menyelesaikan masalahan** dengan program

**Perintah**yang dapat dipakai biasanya sangat **terbatas**hanya untuk **menginputkan**, **menyimpan**, **memproses dengan operator** yang tersedia dan **mengoutputkan**

Jadi tidak ada perintah yang sifatnya kompleks untuk ditangani oleh komputer, misalnya : mainkan musik, putar film, carikan jodoh

**Flowchart**

Mirip dengan PseudoCode, hanya saja disajikan dalam **bentuk bagan**, sehingga lebih mudah dipahami

Biasanya dipakai untuk **pemula**yang baru belajar pemrograman, pada **tingkat lanjut dipakai diagram UML**

**Lambang :**

Start /

Stop

Input /

Output

Proses

Pilihan

A

A

Konektor

**1.Start**

**2.Output**“Perhitungan Lingkaran”

**3.Output**“Masukkan Jari-jari : “

**4.Input**radius

5.luas 3.14 \* radius \* radius

6.keliling 3.14 \* 2 \* radius

**7.Output**“Luas : ”, luas

**8.Output**“Keliling : ”, keliling

**9.Stop**

Start

Output

“Perhitungan Lingkaran”

“Masukkan Jari-jari : ”

Input

radius

Luas = 3.14 \* radius \* radius

Keliling = 3.14 \* 2 \* radius

Output

“Luas : ”, luas

“Keliling : ”, keliling

Stop

**Menghitung Luas & Keliling Lingkaran**

**Code in Java**

**import java.util.Scanner;**

**public class PerhitunganLingkaran {**

**public static void main(String[] args) {**

**double radius, luas, keliling;**

**Scanner sc = new Scanner(System.in);**

**System.out.println(" Perhitungan Lingkaran");**

**System.out.println("=======================");**

**System.out.print("Masukkan Jari-jari : ");**

**radius = sc.nextDouble();**

**luas = 3.14 \* radius \* radius;**

**keliling = 3.14 \* 2 \* radius;**

**System.out.println("Luas : " + luas);**

**System.out.println("Keliling : " + keliling);**

**}**

**}**

**Code in C**

**#include <stdio.h>**

**int main(int argc, char\*\* argv) {**

**float radius, luas, keliling;**

**printf(" Perhitungan Lingkaran\n");**

**printf("=======================\n");**

**printf("Masukkan Jari-jari : ");**

**scanf("%f", &radius);**

**luas = 3.14 \* radius \* radius;**

**keliling = 3.14 \* 2 \* radius;**

**printf("Luas : %f\n", luas);**

**printf("Keliling : %f\n", keliling);**

**}**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Operasi PerbadinganOperator** | **Meaning of Operator** | **Example** |
| == | Sebanding/ Sama Dengan | 5 == 3 bernilai False |
| > | LebihBesar | 5 > 3 bernilai True |
| < | Lebih Kecil | 5 < 3 bernilai False |
| != | TidakSebading / Sama Dengan | 5 != 3 bernilai True |
| >= | Lebih Besar Sama Dengan | 5 >= 3 bernilai True |
| <= | Lebih Kecil Sama dengan | 5 <= 3 bernilai False |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Operasi LogikaOperator** | **Meaning** | **Example** |
| && | ANDBernilai**True jikasemua** operands bernilaitrue | ((c == 5) && (d > 5))FALSE |
| || | ORBernilai True **jika salah satu** operand bernilai true | ((c == 5) || (d > 5))TRUE |
| ! | NOTBernilai True jika operand bernilai False | ! (c >d)FALSE |
| ^ | XORBernilai True jika operand mempunyai nilai berbeda | |

**Operator Logika**



Catatan nilai biner True = 1 dan False = 0

**Urutan Prioritas Pengerjaan**

**URUTAN : 1. Tanda kurung ()2. Not !3. And &&; 4. Or||**

Contoh : a || b && !c || d

**!**c,

b **&&**!c

a **||**b && !c

a || b && !c **||**d

Contoh : (a || b) && !(c || d)

**(**a || b**)**

**(**c || d**)**

**!**(c || d)

(a || b) **&&**!(c || d)

**Contoh Operator Logika Sederhana**

Definisi : Bilangan **negatif**adalah bilangan yang **lebih kecil dari 0**

**negatif** **(bil < 0)**

Definisi : **nilaiA**adalah nilai yang **lebih besar atau sama dengan 80**

**nilaiA** **(nilai >= 80)**

Definisi : akan **hadirjika tidak ada** acara lain

**hadir** **!(acara == true)**

Bisa ditulis**:hadir** **!(acara);** dengan catatan acara bertipe boolean

Definisi : Bilangan **genap**adalah **bilangan yang habis dibagi dua**

jadi dibagi dua tidak ada sisa

bisa dengan operator modulo (%) sisa sama dengan 0

**genap** **((bil % 2) == 0**)

**Contoh Operator Logika Komplex**

Orang dinyatakan**dewasa**bila umur di atas 17 **atau**sudah menikah

**dewasa** **( (umur > 17) ||(menikah == True) )**

Bisa ditulis**:dewasa** **( (umur > 17) ||(menikah) );** catatan dewasa bertipe boolean

Orang **sakitPernafasan** bila mengalami **salah satu**gejala: batuk, sesak, pusing

**sakitPernafasan** **( (batuk) ||(sesak) ||(pusing) )**

**suhuNormal** adalah suhu **antara**36.1 **sampai dengan**37.2 ---kadang ditulis36.1 ≤ suhu **≤ 37.2**

**suhuNormal** **( (36,1 <= suhu) &&(suhu <= 37.2) )**

Orang **menikah** bila sudah dewasa, masih lajang **serta**saling mencintai

**menikah** **( (dewasa)&&(lajang) &&(cinta) )**

**menikah** **( ( (umur > 17) || (menikah) )&&(lajang) &&(cinta) )**

**angkaBaik** adalah semua angka dari 0 **sampai**10, **kecuali**angka 4

**angkaBaik** **( ((0 <= angka) && (angka < 10))&&(angka != 4)**

**Latihan (TEORI)**

x 3

y 5

z 2

u3

Tentukannilaikebenaran(True / False ) dari variabel a, b, c, d, e di bawah ini:

a (x == u)

b x !=u

c !(x >= u) && (y != z)

d (y == x) || (u > z)

e (x+2)< 10 && (y-2)< 5 || (u+4)< z

**Latihan (TEORI)**

Orang dinyatakan**kontak**bila **bertemu**dengan pasien lebih dari 4 jam atau **berkunjung**ke zona merah

**kontak** **( (bertemu..) .. (berkunjung..) )**

Dinyatakan **sakitPernafasan**jika ada salah satu gejala : batuk, sesak, suhu di atas 37,5

**sakitPernafasan** 

Disebut **suspect**jika sedang sakit pernafasan serta pernah melakukan kontak

**suspect** 

**nilaiValid**mempunyai rentang antara 0.0 s/d 100.0

**nilaiValid** 

Tahun **kabisatX**adalah yang habis dibagi 4, namun tidak habis dibagi 100.

**kabisatX** 

**Flow Control**

**IF( test ) ... ELSE ...**

....... (sebelum)

**if ( test ) {**

**true -block**

**....**

**} else {**

**false -block**

**....**

**}**

....... (setelah)

**Contoh Program: IF( test ) ... ELSE ...**

import java.util.Scanner;

public class Perbandingan {

public static void main(String[] args) {

double bilSatu, bilDua;

Scanner sc = new Scanner(System.in);

System.out.print("Masukkan bilangan 1: ");

bilSatu = sc.nextDouble();

System.out.print("Masukkan bilangan 2: ");

bilDua = sc.nextDouble();

**if (bilDua == 0){**

**System.out.println("BilSatu / BilDua = Tak Terhingga");**

**} else {**

**System.out.println("BilSatu / BilDua = " + bilSatu/bilDua);**

**}**}}

**IF( test ) ...** (Bagian **ELSE tidak ada**)

**.......**

**if ( test ) {**

**true -block**

**....**

**}**

**.......**

**Contoh Program: IF( test ) ...**

import java.util.Scanner;

public class Ultah {

public static void main(String[] args) {

int ultah;

Scanner sc = new Scanner(System.in);

System.out.print("Ultah yang ke: ");

ultah = sc.nextInt();

**if( ultah == 17){**

**System.out.println("Selamat. Anda Dapat Hadiah KTP...");**

**System.out.println("Segera hubungi kelurahan terdekat");**

**}**

System.out.println("... Life must go on ...");

} }

**IF( test1 ) ... ELSE IF( test2 ) ... ELSE ...**

**.......**

**if ( test1 ) {**

**block1**

**} else if ( test2 ) {**

**block2**

**}else if ( test3 ) {**

**block3**

**} else {**

**elseBlock**

**}**

**.......**

**PendekatpraktisIF .. ELSE ..** (Bertingkat)

Perintah**If …. Else …** hanyaaka menhasilkan**2 buahkemungkinan**keluaran, yaitubagianif dan bagianelse

Jika **kemungkinankeluaranlebihdaridua**, makaharusmemakai**if … else … (bertingkat)**

2 tingkat( 2 test) if… else … akanmenghasilkankeluaran3

3 tingkat( 3 test) if… else … akanmenghasilkankeluaran4

4 tingkat( 4 test) if… else … akanmenghasilkankeluaran5…. dst

**Penyusunantest harusmengikuti“polayang terurut” misadaribesarkekecilatausebaliknya**

**Contoh Program: IF .. ELSE ..** (Bertingkat)

Jika kitamembandingkanduabuahbilangan, ada3kemungkinanhasilnya( < atau= atau> ) berartikita**butuh2 buahif bertingkat**

Penyusunan**test harusurut**daribesarkekecilatausebaliknya.

Pada contohdibuaturutdari< diikuti=

**Test yang ketigatidakperludilakukan**karenakalaulolosdariduatest sebelumnya berarti lebih besar.

**Contoh Program: IF .. ELSE ..** (Bertingkat)

import java.util.Scanner;

public class IfElseTingkat {

public static void main(String[] args) {

double bilSatu, bilDua;

Scanner sc = new Scanner(System.in);

System.out.print("Masukkan bilangan 1: ");

bilSatu = sc.nextDouble();

System.out.print("Masukkan bilangan 2: ");

bilDua = sc.nextDouble();

if(bilSatu < bilDua){

System.out.println("bilSatu < bilDua");

}else if(bilSatu == bilDua) {

System.out.println("bilSatu == bilDua");

}else {

System.out.println("bilSatu > bilDua");

}}

**Contoh Program: IF .. ELSE ..** (Bertingkat)

**Small: lebar< 100**

**Medium : 100 <= lebar<105**

**Large: 105 <= lebar<110**

**Extra Large : 110 <= lebar**

**Latihan If Else Bertingkat**

**Latihan If Else Bertingkat**

**Buat Program(lengkapi dengan Flowchart)**untuk memilih menu masakan. Inputanberupa **huruf (bisa besar atau kecil)**‘B’ atau ‘N’ atau ‘O’ atau ‘S’. Selain itu masukan dianggap Salah. Buat dengan perintah If..ElseBertingkat. Secara lengkap contoh jalannya program bisa dilihat dari contoh program **Menu.** Silahkanberkreasi sendiri untuk Menunya !!!

Menu Warung"Sederhana"

-------------------------

Bakmi

Opor

Rendang

Sate

PilihanMenu Anda = B

MaafBakminyahabis

-------------------------

Menu Warung"Sederhana"

-------------------------

Bakmi

Opor

Rendang

Sate

PilihanMenu Anda = O

MaafOpornyatinggalkuah

-------------------------

Menu Warung"Sederhana"

-------------------------

Bakmi

Opor

Rendang

Sate

PilihanMenu Anda = R

MaafRendangbelummatang

-------------------------

Menu Warung"Sederhana"

-------------------------

Bakmi

Opor

Rendang

Sate

PilihanMenu Anda = X

PILIHAN SALAH

**SWITCH(Select) ... CASE ...****Mencocokan( == )**

switch ( selector ) {

case value-1:

block-1; break;

case value-2:

block-2; break;

case value-3:

block-3; break;

case value-n:

block-n; break;

default:

default-block;

}

**Contoh Program: Switch.**

public static void main(String[] args) {

int finish;

Scanner ch= new Scanner(System.in);

System.out.print("Masukkan NomerFinish : ");

finish = ch.nextInt();

switch(finish){

case 1:

System.out.println("Finis1");

System.out.println("Juara1");

break;

case 2:

System.out.println("Finis2");

System.out.println("Juara2");

break;

case 3:

System.out.println("Finis3");

System.out.println("Juara3");

break;

case 4:

System.out.println("Finis4");

case 5:

System.out.println("Finis5");

System.out.println("JuaraHarapan 1");

break;

case 6:

case 7:

case 8:

System.out.println("JuaraHarapan 2");

break;

default:

System.out.println("BerharaJuara");

}} }

// question: 0 name: Switch category to $course$/top

$CATEGORY: $course$/top

// question: 0 name: Switch category to $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/NamaVariabel

$CATEGORY: $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/NamaVariabel

// question: 56966 name: boolean 1kepastian; sebagai sebuah nama variable

::boolean 1kepastian; sebagai sebuah nama variable::[html]boolean 1kepastian; sebagai sebuah nama variable{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56970 name: boolean benar/salah; sebagai sebuah nama variable

::boolean benar/salah; sebagai sebuah nama variable::[html]boolean benar/salah; sebagai sebuah nama variable{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56979 name: Boolean soalSangatSulit; sebagai sebuah nama variable

::Boolean soalSangatSulit; sebagai sebuah nama variable::[html]Boolean soalSangatSulit; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56974 name: char c; sebagai sebuah nama variable

::char c; sebagai sebuah nama variable::[html]char c; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56972 name: double luasLingkaran; sebagai sebuah nama variable

::double luasLingkaran; sebagai sebuah nama variable::[html]double luasLingkaran; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56967 name: double nilaiAlpro; sebagai sebuah nama variable

::double nilaiAlpro; sebagai sebuah nama variable::[html]double nilaiAlpro; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56976 name: float volume; sebagai sebuah nama variable

::float volume; sebagai sebuah nama variable::[html]float volume; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56968 name: int 2anakCukup; sebagai sebuah nama variable

::int 2anakCukup; sebagai sebuah nama variable::[html]int 2anakCukup; sebagai sebuah nama variable{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56962 name: int A; sebagai sebuah nama variable

::int A; sebagai sebuah nama variable::[html]int A; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

=Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56981 name: int jumlahSisiSuatuBangunDatar; sebagai sebuah nama variable

::int jumlahSisiSuatuBangunDatar; sebagai sebuah nama variable::[html]int jumlahSisiSuatuBangunDatar; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56963 name: int m, n; sebagai sebuah nama variable

::int m, n; sebagai sebuah nama variable::[html]int m, n; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56965 name: int nomer1; sebagai sebuah nama variable

::int nomer1; sebagai sebuah nama variable::[html]int nomer1; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 0 name: Switch category to $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Java & Pemrograman

$CATEGORY: $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Java & Pemrograman

// question: 59651 name: J1

::J1::[html]<p>Source code program yang ditulis dalam bahasa java yang telah dicompile, hanya akan bisa dijalankan ketika komputer mempunyai paket software<br></p>{

=<p>JRE <br></p>

~<p>JDK<br></p>

~<p>NetBeans<br></p>

~<p>JVM<br></p>

}

// question: 59652 name: J2

::J2::[html]<p>Amir akan membuat program dengan bahasa pemrograman Java, maka paket software yang wajib ada pada komputer Amir adalah <br></p>{

=<p>JDK<br></p>

~<p>NetBeans<br></p>

~<p>JVM<br></p>

~<p>JRE<br></p>

}

// question: 59653 name: J3

::J3::[html]<p>Source code program yang ditulis dalam bahasa pemrograman Java dan telah dicompile, akan mempunyai ekstensi file<br></p>{

=<p>.class<br></p>

~<p>.java<br></p>

~<p>.net<br></p>

~<p>.byte<br></p>

}

// question: 59654 name: J4

::J4::[html]<p>Keuntungan program yang ditulis dengan bahasa Java adalah&nbsp;<b>Write Once, Run Anywhere, </b>jadi setiap program yang telah dicompile bisa dijalankan di piranti apapun. Hal ini karena pembuat program Java menjanjikan hadirnya .... pada setiap platform piranti elektronik<br></p>{

=<p>JVM<br></p>

~<p>Compiler<br></p>

~<p>Interpreter<br></p>

~<p>Sistem Operasi<br></p>

}

// question: 59655 name: J5

::J5::[html]<p>Penulisan source code bahasa java dapat dilakukan melalui software berikut ini, KECUALI<br></p>{

=<p>Browser<br></p>

~<p>Notepad<br></p>

~<p>Netbeans<br></p>

~<p>Tidak ada yang salah, semua jawaban benar<br></p>

}

// question: 59746 name: J6

::J6::[html]<p>Source code dalam bahasa Java ketika dicompile akan berubah menjadi .... yang siap dijalankan oleh JVM<br></p>{

=<p>Bytecode<br></p>

~<p>Byte<br></p>

~<p>bit<br></p>

~<p>Netbeans code<br></p>

}

// question: 60654 name: J7

::J7::[html]<p>Kelebihan dan Kekurangan program yang ditulis dengan bahasa java dibandingkan dengan bahasa (model compiler) C ataupun Pascal adalah</p>{

=<p>Kekurangannya program di Java kalah cepat. Keuntugannya dapat dijalankan di semua OS asalkan terinstall JRE</p>

~<p>Keuntungannya dapat dijalankan di semua OS asalkan terinstall JRE. Kerugian tidak ada</p>

~<p>Keuntungannya dapat dijalankan di semua OS asalkan terinstall JRE, bahkan program di Java jauh lebih cepat.<br></p>

~Tidak ada kelebihan mapun kekurangan, karena sama-sama bahasa pemrograman

}

// question: 0 name: Switch category to $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Logika Kompleks

$CATEGORY: $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Logika Kompleks

// question: 59799 name: L1

::L1::[html]<p>Central lock pada suatu mobil akan aktif ketika mobil melaju di atas 20 \nkm/jam dalam keadaan mesin menyala. Tentu saja central lock juga akan \naktif ketika pengemudi menekaln tombol. Jika dituangkan dalam sebuah program, maka <b>test pada statemen if</b> adalah\:<br></p>{

=<p>(kecepatan &gt; 20 &amp;&amp; mesinMenyala \= TRUE) || tombolTekan \=\= TRUE<br></p>

~<p>kecepatan &gt; 20 &amp;&amp; mesinMenyala \= TRUE || tombolTekan \=\= TRUE<br></p>

~<p>kecepatan &gt; 20 &amp;&amp; mesinMenyala \= TRUE &amp;&amp; tombolTekan \=\= TRUE<br></p>

~<p>kecepatan &gt; 20 || mesinMenyala \= TRUE || tombolTekan \=\= TRUE<br></p>

}

// question: 59800 name: L2

::L2::[html]<p>Jika tahun habis dibagi 400, maka adalah tahun kabisat. Tahun yang habis dibagi 100 bukanlah tahun kabisat. Tahun yang habis dibagi 4 adalah tahun kabisat. Jika dituangkan dalam sebuah program, maka <b>test pada statemen if</b> adalah\:<br></p>{

=<p>tahun%400 \=\= 0 || ( !(tahun%100 \=\= 0) &amp;&amp; tahun%4 \=\= 0)<br></p>

~<p>tahun%400 \=\= 0 || (tahun%100 !\= 0 &amp;&amp; tahun%4 \=\= 0)<br></p>

~<p>tahun%400 \=\= 0 || !(tahun%100 \=\= 0) &amp;&amp; tahun%4 \=\= 0<br></p>

~<p>tahun%400 \=\= 0 || 1(tahun%100 \=\= 0) || tahun%4 \=\= 0<br></p>

}

// question: 59801 name: L3

::L3::[html]<p>Orang yang sakit saluran pernafasan akan bergejala suhu di atas 37.5 derajat celcius. Orang yang&nbsp; batuk tiada henti sudah pasti menderita salurang pernafasan. Namun orang sakit pernafasan baru akan dilakukan tindakan swab, jika ia penah berkontak dengan penderita covid-19 lebih dari 4 jam. Jika dituangkan dalam sebuah program, maka&nbsp;<b>test pada statemen if</b>&nbsp;adalah\:<br></p>{

=<p>(suhu &gt; 37.5 || batuk \=\= TRUE) &amp;&amp; kontak &gt; 4<br></p>

~<p>suhu &gt; 37.5 || batuk \=\= TRUE &amp;&amp; kontak &gt; 4<br></p>

~<p>suhu &gt; 37.5 || batuk \=\= TRUE || kontak &gt; 4<br></p>

~<p>suhu &gt; 37.5&nbsp; &amp;&amp; kontak &gt; 4 || batuk \=\= TRUE<br></p>

}

// question: 59802 name: L4

::L4::[html]<p>Alarm pada suatu tungku akan menyala jika suhu diatas 350 derajat celcius. Tekanan diatas 70 psi juga akan memicu alarm. Namun tentu saja alarm tersebut akan aktif hanaya jika listrik sedang mengalir.&nbsp; Jika dituangkan dalam sebuah program, maka&nbsp;<b>test pada statemen if</b>&nbsp;adalah\:<br></p>{

=<p>(suhu &gt; 350 || tekanan &gt; 70) &amp;&amp; listrik \=\= TRUE<br></p>

~<p>suhu &gt; 350 || tekanan &gt; 70 &amp;&amp; listrik \=\= TRUE<br></p>

~<p>suhu &gt; 350 &amp;&amp; tekanan &gt; 70 &amp;&amp; listrik \=\= TRUE<br></p>

~<p>(suhu &gt; 350 &amp;&amp; tekanan &gt; 70) || listrik \=\= TRUE<br></p>

}

// question: 0 name: Switch category to $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Logika

$CATEGORY: $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Logika

// question: 59795 name: L5

::L5::[html]<p>Nilai a, b, c yang mana yang akan menghasilkan nilai TRUE dari pernyataan (a&gt;b) &amp;&amp;&nbsp; (a&lt;c)<br></p>{

=<p>a\=5;&nbsp; b\=3;c\=10<br></p>

~<p>a\=5; b\=7;c\=10<br></p>

~<p>a\=3; b\=5;c\=7<br></p>

~<p>a\=10; b\=3;c\=5<br></p>

}

// question: 59807 name: L5

::L5::[html]<p>Pada mesin sepeda motor modern, ada fitur untuk mematikan mesin yang sedang menyala dengan purtaran di bawah 1200 rpm, pada saat motor berhenti lebih dari 3 detik. Jika dituangkan dalam sebuah program, maka&nbsp;<b>test pada statemen if</b>&nbsp;adalah\:<br></p>{

=<p>mesinNyala \=\= TRUE &amp;&amp; RPM &lt; 1200 &amp;&amp; Berhenti &gt; 3<br></p>

~<p>mesinNyala \=\= TRUE || RPM &lt; 1200 || Berhenti &gt; 3<br></p>

~<p>mesinNyala \=\= TRUE &amp;&amp; (RPM &lt; 1200 || Berhenti &gt; 3)<br></p>

~<p>(mesinNyala \=\= TRUE &amp;&amp; RPM &lt; 1200) || Berhenti &gt; 3<br></p>

}

// question: 59796 name: L6

::L6::[html]<p>Nilai a, b, c yang mana yang akan menghasilkan nilai FALSE dari pernyataan (a&gt;b) &amp;&amp;&nbsp; (a&lt;c)<br></p>{

~<p>a\=5;&nbsp; b\=3;c\=10<br></p>

~<p>a\=9; b\=7;c\=10<br></p>

~<p>a\=7; b\=5;c\=10<br></p>

=<p>a\=10; b\=3;c\=5<br></p>

}

// question: 59809 name: L6

::L6::[html]<p>Alarm peringatan akan diberikan ketika pengemudi lupa mematikan baik lampu utama maupun kota, padahal dia telah mencabut kunci kontak. Jika dituangkan dalam sebuah program, maka&nbsp;<b>test pada statemen if</b>&nbsp;adalah\:<br></p>{

=<p>kunciTerpasang \=\= FALSE &amp;&amp; (lampuUtama \=\= TRUE || lampuKota \=\= TRUE)<br></p>

~<p>kunciTerpasang \=\= FALSE &amp;&amp; lampuUtama \=\= TRUE || lampuKota \=\= TRUE<br></p>

~<p>kunciTerpasang \=\= FALSE || lampuUtama \=\= TRUE || lampuKota \=\= TRUE<br></p>

~<p>(kunciTerpasang \=\= FALSE &amp;&amp;&nbsp; lampuKota \=\= TRUE) || lampuUtama \=\= TRUE<br></p>

}

// question: 59797 name: L7

::L7::[html]<p>Nilai a, b, c yang mana yang akan menghasilkan nilai FALSE dari pernyataan (a&gt;b) ||&nbsp; (a&lt;c)<br></p>{

~<p>a\=5;&nbsp; b\=3;c\=10<br></p>

~<p>a\=5; b\=7;c\=10<br></p>

~<p>a\=3; b\=5;c\=7<br></p>

=<p>a\=7; b\=10;c\=5<br></p>

}

// question: 59846 name: L7

::L7::[html]<p>Untuk mendapatkan hasil seduhan kopi yang baik, suhu harus diatur antara lebih dari 90 derajat celcius, namun kurang dari 96 derajat celcius. Begitu juga dengan jumlah air yang dicampurkan, tidak boleh lebih dari 20 kali atau kurang dari 13 kali. Jika dituangkan dalam sebuah program, maka&nbsp;<b>test pada statemen if</b>&nbsp;adalah\:<br></p>{

=<p>suhuAir &gt; 90 &amp;&amp; suhu Air &lt; 96 &amp;&amp; campuranAir &gt;\= 13 &amp;&amp; campuranAir &lt;\= 20 <br></p>

~<p>suhuAir &gt; 90 || suhu Air &lt; 96 || campuranAir &gt;\= 13 || campuranAir &lt;\= 20<br></p>

~<p>(suhuAir &gt; 90 || suhu Air &lt; 96) &amp;&amp; (campuranAir &gt;\= 13 || campuranAir &lt;\= 20)<br></p>

~<p>(suhuAir &gt; 90 &amp;&amp; suhu Air &lt; 96) || (campuranAir &gt;\= 13 &amp;&amp; campuranAir &lt;\= 20)<br></p>

}

// question: 60565 name: L8

::L8::[html]Mang Oleh menjual odading dengan dua macam rasa. Diskon akan diberikan jika total pembelian minimal 15000, yang terdiri dari dua rasa, dengan syarat rasa Asin minimal 10000 dan rasa Manis minimal 12000. &nbsp;Jika dituangkan dalam sebuah program, maka&nbsp;<b>test pada statemen if</b>&nbsp;adalah\:<br>{

=<p>(Asin &gt;\= 10000) ||&nbsp; Manis &gt;\= 12000) &amp;&amp; ( (Asin+Manis) &gt;\= 15000 )<br></p>

~<p>(Asin &gt;\= 10000) &amp;&amp; (Manis &gt;\= 12000) &amp;&amp; ( (Asin+Manis) &gt;\= 15000 )<br></p>

~<p>(Asin &gt;\= 10000) || (Manis &gt;\= 12000) || ( (Asin+Manis) &gt;\= 15000 )<br></p>

~<p>((Asin &gt;\= 10000) &amp;&amp; (Manis &gt;\= 12000)) || ( (Asin+Manis) &gt;\= 15000 )<br></p>

}

// question: 59798 name: L8

::L8::[html]<p>Nilai a, b, c yang mana yang akan menghasilkan nilai TRUE dari pernyataan (a&gt;b) ||&nbsp; (a&lt;c) <br></p>{

=<p>a\=5;&nbsp; b\=3;c\=10<br></p>

~<p>a\=5; b\=7;c\=2<br></p>

~<p>a\=3; b\=5;c\=1<br></p>

~<p>a\=7; b\=10;c\=5<br></p>

}

// question: 0 name: Switch category to $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Operasi Matematika

$CATEGORY: $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Operasi Matematika

// question: 57045 name: Q1

::Q1::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 3, b \= 4;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int hasil;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; hasil \= a + b \* a;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

=<p>15<br></p>

~<p>21<br></p>

~<p>Hasil \= 21<br></p>

~<p>30<br></p>

}

// question: 59497 name: Q10

::Q10::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 127, b \= 10;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; double hasil;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;hasil \= a % b;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil);<br></p>{

=<p>7<br></p>

~12

~12,7

~<p>134,7<br></p>

}

// question: 0 name: Switch category to $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Increment

$CATEGORY: $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Increment

// question: 57058 name: Q101

::Q101::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 3, b \= 4;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int hasil;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; hasil \= a \* ++b;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

=<p>15<br></p>

~<p>12<br></p>

~<p>16<br></p>

~<p>error<br></p>

}

// question: 57059 name: Q102

::Q102::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 3, b \= 4;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int hasil;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; hasil \= a \* b++;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

~<p>15<br></p>

=<p>12<br></p>

~<p>16<br></p>

~<p>error<br></p>

}

// question: 59498 name: Q103

::Q103::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 3, b \= 4;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int hasil;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; hasil \= a-- + b;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

=<p>7<br></p>

~<p>6<br></p>

~<p>8<br></p>

~<p>error<br></p>

}

// question: 59499 name: Q104

::Q104::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 3, b \= 4;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int hasil;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; hasil \= --a + b;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

~<p>7<br></p>

=<p>6<br></p>

~<p>8<br></p>

~<p>error<br></p>

}

// question: 59500 name: Q105

::Q105::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int hasil\=5;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil); <br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil++);<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil); <br><br></p><br>{

~5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6<br>

=<p>5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6<br></p>

~<p>5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6&nbsp;&nbsp;&nbsp; 7<br></p>

~5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6&nbsp;&nbsp;&nbsp; 5<br>

}

// question: 59501 name: Q106

::Q106::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int hasil\=5;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil); <br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(++hasil);<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil); <br><br></p><br>{

=5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6<br>

~<p>5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6<br></p>

~<p>5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6&nbsp;&nbsp;&nbsp; 7<br></p>

~5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 6&nbsp;&nbsp;&nbsp; 5<br>

}

// question: 59502 name: Q107

::Q107::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int hasil\=5;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil); <br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil--);<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil); <br><br></p><br>{

~5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4<br>

=<p>5&nbsp; &nbsp; 5&nbsp; &nbsp; 4<br></p>

~<p>5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4&nbsp;&nbsp;&nbsp; 3<br></p>

~5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4 &nbsp;&nbsp; 5<br>

}

// question: 59503 name: Q108

::Q108::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int hasil\=5;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil); <br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(--hasil);<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(hasil); <br><br></p><br>{

=5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4<br>

~<p>5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4<br></p>

~<p>5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4 &nbsp;&nbsp; 3<br></p>

~5&nbsp;&nbsp;&nbsp; 4 &nbsp;&nbsp; 5<br>

}

// question: 57046 name: Q2

::Q2::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 3, b \= 4;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int hasil;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; hasil \= a + b \* a + b;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

=<p>19<br></p>

~<p>49<br></p>

~<p>Hasil \= 49<br></p>

~<p>25<br></p>

}

// question: 0 name: Switch category to $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Tipe Data

$CATEGORY: $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Tipe Data

// question: 57057 name: Q201

::Q201::[html]<p>Amir akan membuat program untuk menghitung <b>luasSegitiga</b>, dimana <b>luasSegitiga </b>diperoleh dari rumus matematika setengah alas kali tinggi. Maka tipe data yang memungkinkan untuk <b>luasSegitiga </b>adalah\:<b><br></b></p>{

=<p>float<br></p>

~<p>int<br></p>

~<p>char<br></p>

~<p>boolean<br></p>

~String

~Array<br>

}

// question: 59541 name: Q202

::Q202::[html]<p>Badu akan membuat program untuk menghitung <b>sisiMiringSegitiga</b>, dimana <b><b>sisiMiringSegitiga</b> </b>diperoleh dari rumus akar dari jumlahan alas kuadrat dan tinggi kuadrat. Maka tipe data yang memungkinkan untuk <b><b>sisiMiringSegitiga</b> </b>adalah\:<b><br></b></p>{

=<p>double<br></p>

~<p>int<br></p>

~<p>char<br></p>

~<p>boolean<br></p>

~String

~Array<br>

}

// question: 59542 name: Q203

::Q203::[html]<p>Adi akan membuat program untuk menyimpan data Matakuliah, dimana terdiri dari namaMataKuliah, <b>sksMataKuliah</b>, dan nilaiMataKuliah. Maka tipe data yang tepat untuk <b>sksMataKuliah</b> adalah\:<br></p>{

=<p>byte<br></p>

~<p>String<br></p>

~<p>double<br></p>

~<p>boolean<br></p>

~<p>float<br></p>

}

// question: 59543 name: Q204

::Q204::[html]<p>Adi akan membuat program untuk menyimpan data Matakuliah, dimana terdiri dari namaMataKuliah, sksMataKuliah, dan <b>nilaiMataKuliah</b>. Di universitas tersebut, mahasiswa dinyakatan lulus jika nilainya A, B ataupun C. Maka tipe data yang tepat untuk <b>nilaiMataKuliah</b> adalah\:<br></p>{

~<p>int<br></p>

~<p>String<br></p>

~<p>double<br></p>

~<p>boolean<br></p>

~<p>float<br></p>

=<p>char<br></p>

}

// question: 59544 name: Q205

::Q205::[html]<p>Adi akan membuat program untuk menyimpan data Matakuliah, dimana terdiri dari <b>namaMataKuliah</b>, sksMataKuliah, dan nilaiMataKuliah. Maka tipe data yang tepat untuk <b>namaMataKuliah</b> adalah\:<br></p>{

~<p>int<br></p>

=<p>String<br></p>

~<p>double<br></p>

~<p>boolean<br></p>

~<p>float<br></p>

~<p>char<br></p>

}

// question: 59545 name: Q206

::Q206::[html]<p>Adi akan membuat program menentukan kelulusan mahasiswa. Pada keluluksan akan disematkan gelar <b>cumlaude</b>. Mahasiswa dinayakat <b>cumlaude </b>jika mempunyai IPK lebih dar 3.8 dan waktu tempuh kurang dari 4 tahun. Tipe data yang tepat untuk <b>cumlaude </b>adalah\: <br></p>{

~<p>int<br></p>

~<p>String<br></p>

~<p>Array<br></p>

=<p>boolean<br></p>

~<p>float<br></p>

~<p>char<br></p>

}

// question: 59556 name: Q207

::Q207::[html]<p>Paman Donal, seorang pedangan air minum kemasan, meminta Miki untuk membuatkan program untuk mendata jumlah stok berdasarkan kemasannya, jadi ada stokGalon, stokBotol, stokGelas..&nbsp; Tipe data yang tepat untuk menyimpan masing-masing <b>jumlah stok</b> adalah <br></p>{

=<p>int<br></p>

~<p>String<br></p>

~<p>Array<br></p>

~<p>boolean<br></p>

~<p>float<br></p>

~<p>double<br></p>

}

// question: 59557 name: Q208

::Q208::[html]<p>Pada masa penademi Covid-19, sesorang dinyatakan <b>rentan </b>jika berumur lebih dari 60 tahun dan mempunyai penyakit bawaan seperti penyakit jantung, gula dan darah tinggi (komorbid). Tipe data yang tepat untuk <b>rentan</b><b> </b>adalah\: <br></p>{

~<p>short<br></p>

~<p>String<br></p>

~<p>Array<br></p>

=<p>boolean<br></p>

~<p>float<br></p>

~<p>char<br></p>

}

// question: 59609 name: Q209

::Q209::[html]<p>Adi meminta tolong Budi membuat program untuk menyimpan data Mahasiswa, dimana terdiri dari namaMahasiswa, <b>nimMahasiswa</b>, dan noHpMahasiswa.&nbsp; Untuk keprluan pemilihan tipe data Budi menanyakan berapakah nilai terbesar dari <b>nimMahasiswa </b>agar tidak terjadi overflow ketika dilakukan operasi aritmatika. Adi menjawab <b>nimMahasiswa </b>tidak akan dijumlahkan ataupun dikalikan. Jadi tipe data yang tepat untuk <b>nimMahasiswa </b>adalah\:<br></p>{

~<p>int<br></p>

=<p>String<br></p>

~<p>double<br></p>

~<p>boolean<br></p>

~<p>float<br></p>

~<p>char<br></p>

}

// question: 59610 name: Q210

::Q210::[html]<p>Pada sebuah program quizz, peserta diminta untuk memasukan jawaban melalui keyboard. Tekan Y untuk jawaban Ya atau T untuk jawaban Tidak. Maka tipe data yang tepat untuk <b>jawabanQuizz</b><b> </b>adalah\:<br></p>{

~<p>int<br></p>

~<p>String<br></p>

~<p>double<br></p>

~<p>boolean<br></p>

~<p>float<br></p>

=<p>char<br></p>

}

// question: 60139 name: Q211

::Q211::[html]<p>Type data byte (8 bit) pada bahasa java mempunyai jangkauan dari -128 s/d 127. Apa yang terjadi jika A \= 125 kemudian dilakulan operasi A \= A + 5.<br></p>{

=<p>A akan bernilai -3<br></p>

~<p>A akan bernilai 130<br></p>

~terjadi error<br>

~<p>A tetap bernilai 125<br></p>

}

// question: 60140 name: Q211 (copy)

::Q211 (copy)::[html]<p>Type data byte (8 bit) pada bahasa java mempunyai jangkauan dari -128 s/d 127. Apa yang terjadi jika A \= -125 kemudian dilakulan operasi A \= A - 5.<br></p>{

=<p>A akan bernilai 2<br></p>

~<p>A akan bernilai -130<br></p>

~terjadi error<br>

~<p>A tetap bernilai -125<br></p>

}

// question: 57047 name: Q3

::Q3::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 2, b \= 5;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int hasil;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;hasil \= a + b / a;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

=<p>4<br></p>

~<p>4.5<br></p>

~<p>3<br></p>

~<p>3.5<br></p>

}

// question: 57048 name: Q4

::Q4::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 2, b \= 5;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; double hasil;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;hasil \= a + b / a;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

=<p>4.0<br></p>

~<p>4.5<br></p>

~<p>3.0<br></p>

~<p>3.5<br></p>

}

// question: 57049 name: Q5

::Q5::[html]&nbsp;<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a\= 2, b \= 5;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; double hasil;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;hasil\= a + (double) b / a;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

~<p>4.0<br></p>

=<p>4.5<br></p>

~<p>5.0<br></p>

~<p>3.5<br></p>

}

// question: 57055 name: Q6

::Q6::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 3, b \= 4;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a +\= b \* a;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(a); <br></p>{

=<p>15<br></p>

~<p>21<br></p>

~<p>error<br></p>

~<p>a \= 21<br></p>

}

// question: 57056 name: Q7

::Q7::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 3, b \= 4;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a +\= b \* a + b;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

=<p>19<br></p>

~<p>49<br></p>

~<p>a \= 49<br></p>

~<p>error<br></p>

}

// question: 57061 name: Q8

::Q8::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; double a \= 2, b \= 5;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp; a +\= b % a;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(a); <br></p>{

=<p>3.0<br></p>

~<p>4.5<br></p>

~<p>3.5<br></p>

~<p>error<br></p>

}

// question: 57060 name: Q9

::Q9::[html]<p><b>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran</b><br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;int a \= 2, b \= 5;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; double hasil;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;hasil \= a + b % a;<br>&nbsp;&nbsp; &nbsp;System.out.println(hasil); <br></p>{

=<p>3.0<br></p>

~<p>4.5<br></p>

~<p>3.5<br></p>

~<p>error<br></p>

}

// question: 56960 name: static final double NILAI\_RATA-RATA = 100.0; sebagai sebuah nama konstanta

::static final double NILAI\_RATA-RATA \= 100.0; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final double NILAI\_RATA-RATA \= 100.0; sebagai sebuah nama konstanta{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56959 name: static final double nilaiMaks = 100.0; sebagai sebuah nama konstanta

::static final double nilaiMaks \= 100.0; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final double nilaiMaks \= 100.0; sebagai sebuah nama konstanta{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

=Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56961 name: static final double SUHU\_MUTLAK = -273.0; sebagai sebuah nama konstanta

::static final double SUHU\_MUTLAK \= -273.0; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final double SUHU\_MUTLAK \= -273.0; sebagai sebuah nama konstanta{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56958 name: static final int JUMLAH PESERTA = 35; sebagai sebuah nama konstanta

::static final int JUMLAH PESERTA \= 35; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final int JUMLAH PESERTA \= 35; sebagai sebuah nama konstanta{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56957 name: static final int SKS\_MAKSIMAL = 24; sebagai sebuah nama konstanta

::static final int SKS\_MAKSIMAL \= 24; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final int SKS\_MAKSIMAL \= 24; sebagai sebuah nama konstanta{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56956 name: static final String 3\_BESAR = "UI, ITB, UGM"; sebagai sebuah nama konstanta

::static final String 3\_BESAR \= "UI, ITB, UGM"; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final String 3\_BESAR \= "UI, ITB, UGM"; sebagai sebuah nama konstanta{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56953 name: static final String PI = 3.14; sebagai sebuah nama konstanta

::static final String PI \= 3.14; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final String PI \= 3.14; sebagai sebuah nama konstanta{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56954 name: static final String Pi = 3.14; sebagai sebuah nama konstanta

::static final String Pi \= 3.14; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final String Pi \= 3.14; sebagai sebuah nama konstanta{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

=Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56955 name: static final String TERINDAH = "...bukan Mantan"; sebagai sebuah nama konstanta

::static final String TERINDAH \= "...bukan Mantan"; sebagai sebuah nama konstanta::[html]static final String TERINDAH \= "...bukan Mantan"; sebagai sebuah nama konstanta{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

=Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56980 name: String \_nama; sebagai sebuah nama variable

::String \_nama; sebagai sebuah nama variable::[html]String \_nama; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

=Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56975 name: String @alamat; sebagai sebuah nama variable

::String @alamat; sebagai sebuah nama variable::[html]String @alamat; sebagai sebuah nama variable{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56971 name: String corat-coret; sebagai sebuah nama variable

::String corat-coret; sebagai sebuah nama variable::[html]String corat-coret; sebagai sebuah nama variable{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56977 name: String Gelar\_Pendidikan; sebagai sebuah nama variable

::String Gelar\_Pendidikan; sebagai sebuah nama variable::[html]String Gelar\_Pendidikan; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

=Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56964 name: String home's; sebagai sebuah nama variable

::String home's; sebagai sebuah nama variable::[html]String home's; sebagai sebuah nama variable{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56982 name: String Jadul; sebagai sebuah nama variable

::String Jadul; sebagai sebuah nama variable::[html]String Jadul; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

=Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56969 name: String NamaFakultas; sebagai sebuah nama variable

::String NamaFakultas; sebagai sebuah nama variable::[html]String NamaFakultas; sebagai sebuah nama variable{

~Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

=Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56973 name: String public; sebagai sebuah nama variable

::String public; sebagai sebuah nama variable::[html]String public; sebagai sebuah nama variable{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 56978 name: String trending#; sebagai sebuah nama variable

::String trending\#; sebagai sebuah nama variable::[html]String trending\#; sebagai sebuah nama variable{

=Tidak dibolehkan, karena menyebabkan error

~Tidak memenuhi kaidah umum, walaupun tidak menyebabkan error

~Sudah baik (memenuhi kaidah umum) dan benar (tidak menyebabkan error)

}

// question: 0 name: Switch category to $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Short Answer

$CATEGORY: $course$/top/Default for 20201-5314-ALGO101-A/Short Answer

// question: 59527 name: Fact

::Fact::[html]<p>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran <b>(kalau perlu gunakan corat-coret)</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int a \= 1, b \= 1;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a + 1;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= b \* a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a + 1;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= b \* a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a + 1;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= b \* a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(b);<br></p>{#

=%100%24:0#

}

// question: 59526 name: Fibo

::Fibo::[html]<p>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran <b>(kalau perlu gunakan corat-coret)</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int a \= 1, b \= 1, c \= 0;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= a + b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= a + b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= a + b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= a + b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(c); <br><br></p>{#

=%100%8:0#

}

// question: 60568 name: Mbel

::Mbel::[html]<p>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran <b>(kalau perlu gunakan corat-coret)</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int a \= 1, b \= 1;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a +\= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b +\= a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a +\= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b +\= a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a +\= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b +\= a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(b);<br><br></p>{#

=%100%21:0#

}

// question: 60564 name: Mbuh

::Mbuh::[html]<p>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran <b>(kalau perlu gunakan corat-coret)</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int a \= 1, b \= 2, c\=3, d\=0;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; d \= a + c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= d;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; d \= a + c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= d;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; d \= a + c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= d;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; d \= a + c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(d);<br></p>{#

=%100%13:0#

}

// question: 59529 name: Series

::Series::[html]<p>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran <b>(kalau perlu gunakan corat-coret)</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int a \= 1, b \= 2, c \= 2;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= c + b - a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= c + b - a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= c;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; c \= c + b - a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(c);<br><br></p>{#

=%100%5:0#

}

// question: 59528 name: Sum

::Sum::[html]<p>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran <b>(kalau perlu gunakan corat-coret)</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int a \= 0, b \= 0;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a + 3;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= b + a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a + 3;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= b + a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a + 3;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= b + a;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(b);<br></p>{#

=%100%18:0#

}

// question: 59525 name: Swap

::Swap::[html]<p>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran <b>(kalau perlu gunakan corat-coret)</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int a \= 9, b \= 7;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a +\=&nbsp; b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; b \= a - b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a -\= b;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(a);<br><br></p>{#

=%100%7:0#

}

// question: 59539 name: Weird

::Weird::[html]<p>Potongan program di bawah ini akan menghasilkan keluaran <b>(kalau perlu gunakan corat-coret)</b><br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; int a \= 3;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a \* 3 + 1;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a / 2;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a \* 3 + 1;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a / 2;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; a \= a / 2;<br>&nbsp;&nbsp;&nbsp; System.out.println(a); <br><br></p>{#

=%100%4:0#

}

// question: 59791 name: L1

::L1::[html]<p>Jika diketahui x\=3, y\=5,&nbsp; z\=2, maka nilai dari pernyataan di bawah ini adalah\:</p><p>!(x &gt;\= y) &amp;&amp; (y !\= z)<br></p>{TRUE}

// question: 59792 name: L2

::L2::[html]<p>Jika diketahui x\=3, y\=5,&nbsp; z\=2, maka nilai dari pernyataan di bawah ini adalah\:</p><p>!(x &lt; y) &amp;&amp; (y !\= z)<br></p>{FALSE}

// question: 59794 name: L3

::L3::[html]<p>Jika diketahui x\=3, y\=3,&nbsp; z\=2, maka nilai dari pernyataan di bawah ini adalah\:</p><p>!(x \=\= y) || (y &lt;\= z)<br></p>{FALSE}

// question: 59793 name: L4

::L4::[html]<p>Jika diketahui x\=3, y\=3,&nbsp; z\=2, maka nilai dari pernyataan di bawah ini adalah\:</p><p>(x !\= y) || !(y \=\= z)<br></p>{TRUE}