<u>Dashboard</u> / My courses / <u>ITB IF2010 2 2425</u> / <u>[Java] Tutorial 4</u> / <u>Tutorial 4</u>

Started on Thursday, 24 April 2025, 11:20 AM

State Finished

Completed on Thursday, 24 April 2025, 12:25 PM

Time taken 1 hour 5 mins

Grade 300.00 out of 300.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s	
Memory limit	64 MB	

Pada soal ini anda diminta untuk membuat sebuah kelas Goose, yaitu kelas yang merepresentasikan angsa dari sebuah game bernama "Solo Goose". Berikut adalah spesifikasi dari kelas Goose:

- Memiliki atribut name (String), dan honk (int).
- Memiliki dua buah konstruktor, yaitu Goose() dan Goose(String name, int honk). Objek Goose defaultnya memiliki name "Horrible" dan nilai honk = 1
- Memiliki method void steal(String thing) dengan thing adalah nama benda yang dicuri objek Goose.
- Memiliki method String toString() yang akan mencetak nama dan "honk" sebanyak honk yang dimiliki objek tersebut

Berikut adalah contoh program main yang memanfaatkan kelas Goose dan outputnya

Contoh Kode	Contoh Output
<pre>public static void main(String[] args) {   Goose g = new Goose();   Goose h = new Goose("Sung Jin-woo", 3);   System.out.println(g);   System.out.println(h);   h.steal("dagger"); }</pre>	Horrible goose says honk Sung Jin-woo goose says honk honk Sung Jin-woo steals dagger

Catatan: dengan mengoverride method toString(), kelas Anda dapat langsung di-pass ke argumen System.out.println.

Kumpulkan file Goose.java.

Java 8

Goose.java

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.14 sec, 28.46 MB
2	25	Accepted	0.13 sec, 28.03 MB
3	25	Accepted	0.08 sec, 28.96 MB
4	25	Accepted	0.06 sec, 28.93 MB

 $\text{Question } \boldsymbol{2}$ 

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s	
Memory limit	64 MB	

Diberikan tiga file, <u>MoneyInWallet.java</u>, <u>MoneyInBank.java</u>, dan <u>MoneyTransaction.java</u>, yang mendefinisikan suatu interface transaksi keuangan, dan dua kelas yang mengimplementasikan interface tersebut.

Lengkapilah MoneyInWallet.java dan MoneyInBank.java sehingga memiliki implementasi method yang tepat.

Kumpulkan MoneyInWallet.java dan MoneyInBank.java dalam file **money.zip** 

Java 8

money.zip

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	10	Accepted	0.06 sec, 30.38 MB
2	10	Accepted	0.06 sec, 28.93 MB
3	10	Accepted	0.06 sec, 27.81 MB
4	10	Accepted	0.06 sec, 28.09 MB
5	10	Accepted	0.06 sec, 28.91 MB
6	10	Accepted	0.06 sec, 28.98 MB
7	10	Accepted	0.06 sec, 28.32 MB
8	10	Accepted	0.06 sec, 26.62 MB
9	10	Accepted	0.06 sec, 28.33 MB
10	10	Accepted	0.06 sec, 28.89 MB

Question **3** 

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

#### Interface

### **Deskripsi**

Diberikan tiga buah file interface:

- <u>CanWalk.java</u>
- <u>CanTalk.java</u>
- <u>CanBark.java</u>

### **Tugas Anda**

Dengan memanfaatkan interface diatas, implementasikan tiga buah class berikut:

- Human.java: Manusia bisa berjalan dan berbicara
- Robot.java: Robot bisa berjalan dan berbicara
- Dog.java: Anjing bisa berjalan dan mengonggong

## Pengujian

Gunakan file Main. java untuk menguji implementasi Anda.

Contoh output untuk test case 4:

Human is walking
Human is talking
Robot is walking
Robot is talking
Dog is walking
Dog is barking

### **©** Deliverables

Kumpulkan file interface.zip yang berisi:

- Human.java
- Robot.java
- Dog.java

Catatan: Isi dari interface.zip harus langsung berupa file .java (bukan folder berisi file).

Java 8

interface.zip

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.25 sec, 26.82 MB
2	25	Accepted	0.35 sec, 28.45 MB
3	25	Accepted	0.41 sec, 28.20 MB
4	25	Accepted	0.42 sec, 27.86 MB

# ■ Review - Ujian Praktikum

Jump to...

Tutorial 4 (Latihan)