

*Berdo'alah sebelum mengerjakan. Dilarang berbuat curang.  
Tugas ini untuk mengukur kemampuan anda, jadi kerjakan dengan sepenuh hati.  
Selamat belajar, semoga sukses !*

<b>Nama Mahasiswa:</b> I Putu Surya Baratha .....	<b>NIM:</b> 1301188566 .....	<b>Nilai:</b> .....
<b>Nama Mahasiswa:</b> M. Risdham Nur A. P. .....	<b>NIM:</b> 1301188603 .....	<b>Nilai:</b> .....
<b>Nama Mahasiswa:</b> Sella Tresnasari .....	<b>NIM:</b> 1301188565 .....	<b>Nilai:</b> .....

**Siapkan tools berikut sebelum mengerjakan:**

1. Go Programming Language (<https://golang.org/dl/>).
2. Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/>) atau LiteIDE (<https://github.com/visualfc/liteide>).
3. Harus menggunakan linux dengan distro fedora (<https://getfedora.org/id/workstation/>).
4. Buatlah git repository pada <https://github.com/> kemudian push semua kode dan hasil laporan anda ke dalam repository github yang sudah anda buat.
5. Lakukan instalasi flatbuffer (<https://google.github.io/flatbuffers/>) untuk mengerjakan salah satu tugas pada modul ini.
6. Kumpulkan link repository github tersebut sebagai tanda bahwa anda mengerjakan tugas modul ini.
7. Link repository harus berbeda untuk setiap tugasnya. Buatlah markdown yang rapi di setiap repository tugas yang anda kumpulkan.
8. Printscreen program harus dari desktop kelompok anda sendiri, dan harus dari linux yang sudah diinstall. Jika tidak, maka harus mengulang pengerjaan tugasnya.
9. Jangan lupa untuk menuliskan NAMA dan NIM pada laporan.
10. Laporan berbentuk PDF dan dikumpulkan pada link repository github beserta kodenya.
11. Walaupun tugas berkelompok tapi pengumpulan link github harus individu, jika tidak mengumpulkan maka dianggap tidak mengerjakan.

Nama:	NIM:	Nilai:
-------	------	--------

### Soal No 1 (JSON Marshal)

```
package main

import (
    "encoding/json"
    "fmt"
)

type Person struct {
    FirstName string `json:"firstName"`
    LastName  string `json:"lastName"`
}

func main() {
    bytes, err := json.Marshal(Person{
        FirstName: "John",
        LastName:  "Dow",
    })
    if err != nil {
        panic(err)
    }

    fmt.Println(string(bytes))
}
```

Jalankan program diatas, apakah outputnya (berikan printscreen) dan jelaskan cara kerjanya!

Jawaban:

```
TUGAS5 — -bash — 80x24
Last login: Sun Sep 22 16:31:32 on ttys002
localhost:~ muhrisdham$ cd go/src/tugas4
localhost:tugas4 muhrisdham$ cd ..
localhost:src muhrisdham$ cd tugas5
localhost:tugas5 muhrisdham$ go run nomor1.go
{"firstName":"jhon","lastName":"Dow"}
localhost:tugas5 muhrisdham$
```

Fungsi Marshal() dapat mengambil apa pun, yang didalam GO berarti antarmuka kosong dan mengembalikan sepotong byte serta kesalahan. Jika Marshal() gagal membuat serialisasi nilai input, akan mengembalikan kesalahan non-nil. Marshal() memiliki beberapa batasan ketat, yaitu:

Nama:	NIM:	Nilai:
-------	------	--------

- Kunci peta harus berupa string.
- Nilai peta harus jenis yang dapat diserialkan oleh paket json.
- Jenis berikut tidak didukung: Channel, kompleks, dan fungsi.
- Struktur data siklik yang tidak didukung.
- Pointer akan dikodekan (dan kemudian didekodekan) sebagai nilai-nilai yang mereka tunjuk (atau 'null' jika pointer nol).

Nama:	NIM:	Nilai:
-------	------	--------

### Soal No 2 (JSON Unmarshal)

```
package main

import (
    "encoding/json"
    "fmt"
)

type Person struct {
    FirstName string `json:"firstName"`
    LastName  string `json:"lastName"`
}

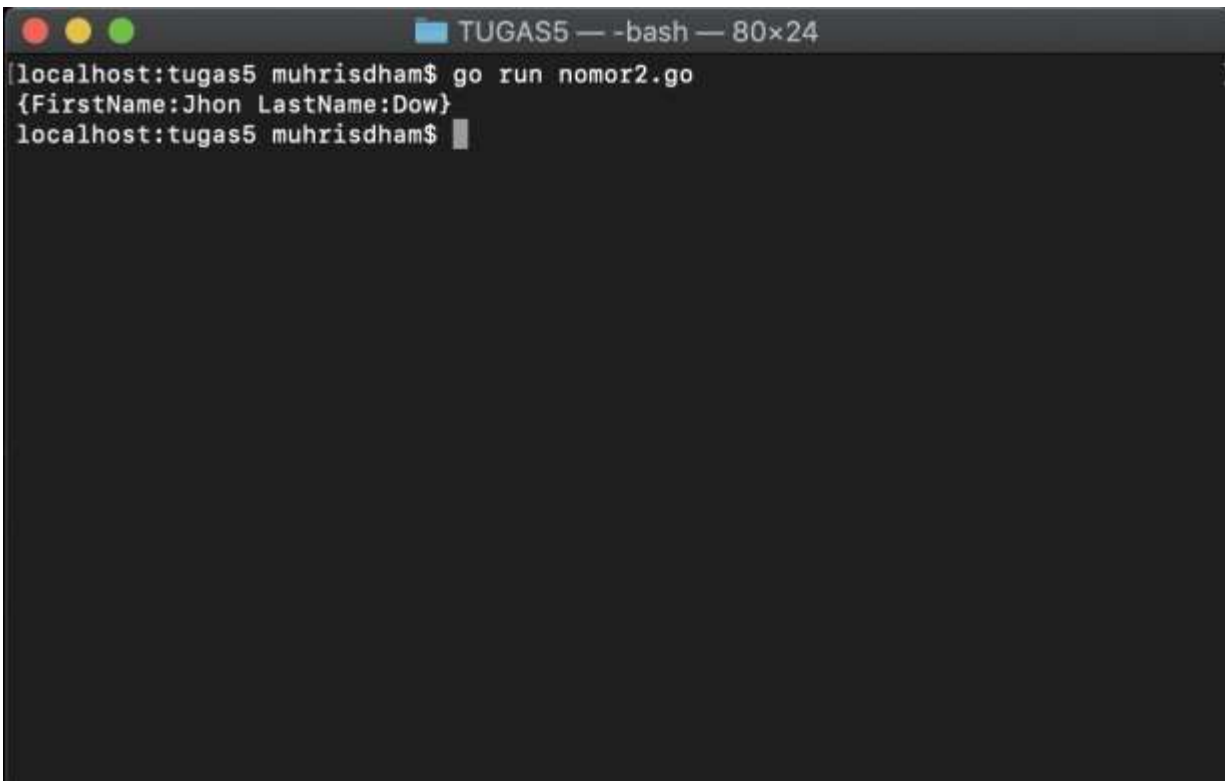
func main() {
    in := `{"firstName":"John","lastName":"Dow"}`
    bytes := []byte(in)

    var p Person
    err := json.Unmarshal(bytes, &p)
    if err != nil {
        panic(err)
    }

    fmt.Printf("%+v", p)
}
```

Jalankan program diatas, apakah outputnya (berikan printscreen) dan jelaskan cara kerjanya!

Jawaban:



```
TUGAS5 — -bash — 80x24
localhost:tugas5 muhrisdham$ go run nomor2.go
{FirstName:Jhon LastName:Dow}
localhost:tugas5 muhrisdham$
```

Fungsi Marshal() dapat mengambil apa pun, yang didalam GO berarti antarmuka kosong dan mengembalikan sepotong byte serta kesalahan. Jika Marshal() gagal membuat serialisasi nilai input, akan mengembalikan kesalahan non-nil. Marshal() memiliki beberapa batasan ketat,

Nama:	NIM:	Nilai:
-------	------	--------

yaitu: • Kunci peta harus berupa string. • Nilai peta harus jenis yang dapat diserialkan oleh paket json. • Jenis berikut tidak didukung: Channel, kompleks, dan fungsi. • Struktur data siklik yang tidak didukung. • Pointer akan dikodekan (dan kemudian didekodekan) sebagai nilai-nilai yang mereka tunjuk (atau 'null' jika pointer nol).

Cara Kerja :

- Di Go, data json dituliskan sebagai string. Dengan menggunakan `json.Unmarshal`, json string bisa dikonversi menjadi bentuk objek, entah itu dalam bentuk `map[string]interface{}` ataupun objek struct.
- Program diatas adalah contoh cara decoding json ke bentuk objek. Pertama import package yang dibutuhkan, lalu siapkan struct `Person`. Struct `Person` ini nantinya digunakan untuk membuat variabel baru penampung hasil decode json string. Proses decode sendiri dilakukan lewat fungsi `json.Unmarshal()`.
- Fungsi `unmarshal` hanya menerima data json dalam bentuk `[]byte`, maka dari itu data json string pada kode di atas di-casting terlebih dahulu ke tipe `[]byte` sebelum dipergunakan pada fungsi `unmarshal`. Juga, perlu diperhatikan, argument ke-2 fungsi `unmarshal` harus diisi dengan pointer dari objek yang nantinya akan menampung hasilnya. Jika kita perhatikan lagi, pada struct `Person`, salah satu property-nya yaitu `firstName` memiliki tag `json:"FirstName"`. Tag tersebut digunakan untuk mapping informasi json ke property yang bersangkutan.
- Data json yang akan diparsing memiliki 2 property yaitu `FirstName` dan `LastName`. Dengan menambahkan tag json, maka property `FirstName` & `LastName` struct akan secara cerdas menampung data json property `FirstName` & `LastName`.

### Soal No 3 (Flatbuffer dan Protocol Buffer)

Jalankan program pada repository github berikut: <https://github.com/jonog/grpc-flatbuffers-example>

Berikan analisis berupa:

1. Apakah outputnya (berikan screenshot)!
2. Jelaskan cara kerjanya dan buatlah diagram FSMnya!
3. Analisis perbedaan dari protocol buffer dan flatbuffer!

