

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [ITB IF2111 1 2324](#) / [Praktikum 5](#) / [Pasca Praktikum 5](#)

Started on	Wednesday, 18 October 2023, 9:18 AM
State	Finished
Completed on	Wednesday, 18 October 2023, 12:12 PM
Time taken	2 hours 54 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

Tuan Hul sering melihat kalimat dalam bentuk yang berbeda. Setiap dia melihat sebuah kalimat, dia selalu menghitung panjang huruf dari kata pertama dan juga terakhir dari kalimat tersebut dan menjumlahkannya. Namun, karena mata Tuan Hul semakin rabun, dia tidak bisa melihat kalimat dengan jelas

Bantulah Tuan Hul untuk menghitung panjang huruf dari kata pertama dan terakhir dari suatu kalimat yang ada

Input	Output	Penjelasan
Algoritma dan Struktur Data STI.	12	Algoritma = 9 STI = 3
Blank    kalimat di ignore .	11	Blank = 5 ignore = 6
Praktikum.	18	Praktikum = 9 Praktikum = 9  * Kalimat yang hanya memiliki 1 kata tetap terhitung memiliki 1 kata awal dan 1 kata akhir

- Perhatian:
- Terdapat newline disetiap output
  - Hanya boleh menggunakan [boolean.h](#) [mesinkarakter.h](#) [mesinkarakter.c](#) [mesinkata.h](#) [mesinkata.c](#)



[1.c](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	10	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
2	10	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB
3	10	Accepted	0.00 sec, 1.52 MB
4	10	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB
5	10	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
6	10	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
7	10	Accepted	0.00 sec, 1.52 MB
8	10	Accepted	0.00 sec, 1.52 MB
9	10	Accepted	0.00 sec, 1.47 MB
10	10	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB

Question **2**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Terdapat track lari yang dibuat dari beberapa character dengan pelari memiliki N energy untuk melakukan lari hingga garis finish. Tiap character yang diinjak membutuhkan 1 energy kecuali Pocari '>'. Lakukanlah Implementasikan [lari.h](#) dan submit lari.c

Contoh track

---->--@--#--.

Character	Keterangan
-	1. Jalan biasa 2. Mengurangi 1 energy
>	1. Pocari 2. Menambahkan 1 energy  <b>TIDAK MENGURANGI ENERGY</b>
@	1. Punch 2. Digunakan untuk menghancurkan Block '#' 3. Mengurangi 1 energy 4. Tidak stack
#	1. Block 2. Dapat dilewati jika memiliki skill punch dan tetap mengurangi 1 energy 3. Jika tidak memiliki skill punch, energy menjadi -1 dan kondisi berakhir
.	1. Merupakan garis finish 2. Mengurangi 1 energy

Input	Output	Explanation
3 --.	FINISH ENERGY 0	1. - Energy berkurang 1, energy menjadi 2 2. - Energy berkurang 1, energy menjadi 1 3. . Energy berkurang 1, energy menjadi 0
2 --.	FAIL ENERGY 0	1. - Energy berkurang 1, energy menjadi 1 2. - Energy berkurang 1, energy menjadi 0  Pelari tidak cukup energy untuk ke garis finish
4 ->@#.	FINISH ENERGY 1	1. - Energy berkurang 1, energy menjadi 3 2. > Energy bertambah, energy menjadi 4 3. @ Energy berkurang 1, energy menjadi 3, mendapatkan skill punch 4. # Energy berkurang 1, energy menjadi 2, menggunakan skill punch untuk menghancurkan block dan pelari sudah tidak memiliki skill punch 5. . Energy berkurang 1, energy menjadi 1
4 --#---.	FAIL ENERGY -1	1. - Energy berkurang 1, energy menjadi 3 2. - Energy berkurang 1, energy menjadi 2 3. # Energy menjadi -1, Block tidak dapat dihancurkan dikarenakan tidak memiliki skill punch dan kondisi berakhir

File yang diperlukan [mesinkarakter.c](#) [mesinkarakter.h](#) [boolean.h](#)

NOTE:

- 1. Output terdapat newline
- 2. Input untuk menerima energy dapat menggunakan **scanf**



Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	5	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
2	5	Accepted	0.00 sec, 1.70 MB
3	5	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
4	5	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
5	10	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
6	10	Accepted	0.00 sec, 1.63 MB
7	15	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
8	10	Accepted	0.00 sec, 1.65 MB
9	15	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
10	20	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB

Question **3**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Saat nugas di cafe, laptop Tuan Rian ketumpahan minuman sehingga keyboard dari laptopnya rusak. Apabila Tuan Rian mengetikkan huruf '**q**', '**w**', '**e**', '**r**', '**t**', '**y**' di keyboardnya akan menyebabkan karakter-karakter yang telah diketikkan sebelumnya pada kata tersebut akan terbalik. Sebagai contoh apabila Tuan Rian ingin mengetikkan kata '**keyboard**' , maka saat Tuan Rian telah mengetik '**ke**', '**ke**' akan terbalik menjadi '**ek**' karena Tuan Rian mengetikkan huruf '**y**', lalu saat terbentuk '**ekyboa**' dan bertemu huruf '**r**' maka '**ekyboa**' akan terbalik lagi menjadi '**aobyke**'. Hasil dari keyboard rusak Tuan Rian saat mengetikkan '**keyboard**' adalah '**aobykerd**'.

Buatlah sebuah program yang membaca sebuah pita karakter, lalu mensimulasikan keyboard rusak milik Tuan Rian.

Masukan berupa karakter alfabet a sampai z dan keluaran diakhiri dengan newline. Gunakan [mesinkarakter.h](#), [mesinkarakter.c](#), [mesinkata.h](#), dan [mesinkata.c](#) untuk membantu pengerjaan soal.

Contoh input dan output:

Input	Output	Penjelasan
qwerty.	teqwry.	<b>qwerty -&gt; wqerty -&gt; eqwrty -&gt; rwqety -&gt; teqwry</b>  q: Tidak melakukan pembalikan apa-apa karena huruf pertama  qw: Bertemu huruf w kemudian membalik q yang artinya juga akan tetap karena hanya satu huruf  qwe -> wqe: Bertemu huruf e kemudian membalik `qw` menjadi `wq` sehingga menjadi wqe  wqer -> eqwr: Bertemu huruf r kemudian membalik `wqe` menjadi `eqw`  eqwrt -> rwqet: Bertemu huruf t kemudian membalik `eqwr` menjadi `rwqe`  rwqety -> teqwry: Bertemu huruf y kemudian membalik `rwqet` menjadi `teqwr`

aku suka praktikum alstrukdat.	aku suka karptikum adkurslatt.	<b>aku</b> Tidak ada huruf qwerty <b>suka</b> Tidak ada huruf qwerty <b>praktikum -&gt; karptikum</b> pr -> pr: Bertemu huruf r tetapi tidak melakukan pembalikan apa-apa karena huruf sebelumnya hanya 1 prakt -> karpt: Bertemu huruf t kemudian membalik `prak` menjadi `karp` <b>alstrukdat -&gt; slatrukdat -&gt; talsrukdat -&gt; adkurslatt</b> alst -> slat: Bertemu huruf t kemudian membalik `als` menjadi `sla`  slatr -> talsr: Bertemu huruf r kemudian membalik `slat` menjadi `tals`  talstrukdat -> adkurslatt: Bertemu huruf t kemudian membalik `talstrukda` menjadi `adkurslat`
--------------------------------	-----------------------------------	--

Perhatian:

- Terdapat newline disetiap output
- Pembalikan hanya berlaku di kata tersebut, sehingga kata sebelumnya tidak akan terpengaruh
- Pembalikan hanya dilakukan pada huruf-huruf sebelumnya, apabila saat mengetikkan salah huruf qwerty maka huruf tersebut tidak ikut dalam pembalikkan



Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
2	5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
3	5	Accepted	0.00 sec, 1.50 MB
4	5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
5	5	Accepted	0.00 sec, 1.52 MB
6	5	Accepted	0.00 sec, 1.46 MB
7	5	Accepted	0.00 sec, 1.46 MB
8	5	Accepted	0.00 sec, 1.51 MB
9	5	Accepted	0.00 sec, 1.42 MB
10	5	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
11	5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB

No	Score	Verdict	Description
12	5	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
13	5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
14	5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
15	5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
16	5	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
17	5	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB
18	5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
19	5	Accepted	0.00 sec, 1.47 MB
20	5	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB

[◀ Pasca Praktikum 4](#)

Jump to...

⬆

[Feedback Praktikum ▶](#)