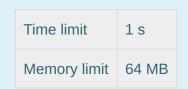
Dashboard / My courses / ITB_IF2212_2_2324 / Praktikum 1: Class and Object / Praktikum 1

Started onMonday, 26 February 2024, 8:03 AMStateFinishedCompleted onMonday, 26 February 2024, 8:50 AMTime taken46 mins 55 secs

Grade 300.00 out of 300.00 (**100**%)

Question **1**Correct
Mark 100.00 out of 100.00



Kelas HideNSeek merupakan sebuah kelas yang memodelkan permainan Petak Umpet

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

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

Lengkapi dan submit file HideNSeek.java



Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.07 sec, 28.74 MB
2	25	Accepted	0.07 sec, 29.80 MB
3	25	Accepted	0.07 sec, 28.32 MB
4	25	Accepted	0.07 sec, 27.80 MB

Question **2**Correct
Mark 100.00 out of 100.00

Time limit 1 s

Memory limit 64 MB

Kelas CarDealer merupakan sebuah kelas yang memodelkan dealer mobil

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

- 1. brand dengan tipe data String, digunakan untuk menyimpan nama brand mobil.
- 2. carInDealer dengan tipe data int, digunakan untuk menyimpan banyak mobil yang ada di dealer.
- 3. carPrice dengan tipe data int, digunakan untuk menyimpan harga mobil.
- 4. **profit** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan total uang yang didapatkan dari menjual mobil.
- 5. **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



🌼 <u>CarDealer.java</u>

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.76 sec, 28.20 MB
2	20	Accepted	0.70 sec, 28.36 MB
3	20	Accepted	0.65 sec, 28.02 MB
4	20	Accepted	0.76 sec, 28.04 MB
5	20	Accepted	0.66 sec, 28.91 MB

Question **3**Correct
Mark 100.00 out of 100.00

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 permain 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 ◆

