

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [ITB_IF2212_2_2324](#) / [Praktikum 1: Class and Object](#) / [Praktikum 1](#)

Started on	Monday, 26 February 2024, 8:03 AM
State	Finished
Completed on	Monday, 26 February 2024, 8:50 AM
Time taken	46 mins 55 secs
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


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](#)

Java 8 ▾

 [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](#)

Java 8 ▾

 [CarDealer.java](#)

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 pemain 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 5 1 2 4 3 4	Game dimulai dengan 5 pemain, seeker adalah Ibnu 1 Pemain ditemukan 2 Pemain ditemukan 3 Pemain ditemukan 4 Pemain ditemukan Semua pemain telah ditemukan, permainan selesai.	Game dimulai Pemain ditemukan 0 Pemain ditemukan 1 Pemain ditemukan 2 Pemain ditemukan 2 Pemain ditemukan 3 Pemain ditemukan 4

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

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.52 sec, 28.97 MB
2	25	Accepted	0.45 sec, 26.36 MB
3	25	Accepted	0.32 sec, 29.82 MB
4	25	Accepted	0.16 sec, 28.11 MB

[◀ Guideline Praktikum](#)

Jump to...