MoM – Senin 18 Sept 2017

ADT:

1. Function
2. Logical 🡪 apakah sesuai persepsi
3. Physical (array, matrix, representasi tabel, memory pointer)

Rumusan Masalah:

1. Apa kesulitan dalam representasi graf ?
2. Bagaimana jika tanpa web ?
3. Permasalahan teknis

+ Jelaskan spesifikasi kakas web untuk graf yang dimaksud

+ Apa masalahnya kakas di web

+ OPT masih merepresentasikan data fisik (tabel memory)

+ Bagaimana metodologi visualisasi data di tabel menjadi visual graf ?

+ Apa yang dimaksud representasi menjadi visual graf ?

+ Apakah bentuk primitif atau embeded problem solving ?

+ Jika hanya melihat animasi algoritma, maka tidak membuat belajar pemrograman. (proses konstruksi program tidak terjadi). Animasi hanya untuk penarik perhatian dalam awal belajar program.

+ Diapresiasikan jika tanpa anotasi untuk mendeteksi dalam sebuah kode program. (jelaskan di latar belakang secara garis besar)

+ Apa yang dimaksud web? Sejauh mana pengertian web tersebut ?

+ Berapa banyak batasan node ? Bagaimana jika terjadi graf kusut ? apa solusinya ?

+ Permasalahan teknis, jelaskan secara garis besar di latar belakang.

+ Metode pengembangan bisa prototyping / UML

+ Apa sebenarnya yang ingin dibuat ?

Kesimpulan pribadi:

* Fokus pada satu algoritma. Bagaimana deteksi algoritma XYZ pada kode program sehingga dapat memvisualkan secara abstrak ?
* Perlu pelajari FDT, CDT, ADT