

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [ITB IF2110 1 2324](#) / [Praktikum 5 \(25 September - 29 September\)](#) / [Mesin Kata - Praktikum \(extended\)](#).

<b>Started on</b>	Thursday, 30 November 2023, 4:58 PM
<b>State</b>	Finished
<b>Completed on</b>	Thursday, 30 November 2023, 5:31 PM
<b>Time taken</b>	32 mins 29 secs
<b>Grade</b>	<b>85.00</b> out of 100.00

Question **1**

Incorrect

Mark 0.00 out of 15.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Tuan Bus ingin membuat sistem command seperti di permainan terkenal Minecraft. Oleh karena itu, Tuan Bus ingin memulai dari hal yang paling penting terlebih dahulu, yaitu membaca command dan menampilkannya. Untuk membaca command, abaikan spasi yang terdapat di awal masukan (**spasi yang berada di antara masukan tetap dihitung**). Pembacaan terus dilakukan sampai menemukan **MARK** (walaupun hanya spasi sampai MARK, tetap dihitung). Tampilkan hasil pembacaan beserta jumlah karakternya.

Anda dapat menggunakan fungsi printWord sebagai berikut (fungsi ini mungkin dapat dipakai di soal lainnya):

```
// Prints word from Mesin Kata
void printWord(Word word) {

    int i;

    for (i = 0; i < word.Length; i++) {

        printf("%c", word.TabWord[i]);

    }

}
```

Dilarang menggunakan library tambahan diluar stdio.h, [charmachine.h](#), dan [wordmachine.h](#)

Kumpulkan dengan nama file **readCommand.c**

Masukan	Keluaran	Keterangan
/gamemode creative.	/gamemode creative 18	Spasi yang berada di antara “/gamemode” dengan “creative” tetap dibaca. Total banyaknya karakter adalah 18.
m a s t e r.	m a s t e r 11	Terdapat 3 buah spasi yang diabaikan sebelum tulisan “m a s t e r”. Pembacaan dimulai dari karakter ‘m’. Spasi yang berada di antara setiap karakter tetap dibaca. Total banyaknya karakter adalah 11.



[readCommand.c](#)

Score: 0

Blackbox

Score: 0

Verdict: Wrong answer

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.50 MB
2	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.60 MB
3	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.57 MB
4	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.57 MB
5	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.60 MB
6	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.57 MB
7	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.55 MB
8	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.54 MB
9	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.57 MB
10	0	Wrong answer	0.00 sec, 1.64 MB

Question **2**

Correct

Mark 25.00 out of 25.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Tuan Bus ingin membuat sebuah permainan berbasis command. Permainan ini hanya mengenal 4 command utama, yaitu “MOVEUP”, “MOVEDOWN”, “MOVELEFT”, “MOVERIGHT”. Buatlah program yang menerima angka N dan salah satu command diatas yang diakhiri titik **(tidak perlu meng-handle command diluar pilihan diatas)**. Hasil keluaran program adalah sebagai berikut:

- Apabila command “MOVEUP”, cetak "Moving N square upwards"
- Apabila command “MOVEDOWN”, cetak "Moving N square downwards"
- Apabila command “MOVELEFT”, cetak "Moving N square leftwards"
- Apabila command “MOVERIGHT”, cetak "Moving N square rightwards"

Anda dapat menggunakan fungsi string length sebagai berikut:

```
// Returns string length
int stringLength(char *s) {

    int result =  0;

    int i = 0;

    while (s[i] != '\0') {

        ++result;

        ++i;

    }

    return result;

}
```

Dilarang menggunakan library tambahan diluar stdio.h, [charmachine.h](#), dan [wordmachine.h](#)

Kumpulkan dengan nama file **stringEqual.c**

Masukan	Keluaran	Keterangan
4 MOVELEFT.	Moving 4 square leftwards	Command yang digunakan adalah “MOVELEFT” dan N = 4, sehingga outputnya “Moving 4 square leftwards”
7 MOVEDOWN.	Moving 7 square downwards	Command yang digunakan adalah “MOVEDOWN” dan N = 7, sehingga outputnya “Moving 7 square downwards”



 [stringEqual.c](#)

Score: 25

Blackbox

Score: 25

Verdict: Accepted  
Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
2	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
3	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
4	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
5	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.56 MB
6	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
7	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.56 MB
8	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
9	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
10	2.5	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB

Question **3**  
Correct

Mark 30.00 out of 30.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Tuan Vin suka dengan permainan kata. Saat ini, ia mendapatkan suatu tantangan permainan kata. Tantangan ini berupa menghitung banyaknya anagram di antara sekumpulan kata.

Anagram merupakan kata yang didapatkan dengan menyusun ulang huruf dari kata lain. Sebagai contoh

- **alstrukdat** merupakan anagram dari **alstrukdat**
- **aslturkatd** merupakan anagram dari **alstrukdat**
- **alstruk** bukan merupakan anagram dari **alstrukdat**

Diberikan sekumpulan kata, tentukan ada berapa banyak **pasangan anagram** pada kumpulan kata tersebut!

Kumpulkan dengan nama file **anagram.c**

**Dilarang menggunakan library tambahan diluar stdio.h, [charmachine.h](#), dan [wordmachine.h](#)**

Format masukan

Baris pertama berupa kumpulan kata dengan setiap katanya dipisahkan oleh spasi dan diakhiri oleh MARK. Dijamin semua kata terdiri dari huruf kecil dan dijamin banyak kata pada kumpulan kata <= 100.

Format keluaran

Keluaran berupa satu angka berupa banyaknya anagram pada kumpulan kata.

**Jangan lupa endline pada akhir keluaran**

Contoh masukan 1:

test aaaa tets .

Contoh keluaran 1:

1

Penjelasan:

Pada contoh tersebut, terdapat 3 kata, yaitu test, aaaa, dan tets. Terdapat satu anagram pada kumpulan kata ini, yaitu test dan tets.

Contoh masukan 2:

aaa aaaa aaaaa aaaaaaaa aaaaaaaaa .

Contoh keluaran 2:

0

Penjelasan:

Pada contoh tersebut, terdapat 5 kata, yaitu aaa, aaaa, aaaaa, aaaaaaaa, dan aaaaaaaaa. Tidak terdapat anagram pada kumpulan kata ini.

Contoh masukan 3:

abc bac acb .

Contoh keluaran 3:

3

Penjelasan:

Pada contoh tersebut, terdapat 3 kata, yaitu abc, bac, dan acb. Terdapat 3 pasang anagram pada kumpulan kata ini, yaitu abc dan bac, abc dan acb, dan bac dan acb.

C

 [anagram.c](#)

Score: 30

# Blackbox

Score: 30

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
2	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
3	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
4	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
5	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
6	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
7	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
8	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.56 MB
9	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
10	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
11	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
12	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.56 MB
13	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
14	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB
15	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB
16	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
17	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.56 MB
18	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
19	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
20	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB

Question **4**

Correct

Mark 30.00 out of 30.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Setelah bermain anagram, ternyata Tuan Vin tetap suka bermain permainan kata. Kali ini, Tuan Vin bermain permainan mengurutkan kata. Diberikan sekumpulan kata, bantu Tuan Vin mengurutkan kata-kata tersebut berdasarkan leksikografis terkecil !

Secara formal, kata a dikatakan lebih kecil secara leksikografis dari kata b apabila:

- Pada indeks i terkecil yang mana huruf ke i pada a dan b berbeda, maka huruf ke i pada a lebih kecil dari huruf ke i pada b
- Apabila tidak ditemukan indeks i tersebut, maka panjang a lebih kecil dari panjang b.

Sebagai contoh,

- **abcd** lebih kecil dari **abdd** (Terdapat perbedaan pada indeks ke 3, yaitu c dan d)
- **aaa** lebih kecil dari **bbb** (Terdapat perbedaan pada indeks ke 1, yaitu a dan b)
- **aa** lebih kecil dari **aaa** (Tidak terdapat perbedaan, panjang aa lebih kecil dari panjang aaa)
- **aaaa** lebih kecil dari **b** (Terdapat perbedaan pada indeks ke 1, yaitu a dan b)

Kumpulkan dengan nama file **susun.c**

**Dilarang menggunakan library tambahan diluar stdio.h, [charmachine.h](#), dan [wordmachine.h](#)**

Format masukan

Baris pertama berupa kumpulan kata dengan setiap katanya dipisahkan oleh spasi dan diakhiri oleh MARK. Dijamin semua kata terdiri dari huruf kecil dan dijamin banyak kata pada kumpulan kata <= 100.

Format keluaran

Keluaran berupa N baris, dengan N merupakan banyaknya kata pada kumpulan kata.

**Jangan lupa endline pada akhir keluaran**

Contoh masukan 1:

aaa aac aab .

Contoh Keluaran 1:

aaa  
aab  
aac

Contoh masukan 2:

aaaa aa a aaa .

Keluaran 2:

a  
aa  
aaa  
aaaa

C

 [susun.c](#)

Score: 30



# Blackbox

Score: 30

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.52 MB
2	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.51 MB
3	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.50 MB
4	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB
5	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.53 MB
6	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
7	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.50 MB
8	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.46 MB
9	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.50 MB
10	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
11	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.52 MB
12	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.49 MB
13	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.52 MB
14	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
15	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
16	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.46 MB
17	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
18	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
19	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.50 MB
20	1.5	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB

◀ Mesin Kata - Praktikum

Jump to...

[boolean.h](#) ▶