

Started on	Monday, 3 October 2022, 9:48 PM
State	Finished
Completed on	Monday, 3 October 2022, 10:56 PM
Time taken	1 hour 7 mins
Grade	600.00 out of 600.00 (100%)

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

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Implementasikan [mesinkarakter.h](#) dan submit file mesinkarakter.c

C

 [mesinkarakter.c](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
2	25	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
3	25	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
4	25	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB

Question **2**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Dengan menggunakan implementasi ADT Mesin Karakter yang telah Anda buat di No 1, buatlah fungsi bernama **hitungkarakter** yang dapat menghitung jumlah kemunculan karakter pada suatu pita karakter yang didapatkan dari *stdin* dan mengembalikan nilai tersebut dengan spesifikasi fungsi sebagai berikut.

int hitungkarakter(char karakter);

Submit file dengan nama **hitungkarakter.c**

C

 [hitungkarakter.c](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.00 sec, 1.66 MB
2	20	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
3	20	Accepted	0.00 sec, 1.61 MB
4	20	Accepted	0.00 sec, 1.70 MB
5	20	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB

Question **3**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Implementasikanlah **ADT Mesin Kata** dengan menggunakan implementasi **ADT Mesin Karakter V2** (bisa memakai yang telah dikerjakan pada nomor 1 dan diubah nama filenya).

Diberikan file-file berikut:

- [mesinkata.h](#)
- [boolean.h](#)

Submit file hasil implementasi **mesinkata.h**

C

 [mesinkata.c](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	10	Accepted	0.00 sec, 1.63 MB
2	10	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
3	10	Accepted	0.00 sec, 1.63 MB
4	10	Accepted	0.00 sec, 1.63 MB
5	10	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
6	10	Accepted	0.00 sec, 1.50 MB
7	10	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
8	10	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
9	10	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
10	10	Accepted	0.00 sec, 1.65 MB

Question **4**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Diberikan sebuah kata. Buatlah fungsi hitungfrekuensi yang memiliki kegunaan untuk menghitung jumlah kemunculan kata 'tiga' pada kata tersebut. Kata 'tiga' dapat tersusun atas semua huruf lowercase, semua huruf uppercase ataupun campuran

Input:
ASDFtIgAFFFF.

Output:
1

Implementasikan file [hitungfrekuensi.h](#) dan submit file dengan nama hitungfrekuensi.c. Gunakan [mesinkarakter.h](#) dan [mesinkarakter.c](#) untuk membantu menyelesaikan soal berikut

C

 [hitungfrekuensi.c](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
2	20	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
3	20	Accepted	0.00 sec, 1.66 MB
4	20	Accepted	0.00 sec, 1.70 MB
5	20	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB

Question **5**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Caesar cipher adalah sebuah metode enkripsi dimana setiap karakter dari teks awal/plaintext diganti dengan karakter lain dengan selisih tertentu dalam alfabet. Contohnya plaintext ABC menjadi BCD apabila dilakukan penggeseran sebanyak 1 huruf.

Buatlah sebuah program **cipher.c** yang membaca sebuah pita karakter, lalu melakukan enkripsi dengan Caesar Cipher dan mencetaknya ke layar.

Banyaknya penggeseran ditentukan dari panjang kata pertama, dan pita karakter tidak mungkin kosong.

Masukan berupa karakter alfabet kapital A sampai Z (ASCII 65-90) dan keluaran diakhiri dengan newline. Gunakan [boolean.h](#), [mesinkarakterv2.h](#), [mesinkarakterv2.c](#), [mesinkata.h](#), dan [mesinkata.c](#) untuk membantu pengerjaan soal.

Contoh masukan dan keluaran:

Masukan	Output	Keterangan
ANI PERGI KE PASAR DENGAN SEPEDA. DQL SHUJL NH SDVDU GHQJDQ VHSHGD.		Banyaknya pergeseran = 3
X Y Z.	Y Z A.	Banyaknya pergeseran = 1

C

 [cipher.c](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	12	Accepted	0.00 sec, 1.46 MB
2	12	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
3	12	Accepted	0.00 sec, 1.51 MB
4	12	Accepted	0.00 sec, 1.51 MB
5	12	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
6	12	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
7	12	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
8	16	Accepted	0.00 sec, 1.47 MB

Question **6**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Kata yang bersifat anagram adalah kata yang tersusun atas huruf-huruf tepat sama seperti huruf penyusun kata alstrukdat. Contohnya kata yang bersifat anagram alstrukdat adalah dataalstruk

Diberikan sebuah pita karakter, buatlah fungsi untuk menghitung jumlah kata yang bersifat anagram alstrukdat.

Input:

matkul favorit saya adalah alstrukdat sti karena alstrukdat memang seru meskipun ada yang menulis altrsukdat saya tetap suka.

Output:

3

Keterangan:

Yang terhitung sebagai anagram adalah: alstrukdat, alstrukdat, altrsukdat

Implementasikan fungsi [anagramalstrukdat.h](#) dan submit file bernama **anagramalstrukdat.c**

Silahkan gunakan [mesinkarakterv2.h](#), [mesinkarakterv2.c](#), [mesinkata.h](#), dan [mesinkata.c](#) untuk membantu menyelesaikan soal berikut

C

 [anagramalstrukdat.c](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	14	Accepted	0.00 sec, 1.59 MB
2	14	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
3	14	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
4	14	Accepted	0.00 sec, 1.51 MB
5	14	Accepted	0.00 sec, 1.51 MB
6	14	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
7	16	Accepted	0.00 sec, 1.52 MB

◀ Feedback Praktikum

Jump to...

Feedback Praktikum ▶

