



BINAR
ACADEMY

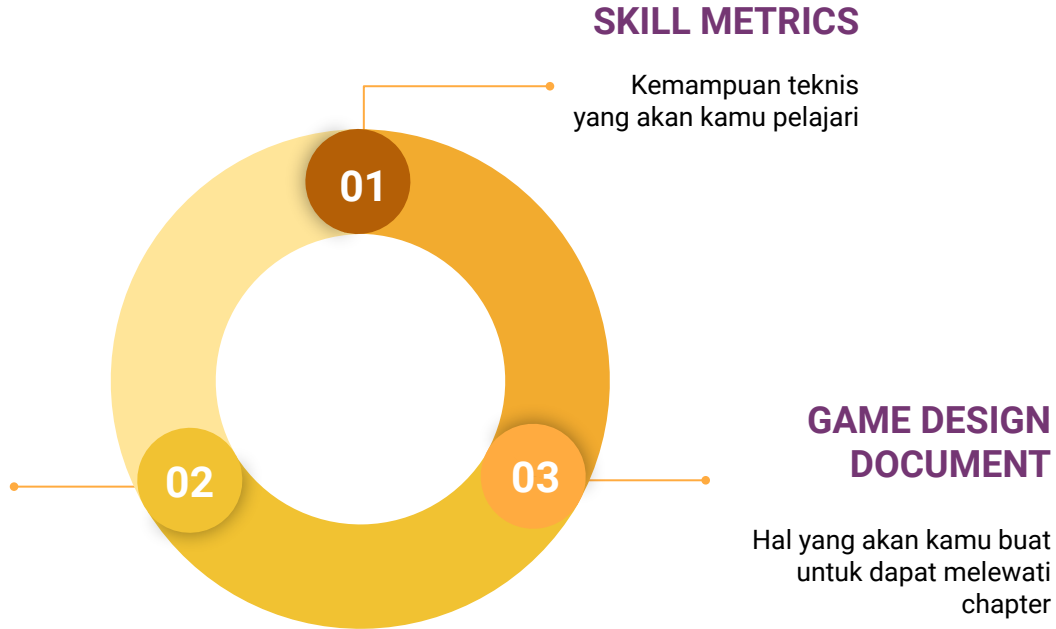
Android Challenge

Gold - Chapter 3



ACCEPTANCE CRITERIA

Kriteria yang harus
kamu penuhi untuk
dapat melewati chapter





SKILL METRICS

1. Pengantar Android Developer
2. GIT
3. Data Structure in Kotlin
 - Primitif Tipe Data
 - Variabel
 - Array
 - List
4. Algorithms in kotlin
 - Flowchart, pseudocode code
 - Alur pengambilan keputusan (If-else, switch case)
 - Perulangan
5. Basic OOP in Kotlin
 - Polymorph
 - Inheritance
 - Encapsulation
 - Abstraction

DELIVERY

1. Penulisan kode menggunakan IntelliJIDE atau IDE lain yang mendukung bahasa Kotlin.
2. Penerapan OOP pada bahasa pemrograman Kotlin
3. Membuat kerangka dasar game suit dengan menggunakan konsep OOP
4. Membuat kondisional If - Else yang mengacu kepada peraturan game suit sehingga, hasil dari kode game suit dengan konsep OOP ini bisa di run menggunakan terminal

CRITERIA

1. Penulisan kode menggunakan prinsip OOP, yaitu menerapkan penggunaan **Class, Object, Function & Method, Encapsulation, Abstraction, Inheritance, Constructor, Properties, Access Modifier**, dan **Interface**
2. Data struktur menggunakan **Primitive Data Type, Variable** dan **Reference Type Data**. Selain itu juga menerapkan kondisi **IF, IF-ELSE, when**, dan salah satu **Looping**
3. Penulisan kode menggunakan IDE
4. Kode berhasil di-compile
5. Push ke git untuk di-review



```
terminal:~terminal$  
=====  
GAME SUIT TERMINAL VERSION  
=====  
1. Masukkan pemain 1:  
gunting  
2. Masukkan pemain 2: batu  
  
Hasil:  
Pemain 2 MENANG!
```

Ketika pemain 1 melakukan input **gunting** dan pemain 2 melakukan input **batu**.

Karena jika Gunting lawan Batu, Batu yang akan menang. Sehingga hasil akhirnya adalah Pemain 2 yang menang.

```
terminal:~terminal$  
=====  
GAME SUIT TERMINAL VERSION  
=====  
1. Masukkan pemain 1:  
gunting  
2. Masukkan pemain 2:  
gunting  
  
Hasil:  
DRAW!
```

Ketika pemain 1 melakukan input yang **sama** seperti pemain 2, maka hasil pertandingan akan Seri / **Draw**.

```
terminal:~terminal$  
=====  
GAME SUIT TERMINAL VERSION  
=====  
1. Masukkan pemain 1:  
gunting  
2. Masukkan pemain 2:  
kertas  
  
Hasil:  
Pemain 1 MENANG!
```

Ketika pemain 1 melakukan input yang **gunting** dan pemain 2 melakukan input **kertas**.

Karena jika Gunting lawan Kertas, Gunting akan menang. Sehingga hasil akhirnya adalah Pemain 1 yang menang.



Penutup



Terima
Kasih