

TUGAS JURNAL MODUL 3

1. MEMBUAT PROJECT CONSOLE/TANPA GUI

Buka IDE misalnya dengan Visual Studio

- A. Pilih "Create a new project" kemudian pilih "Console App". Pada IDE lain pada umumnya hanya perlu membuat project baru saja.
- B. Masukkan project baru dengan nama modul3_NIM.

2. MELAKUKAN GIT COMMIT PADA PROJECT YANG DIBUAT

Task atau langkah-langkah yang perlu dikerjakan adalah sebagai berikut:

- A. Buatlah github public repository kosong (pastikan bagian "*Initialize this repository with*" tidak ada yang dicentang pada saat membuat repository baru) melalui <https://github.com/>
- B. Melakukan inisialisasi dengan "git init" di folder project yang dibuat atau menggunakan IDE.
- C. Membuat commit untuk versi pertama dari project yang dibuat dengan pesan bebas.
- D. Melakukan git push ke github repository.

3. MENAMBAHKAN KODE DENGAN TEKNIK TABLE-DRIVEN

Dari project yang sudah dibuat sebelumnya:

- A. Buatlah sebuah class bernama "KodeBuah".
- B. Pada class tersebut, tambahkan sebuah method dengan nama "getKodeBuah" yang mengembalikan kode buah dari tabel yang diberikan di bawah ini.
- C. Setelah method ditambahkan, panggil method tersebut pada class utama/main.

Nama Buah	Kode Buah
Apel	A00
Aprikot	B00
Alpukat	C00
Pisang	D00
Paprika	E00
Blackberry	F00
Ceri	H00
Kelapa	I00
Jagung	J00
Kurma	K00
Durian	L00
Anggur	M00
Melon	N00
Semangka	O00

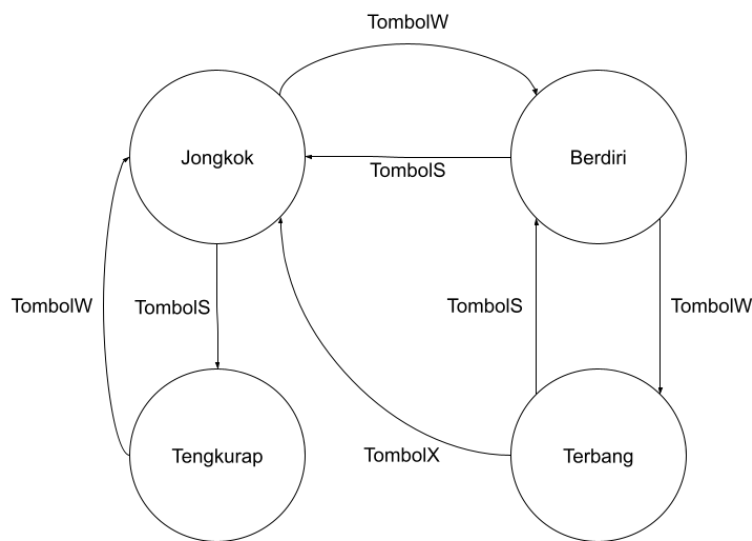
4. MELAKUKAN COMMIT KEDUA

Mirip dengan langkah-langkah yang dilakukan di nomor 2, hanya saja pada bagian C, pesan commit nya adalah “menambahkan class KodeBuah”

5. MENAMBAHKAN KODE DENGAN TEKNIK STATE-BASED CONSTRUCTION

Pada folder project yang sama:

- A. Buatlah sebuah class bernama “PosisiKarakterGame”
- B. Tambahkan implementasi yang menerapkan kasus di bawah ini menggunakan teknik state-based construction (asumsikan state awal adalah berdiri):



- C. Berikan implementasi tambahkan berdasarkan hasil mod dari NIM

- i. $NIM \% 3 == 0$:
 - 1. Pada saat TombolS ditekan, maka akan ada output “tombol arah bawah ditekan”
 - 2. Pada saat TombolW ditekan, maka akan ada output “tombola rah atas ditekan”
- ii. $NIM \% 3 == 1$:
 - 1. Pada saat state berubah ke “Berdiri”, akan ada output “posisi standby”
 - 2. Pada saat state berubah ke “Tengkurap”, akan ada output “posisi istirahat”
- iii. $NIM \% 3 == 2$:
 - 1. Pada saat state berubah dari “Terbang” ke “Jongkok”, ada output “posisi landing”
 - 2. Pada saat state berubah dari “Berdiri” ke “Terbang”, ada output “posisi take off”

- D. Tambahkan kode implementasi yang memanggil/mensimulasi perubahan state di class utama atau method main:

- i. Pastikan semua perubahan state disimulasikan
- ii. Pastikan semua ouput yang ada di bagian C dapat dihasilkan pada saat run

6. MELAKUKAN COMMIT AKHIR

Mirip dengan langkah-langkah yang dilakukan di nomor 2 dan 4, hanya saja pada bagian C, pesan commit nya adalah “menambahkan class PosisiKarakterGame”

7. PENGUMPULAN FILE/TUGAS JURNAL

Sebelum pengumpulan, praktikan wajib menunjukkan hasil run via share screen ke asprak.
Kumpulkan semua file berikut dalam bentuk file zip/rar/7zip:

- A. Source code dari project yang dibuat
- B. File docx/pdf yang berisi:
 - i. Link github repository
 - ii. Screenshot hasil run (baik dari table-driven maupun state-based)
 - iii. Penjelasan singkat dari kode implementasi yang dibuat (beserta screenshot dari potongan source code yang dijelaskan).

Catatan: Tidak ada file docx/pdf (screenshot dan penjelasan) yang dikumpulkan DAN juga tidak melakukan demo/menunjukkan hasil run ke asprak maka nilai jurnal akan 0

KOMPONEN PENILAIAN

- A. Integrasi dengan Github **[5 pts]**
- B. Penggunaan git **[10 pts]**
- C. Source code implementasi table driven **[40 pts]**
- D. Implementasi state-based construction **[30 pts]**
- E. Laporan jurnal **[15 pts]**