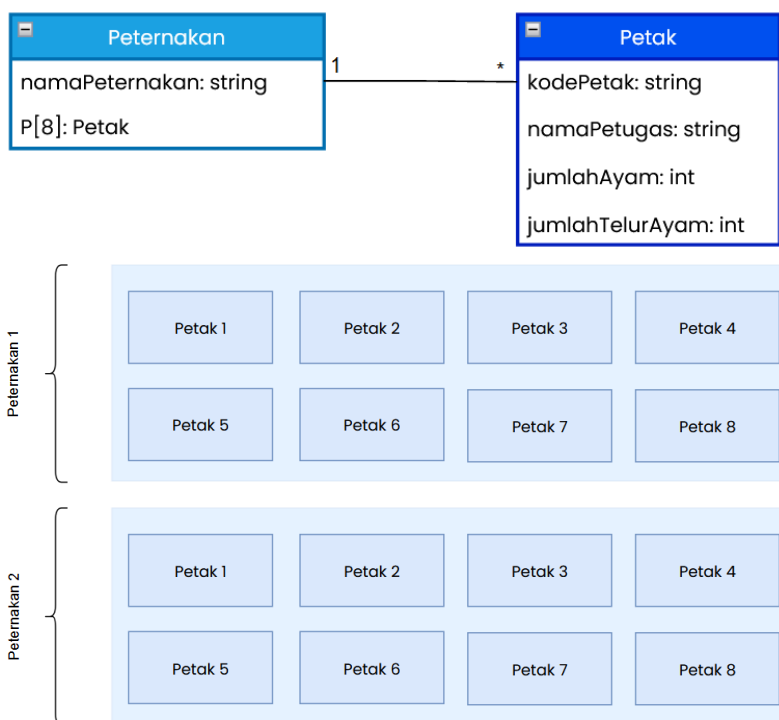


## UGD Array Of Record

### Tipe C

#### Peternakan Udin

Anda mempunyai seorang teman yang sedang mempersiapkan sebuah bisnis baru, yaitu membuka peternakan ayam. Dikarenakan teman anda ingin sistem peternakan ayam tersebut dapat terorganisir dengan baik, maka teman anda mempercayai anda untuk membuat program pengolahan untuk peternakan ayam. Terdapat 2 bangunan peternakan dimana masing – masing peternakan memiliki 8 petak / kandang ayam. Setiap peternakan memiliki atribut nama peternakan, sedangkan untuk setiap petak akan menyimpan atribut berupa kodePetak, namaPetugas, jumlahAyam dan jumlahTelurAyam. Teman anda juga memberikan sebuah diagram kelas supaya program yang anda buat dapat sesuai dengan keinginannya.



Berikut ketentuan pada menu program:

#### 1. Set Nama Peternakan (15)

Menu pertama digunakan untuk memberikan nama pada setiap peternakan, user akan langsung menginputkan kedua nama untuk setiap peternakan sekaligus. Tidak ada error handling pada menu ini.

```
Nama Peternakan Ke - 1 : Jaya
Nama Peternakan Ke - 2 : Mulia
Berhasil Set Nama Semua Peternakan
```

#### 2. Set Data (50)

Set Data digunakan untuk melakukan semua pengolahan data pada Petak. Pertama user akan diminta untuk menginputkan nama peternakan mana yang akan dilakukan pengolahan data pada Petak. Jika nama peternakan tidak ditemukan, maka akan

menampilkan error handling bahwa peternakan yang dicari tidak ada. Jika peternakan yang dicari ada, maka user akan diberikan 2 sub menu yaitu mengisi petak dan edit petak.

a. Mengisi petak

Mengisi digunakan untuk mengisi data pada salah satu petak yang dipilih, program akan langsung memilih secara otomatis petak mana yang masih kosong. Selanjutnya user akan menginputkan data untuk petak tersebut yaitu kode petak, nama petugas, jumlah ayam dan jumlah telur ayam.

b. Edit petak

Edit petak digunakan untuk mengubah semua data didalam Petak yang sudah diisi. Pertama user akan melakukan pencarian petak, petak dicari berdasarkan kode petak. Jika petak yang dicari tidak ada, maka program akan mengeluarkan error handling. Jika petak yang dicari ada, maka user akan menginputkan data yang baru.

### 3. Tampil data petak peternakan (25)

Tampil data petak peternakan digunakan untuk menampilkan salah satu peternakan, serta dapat melihat data petak secara lengkap. Pertama user akan melakukan pencarian peternakan, peternakan dicari berdasarkan nama peternakan. Jika peternakan yang dicari tidak ada, maka program akan mengeluarkan error handling. Jika peternakan yang dicari ada, maka program akan menampilkan semua petak, selanjutnya user akan menginputkan kode petak yang ingin dilihat datanya secara lengkap, lalu program akan menampilkan data secara lengkap yaitu kode petak, nama petugas, jumlah ayam dan jumlah telur ayam.

```
[P-01] [-] [-] [-]
[-] [-] [-] [-]
Kode Petak : P-01

[ Tampil Data Petak ]
Kode Petak      : P-01
Nama Penjaga    : Dandy
Jumlah Ayam     : 10
Jumlah Telur Ayam : 5_
```

### 4. Keluar (10)

Digunakan untuk keluar program, menampilkan Nama / NPM / Kelas

```
Dandy Candra Oktaviano / 200710670 / B
```

## Bonus

1. Menambahkan error handling ketika user sudah melakukan set nama peternakan (menu 1), maka user tidak dapat melakukan set nama peternakan kembali. (+ 5)

Anda telah melakukan set nama Peternakan [!]

2. Menambahkan error handling pada menu 3 (tampil data petak peternakan) , sub menu 2 (edit petak) dan sub menu 3 (swap petak | Tugas) jika semua petak pada peternakan yang dipilih masih kosong. (+ 5)

Nama Peternakan : Mulia

Semua Petak Masih Kosong [!]

3. Menambahkan error handling pada sub menu 1 (Mengisi petak), jika semua data petak pada peternakan yang dipilih telah terisi. (+ 5)

Semua Petak telah terisi [!]

4. Menambahkan sub menu baru yaitu Swap data. Digunakan untuk melakukan tukar data pada kedua petak yang telah terisi. (+ 10)

NB : Untuk claim bonus, dapat melakukan penulisan no bonus apa saja yang diambil pada bagian header code c, jika tidak menuliskan meskipun praktikkan mengerjakan bonus, maka bonus tidak akan dianggap.

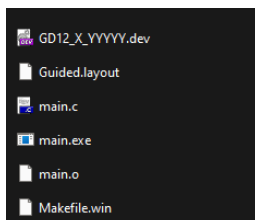
```
//bonus 1 / 2 / 3 / 4
```

## Tugas (100)

Menyelesaikan UGD dan semua bonus.

### Ketentuan Pengerjaan:

1. Wajib mengerjakan menggunakan konsep Array Of Record
2. Minimal terdapat 1 fungsi / prosedur dalam pengerjaan
3. Boleh bertanya kepada asisten setelah 40 menit pengerjaan. (Bagi praktikkan yang ingin mengambil bonus, dilarang bertanya kepada asisten kecuali mengenai kejelasan soal).
4. **Jangan Hanya Mengumpulkan File .c nya saja.**



**Semua file tersebut dijadikan 1 folder lalu di zip dengan ketentuan penamaan dibawah.**

5. Segala ketentuan pada spreadsheet penilaian berlaku.

**Ketentuan penamaan**

UGD dikumpulkan dengan format penamaan :

UGD12\_X\_YYYYY

Tugas dikumpulkan dengan format penamaan:

TGS12\_X\_YYYYY

Keterangan:

X : Kelas

Y : 5 digit NPM terakhir

**NB : Bagi praktikan yang mengambil semua bonus, tetap wajib untuk mengumpulkan file ke uploader tugas dengan format penamaan tugas.**