<u>Dashboard</u> / My courses / <u>ITB_IF2010_2_2425</u> / <u>[Java] Tutorial 4</u> / <u>Tutorial 4 (Latihan)</u>

Started on	Thursday, 24 April 2025, 5:34 PM
State	Finished
Completed on	Thursday, 24 April 2025, 7:48 PM
Time taken	2 hours 13 mins
Grade	300.00 out of 300.00 (100 %)

Question 1
Correct
Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Pada soal ini anda diminta untuk membuat sebuah kelas Goose, yaitu kelas yang merepresentasikan angsa dari sebuah game bernama "Solo Goose". Berikut adalah spesifikasi dari kelas Goose:

- Memiliki atribut name (String), dan honk (int).
- Memiliki dua buah konstruktor, yaitu Goose() dan Goose(String name, int honk). Objek Goose defaultnya memiliki name "Horrible" dan nilai honk = 1
- Memiliki method void steal(String thing) dengan thing adalah nama benda yang dicuri objek Goose.
- Memiliki method String toString() yang akan mencetak nama dan "honk" sebanyak honk yang dimiliki objek tersebut

Berikut adalah contoh program main yang memanfaatkan kelas Goose dan outputnya

Contoh Kode	Contoh Output
<pre>public static void main(String[] args) { Goose g = new Goose(); Goose h = new Goose("Sung Jin-woo", 3); System.out.println(g); System.out.println(h); h.steal("dagger"); }</pre>	Horrible goose says honk Sung Jin-woo goose says honk honk honk Sung Jin-woo steals dagger

Catatan: dengan mengoverride method toString(), kelas Anda dapat langsung di-pass ke argumen System.out.println.

Kumpulkan file Goose.java.

Java 8

Goose.java

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.08 sec, 28.23 MB
2	25	Accepted	0.06 sec, 28.38 MB
3	25	Accepted	0.06 sec, 28.23 MB
4	25	Accepted	0.06 sec, 29.08 MB

Question **2**Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Diberikan tiga file, <u>MoneyInWallet,java</u>, <u>MoneyInBank,java</u>, dan <u>MoneyTransaction.java</u>, yang mendefinisikan suatu interface transaksi keuangan, dan dua kelas yang mengimplementasikan interface tersebut.

 $Lengkapilah\ Moneyln Wallet. java\ dan\ Moneyln Bank. java\ sehingga\ memiliki\ implementasi\ method\ yang\ tepat.$

Kumpulkan MoneylnWallet.java dan MoneylnBank.java dalam file **money.zip**

Java 8

money.zip

Score: 100

Blackbox Score: 100

Verdict: Accepted Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	10	Accepted	0.06 sec, 28.79 MB
2	10	Accepted	0.06 sec, 27.89 MB
3	10	Accepted	0.06 sec, 28.61 MB
4	10	Accepted	0.06 sec, 28.55 MB
5	10	Accepted	0.06 sec, 28.94 MB
6	10	Accepted	0.06 sec, 30.34 MB
7	10	Accepted	0.06 sec, 28.56 MB
8	10	Accepted	0.06 sec, 28.46 MB
9	10	Accepted	0.06 sec, 28.41 MB
10	10	Accepted	0.06 sec, 28.53 MB

Question ${\bf 3}$

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Interface

Deskripsi

Diberikan tiga buah file interface:

- <u>CanWalk.java</u>
- <u>CanTalk.java</u>
- <u>CanBark.java</u>

🖺 Tugas Anda

Dengan memanfaatkan interface diatas, implementasikan tiga buah class berikut:

- Human.java: Manusia bisa berjalan dan berbicara
- Robot.java: Robot bisa berjalan dan berbicara
- Dog. java: Anjing bisa berjalan dan mengonggong

Pengujian

Gunakan file Main.java untuk menguji implementasi Anda.

Contoh output untuk test case 4:

Human is walking Human is talking Robot is walking Robot is talking Dog is walking Dog is barking

Deliverables

Kumpulkan file interface.zip yang berisi:

- Human.java
- Robot.java
- Dog.java

Catatan: Isi dari interface.zip harus langsung berupa file .java (bukan folder berisi file).

Java 8

interface.zip

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.40 sec, 28.93 MB
2	25	Accepted	0.30 sec, 28.40 MB
3	25	Accepted	0.21 sec, 28.07 MB
4	25	Accepted	0.19 sec, 27.92 MB

◄ Tutorial 4

Jump to...

Link Slides Tutorial 4 ▶