

[Dashboard](#) ▶ [Courses](#) ▶ [2021/2022](#) ▶ [Semester Genap](#) ▶ [D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak](#) ▶
[PBO Genap 2021/2022](#) ▶ UAS PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK ▶ [UAS Teori bagian 1 \(35 menit\)](#)

Started on Friday, 3 June 2022, 10:03 AM

State Finished

Completed on Friday, 3 June 2022, 10:36 AM

Time taken 32 mins 45 secs

Grade 26.00 out of 50.00 (52%)

Question 1

Incorrect

Mark 0.00 out of 2.00

Unit testing membutuhkan suatu *tools* yang sama untuk tiap-tiap bahasa pemrograman. Atau dengan kata lain satu *tools* untuk semua bahasa pemrograman.

Select one:

☒ True ✖

☐ False

The correct answer is 'False'.

Question 2

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Sebuah *thread* dapat diciptakan dengan cara mengimplementasikan sebuah *interface*. *Interface* mana di bawah ini yang biasanya digunakan?

- ☒ a. *Runnable*
- ☐ b. *Threading*
- ☐ c. *Ready to Run*
- ☐ d. *Running*
- ☐ e. *Thread*



Your answer is correct.

The correct answer is:

Runnable

Question 3

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Di bawah ini merupakan pola pada *behavioural pattern* kecuali:

- ☐ a. *Strategy*
- ☐ b. *Visitor*
- ☒ c. *Bridge*
- ☐ d. *Memento*
- ☐ e. *Mediator*



Your answer is correct.

The correct answer is:

Bridge

Question 4

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Pola yang digunakan untuk mengurangi penggunaan memori dan sumber daya untuk model kompleks yang berisi ratusan, ribuan, atau ratusan ribu objek serupa pada *structural pattern* adalah:

- ☒ a. *Flyweight*
- ☐ b. *Composite*
- ☐ c. *Adaptor*
- ☐ d. *Decorator*
- ☐ e. *Proxy*



Your answer is correct.

The correct answer is:

Flyweight

Question 5

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Biasanya *unit testing* berupa sebuah kode yang ditulis oleh:

- ☒ a. *Programmer*
- ☐ b. *Project Manager*
- ☐ c. *Internal Tester*
- ☐ d. *System Analysis*
- ☐ e. *External Tester*



Your answer is correct.

The correct answer is:

Programmer

Question 6

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Sebuah prioritas pada *thread* adalah sebuah nilai *integer* dari angka 0 sampai dengan 10.

Select one:

- ☐ True
- ☒ False ✓

The correct answer is 'False'.

Question 7

Incorrect

Mark 0.00 out of 2.00

Untuk proses interaksi *client-server* tidak hanya menggunakan satu protokol saja.

Select one:

- ☐ True
- ☒ False ✗

The correct answer is 'True'.

Question 8

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Gang of Four menjelaskan lebih dari dua puluh tiga pola *design pattern* yang mereka rumuskan.

Select one:

- ☐ True
- ☒ False ✓

The correct answer is 'False'.

Question 9

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Salah satu format respon berupa data objek yang paling banyak digunakan pada REST *web service* saat ini adalah:

- ☐ a. *Text*
- ☐ b. *Plain Text*
- ☐ c. *HTLM*
- ☐ d. *XML*
- ☒ e. *JSON*



Your answer is correct.

The correct answer is:

JSON

Question 10

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Mekanisme komunikasi yang memungkinkan terjadinya pertukaran data antar program atau proses baik dalam satu mesin maupun antar mesin disebut dengan:

- ☐ a. *Port*
- ☒ b. *Socket*
- ☐ c. *Telnet*
- ☐ d. *Client*
- ☐ e. *Server*



Your answer is correct.

The correct answer is:

Socket

Question 11

Incorrect

Mark 0.00 out of 2.00

Sebuah *thread* yang berhenti sementara, dan kemudian memperbolehkan CPU untuk menjalankan *thread* lain bekerja merupakan ciri dari *state thread*.

- ☒ a. *Running*
- ☐ b. *Resumed*
- ☐ c. *Ready To Run*
- ☐ d. *Block*
- ☐ e. *Suspended*

✗

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

Suspended

Question 12

Incorrect

Mark 0.00 out of 2.00

Menyiapkan *socket* untuk menerima koneksi yang masuk dapat dilakukan dengan perintah:

- ☐ a. *accept()*
- ☒ b. *connect()*
- ☐ c. *listen()*
- ☐ d. *socket()*
- ☐ e. *bind()*

✗

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

listen()

Question 13

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Pola yang digunakan untuk menangkap keadaan objek saat ini dan menyimpannya sedemikian rupa sehingga dapat dipulihkan di lain waktu tanpa melanggar aturan enkapsulasi pada *behavioural pattern* adalah:

- ☐ a. *Strategy*
- ☒ b. *Memento*
- ☐ c. *Iterator*
- ☐ d. *Mediator*
- ☐ e. *Visitor*



Your answer is correct.

The correct answer is:
Memento

Question 14

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Untuk dapat menggunakan semua fungsi yang ada dalam *package* JUnit, kita harus meng-*import package*:

- ☐ a. `java.junit.framework.*`
- ☐ b. `javafx.junit.*`
- ☒ c. `junit.framework.*`
- ☐ d. `javafx.junit.framework.*`
- ☐ e. `java.junit.*`



Your answer is correct.

The correct answer is:
`junit.framework.*`

Question 15

Not answered

Marked out of 2.00

Kapabilitas dari sebuah sistem yang antar mukanya diungkapkan sepenuhnya untuk berinteraksi dan berfungsi dengan produk atau sistem lain, kini atau di masa mendatang tanpa batasan akses atau implementasi merupakan definisi dari:

- ☐ a. *Platform*
- ☐ b. *Interoperabilitas*
- ☐ c. *Request*
- ☐ d. *Protocol Stack*
- ☐ e. *Remote*

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

Interoperabilitas

Question 16

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Protokol standard yang paling banyak digunakan untuk komunikasi data di *internet* ketika kita membangun program *client-server* adalah:

- ☐ a. POP3
- ☒ b. TCP/IP
- ☐ c. HTTP
- ☐ d. SMTP
- ☐ e. FTP



Your answer is correct.

The correct answer is:

TCP/IP

Question 17

Not answered

Marked out of 2.00

Salah satu ide dasar dalam *creational design pattern* adalah menyembunyikan cara membuat objek aslinya, sehingga yang diketahui oleh pengguna hanya inputan berupa masukan sederhana ketika membuat objek.

Select one:

- ☐ True
- ☐ False

The correct answer is 'True'.

Question 18

Not answered

Marked out of 2.00

Fitur pada JUnit yang memungkinkan kita bisa menjalankan *unit test* secara *parallel* adalah:

- ☐ a. *Assertion Test*
- ☐ b. *Parameterized Test*
- ☐ c. *Concurrent Test*
- ☐ d. *Filtering Test*
- ☐ e. *Lifecycle Test*

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

Concurrent Test

Question 19

Not answered

Marked out of 2.00

URL pada *web service* hanya mengandung sekumpulan informasi, perintah, dan konfigurasi (sintaks yang berguna untuk membangun fungsi tertentu dari aplikasi).

Select one:

- ☐ True
- ☐ False

The correct answer is 'True'.

Question **20**

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Di bawah ini, protokol-protokol komunikasi yang digunakan pada *web service* SOAP, kecuali:

- ☐ a. HTTPS
- ☐ b. FTP
- ☒ c. TCP/IP
- ☐ d. SMTP
- ☐ e. HTTP



Your answer is correct.

The correct answer is:

TCP/IP

Question **21**

Correct

Mark 2.00 out of 2.00

Design Pattern umumnya ditujukan untuk memecahkan masalah generasi objek dan interaksi.

Select one:

- ☒ True ✓
- ☐ False

The correct answer is 'True'.

Question 22

Incorrect

Mark 0.00 out of 2.00

Jenis *design pattern* yang digunakan untuk menentukan cara komunikasi antara kelas dan objek adalah:

- ☐ a. *Directional Pattern*
- ☐ b. *Creational Pattern*
- ☒ c. *Structural Pattern*
- ☐ d. *Template Pattern*
- ☐ e. *Behavioural Pattern*



Your answer is incorrect.

The correct answer is:

Behavioural Pattern

Question 23

Not answered

Marked out of 2.00

Pola yang digunakan untuk membuat instance objek baru dengan menyalin semua properti objek yang ada, membuat klon independen pada *creational pattern* adalah:

- ☐ a. *Prototype*
- ☐ b. *Builder*
- ☐ c. *Factory Method*
- ☐ d. *Singleton*
- ☐ e. *Abstract Factory*

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

Prototype

Question **24**

Not answered

Marked out of 2.00

Di bawah ini merupakan pola pada *creational pattern* kecuali:

- ☐ a. *Facade*
- ☐ b. *Builder*
- ☐ c. *Prototype*
- ☐ d. *Factory Method*
- ☐ e. *Singleton*

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

Facade

Question **25**

Not answered

Marked out of 2.00

Di bawah ini merupakan pola pada *structural pattern* kecuali:

- ☐ a. *Observer*
- ☐ b. *Proxy*
- ☐ c. *Decorator*
- ☐ d. *Adaptor*
- ☐ e. *Flyweight*

Your answer is incorrect.

The correct answer is: *Observer*

Previous activity

◀ [Video Pembelajaran Behavioural Design Pattern](#)

Jump to...

Next activity

[UAS Teori bagian 2 \(55 menit\) ▶](#)