



GOLANG FOR BEGINER PERTEMUAN 4



Team.Kumal



webkumal.com

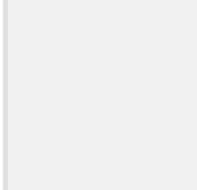
link in description

Started on	Thursday, 11 November 2021, 11:40 AM
State	Finished
Completed on	Thursday, 11 November 2021, 11:55 AM
Time taken	14 mins 55 secs
Marks	12.00/15.00
Grade	8.00 out of 10.00 (80%)

Question 1

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Flag question

Question text

Nilai kosong dari suatu slice adalah

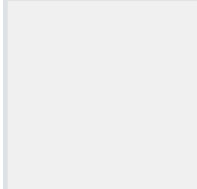
Select one:

- ☐ a. Null Pointer
- ☐ b. Zero
- ☒ c. Nil
- ☐ d. Null

Question 2

Complete

Mark 0.00 out of 1.00



Flag question

Question text

Yang bukan merupakan fungsi dari Slice adalah

Select one or more:

- ☐ a. Cap
- ☐ b. Copy
- ☒ c. Remove
- ☐ d. Len

Question 3

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Untuk mengambil alamat memori menggunakan simbol/tanda ...

Select one:

- ☐ a. .
- ☐ b. ,
- ☒ c. &
- ☐ d. *

Question 4

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Untuk menampilkan nilai yang disimpan pada pointer menggunakan simbol/tanda ...

Select one:

- ☐ a. .
- ☐ b. &
- ☒ c. *
- ☐ d. ;

Question 5

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Apa yang dimaksud dengan pointer?

Select one:

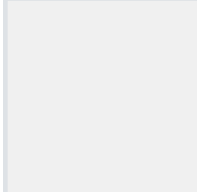
- ☐ a. Reference elemen array

- ☒ b. Sebuah variabel yang nilainya berisi alamat memori dari variabel lain
- ☐ c. Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value
- ☐ d. Sebuah variabel yang menyimpan beberapa properti atau fungsi dalam 1 wadah

Question 6

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Flag question

Question text

Cara yang digunakan untuk menguji keberadaan suatu key dalam suatu map adalah

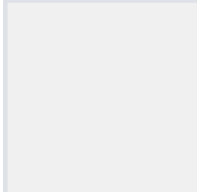
Select one:

- ☒ a. Membuat 2 variabel untuk menampung nilai pengaksesan item.
- ☐ b. Menggunakan struktur kontrol perulangan FOR
- ☐ c. Membuat 3 variabel untuk menampung nilai pengaksesan item.
- ☐ d. Menggunakan struktur kontrol kondisi IF

Question 7

Complete

Mark 0.00 out of 1.00



Flag question

Question text

Keyword yang digunakan untuk menghapus suatu item dalam variable map adalah

Select one:

- ☐ a. Truncate
- ☐ b. Nil
- ☐ c. Remove
- ☒ d. Delete

Question 8

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Struktur kontrol perulangan yang memudahkan untuk perulangan array atau slice adalah

Select one:

- ☐ a. For i < len(a){i++}
- ☐ b. For {}
- ☒ c. For i := 0 ; i < len(a) ; i++{}
- ☐ d. For _ b := range a {}

Question **9**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Dereferencing adalah ...

Select one:

- ☒ a. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer
- ☐ b. Mengambil fungsi dari sebuah pointer
- ☐ c. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel
- ☐ d. Mengambil tipe data dari sebuah pointer

Question **10**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Apa yang dimaksud dengan Map?

Select one:

- ☒ a. Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya.
- ☐ b. Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array
- ☐ c. Objek yang memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
- ☐ d. Sebuah tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.

Question **11**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Pernyataan yang salah mengenai fungsi Append() dibawah ini adalah

Select one:

- ☐ a. Fungsi Append() dapat digunakan pada Slice
- ☐ b. Append() akan mengisi kapasitas yang tersedia ketika nilai kapasitas (cap) lebih besar dari pada (len), dan akan merubah nilai referensi slice yang berhubungan.
- ☒ c. Fungsi Append() dapat digunakan pada Map
- ☐ d. Append() akan membuat referensi baru ketika nilai dari kapasitas (cap) sama dengan jumlah elemen (len).

Question **12**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Referencing adalah ...

Select one:

- ☒ a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel
- ☐ b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer
- ☐ c. Mengambil fungsi dari sebuah pointer

☐ d. Mengambil tipe data dari sebuah pointer

Question **13**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Untuk mengakses properti pada struct menggunakan simbol/tanda ...

Select one:

- ☐ a. *
- ☒ b. .
- ☐ c. &
- ☐ d. ;

Question **14**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Referencing adalah ...

Select one:

- ☐ a. Mengambil tipe data dari sebuah pointer
- ☒ b. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel
- ☐ c. Mengambil fungsi dari sebuah pointer
- ☐ d. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer

Question **15**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Apa yang dimaksud dengan slice ?

Select one:

- ☒ a. Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array
- ☐ b. tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya.
- ☐ c. objek yang memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
- ☐ d. Sebuah tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.

Started on	Thursday, 11 November 2021, 10:01 AM
State	Finished
Completed on	Thursday, 11 November 2021, 10:13 AM
Time taken	12 mins 4 secs
Marks	12.00/15.00
Grade	8.00 out of 10.00 (80%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Untuk menampilkan nilai yang disimpan pada pointer menggunakan simbol/tanda ...

Select one:

- ☐ a. .
- ☐ b. &
- ☒ c. * ✓
- ☐ d. ;

The correct answer is: *

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Tanda yang digunakan sebagai pembatas tiap item pada map adalah

Select one:

- ☐ a. Titik dua (:)
- ☐ b. Titik(.)
- ☒ c. Koma (,) ✓
- ☐ d. Titik koma (;)

The correct answer is: Koma (,)

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Berikut adalah cara pendeklarasian variabel bertipe pointer:

Select one:

- ☒ a. var umur *int ✓
- ☐ b. var *umur int
- ☐ c. var umur* int
- ☐ d. *var umur int

The correct answer is: var umur *int



Question **4**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Dereferencing adalah ...

Select one:

- ☒ a. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel ✖
- ☐ b. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer
- ☐ c. Mengambil fungsi dari sebuah pointer
- ☐ d. Mengambil tipe data dari sebuah pointer

The correct answer is: Mengambil atau mengubah nilai dari pointer

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Untuk mengambil alamat memori menggunakan simbol/tanda ...

Select one:

- ☒ a. & ✔
- ☐ b. .
- ☐ c. ,
- ☐ d. *

The correct answer is: &

Question **6**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Referencing adalah ...

Select one:

- ☐ a. Mengambil tipe data dari sebuah pointer
- ☐ b. Mengambil fungsi dari sebuah pointer
- ☐ c. Mengambil alamat memori dari sebuah variabel
- ☒ d. Mengambil atau mengubah nilai dari pointer ✖

The correct answer is: Mengambil alamat memori dari sebuah variabel

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Apa yang dimaksud dengan slice ?

Select one:

- ☒ a. Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array ✔
- ☐ b. Sebuah tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.
- ☐ c. objek yang memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
- ☐ d. tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya.

The correct answer is: Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array



Online

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Yang bukan merupakan fungsi dari Slice adalah

Select one:

- ☐ a. Cap
- ☒ b. Remove ✓
- ☐ c. Len
- ☐ d. Copy

The correct answer is: Remove

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Untuk mengakses properti pada struct menggunakan simbol/tanda ...

Select one:

- ☐ a. *
- ☒ b. . ✓
- ☐ c. &
- ☐ d. ;

The correct answer is: .

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Apa yang dimaksud dengan Map?

Select one:

- ☐ a. Sebuah tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen dengan tipe yang sama.
- ☐ b. Objek yang memiliki ruang lingkup global yang berfungsi sebagai pembuat string atau barisan karakter.
- ☒ c. Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya. ✓
- ☐ d. Slice adalah reference/referensi elemen array, jika suatu array pada dasarnya sudah memiliki ukuran yang tetap, berbeda dengan slice yang ukurannya dapat secara dinamis dan mengacu secara fleksibel kepada elemen sebuah array

The correct answer is: Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value. Untuk setiap data (atau value) yang disimpan, disiapkan juga key-nya.

Question **11**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Berikut adalah cara pendeklarasian sebuah struct:

Select one:

- ☒ a. type User struct ✓
- ☐ b. struct type User
- ☐ c. type struct User
- ☐ d. User type struct

The correct answer is: type User struct



Online

Question **12**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Tanda yang digunakan sebagai pembatas Key dan value pada map adalah

Select one:

- ☒ a. Titik dua (:) ✓
- ☐ b. Titik(.)
- ☐ c. Titik koma (;)
- ☐ d. Koma (,)

The correct answer is: Titik dua (:)

Question **13**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Untuk menampilkan nilai yang disimpan pada pointer menggunakan simbol/tanda ...

Select one:

- ☒ a. * ✓
- ☐ b. ;
- ☐ c. .
- ☐ d. &

The correct answer is: *

Question **14**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Yang bukan merupakan fungsi dari Slice adalah

Select one or more:

- ☐ a. Cap
- ☐ b. Len
- ☒ c. Remove ✗
- ☐ d. Copy

Question **15**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Apa yang dimasud dengan pointer?

Select one:

- ☒ a. Sebuah variabel yang nilainya berisi alamat memori dari variabel lain ✓
- ☐ b. Reference elemen array
- ☐ c. Sebuah variabel yang menyimpan beberapa properti atau fungsi dalam 1 wadah
- ☐ d. Tipe data asosiatif yang ada di Golang, berbentuk key-value

The correct answer is: Sebuah variabel yang nilainya berisi alamat memori dari variabel lain

◀ Materi Minggu 3

Jump to...

Materi Minggu 4 ▶



Online