6/5/24, 7:06 AM Praktikum 1 - Latihan

<u>Dashboard</u> / My courses / <u>ITB IF2212 2 2324</u> / <u>Praktikum 1: Class and Object</u> / <u>Praktikum 1 - Latihan</u>

Started on Monday, 26 February 2024, 8:44 PM

State Finished

Completed on Monday, 26 February 2024, 8:46 PM

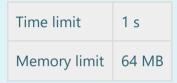
Time taken 1 min 37 secs

Grade 300.00 out of 300.00 (**100**%)

Question 1

Correct

Mark 100.00 out of 100.00



Kelas **HideNSeek** merupakan sebuah kelas yang memodelkan permainan Petak Umpet

Buatlah sebuah kelas **HideNSeek** yang memiliki atribut:

- 1. **seeker** dengan tipe data **String**, digunakan untuk menyimpan nama seeker.
- 2. **player** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan banyak pemain selain seeker.
- 3. **playerFound** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan jumlah pemain yang telah ditemukan oleh seeker.

Lengkapi dan submit file HideNSeek.java

Java 8 ♦

HideNSeek.java

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	25	Accepted	0.10 sec, 27.89 MB
2	25	Accepted	0.08 sec, 28.92 MB
3	25	Accepted	0.09 sec, 28.91 MB
4	25	Accepted	0.08 sec, 27.87 MB

6/5/24, 7:06 AM Praktikum 1 - Latihan

Question **2**

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Kelas CarDealer merupakan sebuah kelas yang memodelkan dealer mobil

Buatlah sebuah kelas CarDealer yang memiliki atribut:

- 1. brand dengan tipe data String, digunakan untuk menyimpan nama brand mobil.
- 2. **carInDealer** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan banyak mobil yang ada di dealer.
- 3. carPrice dengan tipe data int, digunakan untuk menyimpan harga mobil.
- 4. **profit** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan total uang yang didapatkan dari menjual mobil.
- 5. **totalCar** dengan tipe data **int** dan merupakan static variable, digunakan untuk menyimpan total mobil yang ada di semua dealer.

Lengkapi dan submit file <u>CarDealer.java</u>

Java 8 ♦

CarDealer.java

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.61 sec, 30.42 MB
2	20	Accepted	0.55 sec, 27.83 MB
3	20	Accepted	0.49 sec, 28.60 MB
4	20	Accepted	0.36 sec, 29.88 MB
5	20	Accepted	0.31 sec, 28.11 MB

6/5/24, 7:06 AM Praktikum 1 - Latihan

Question **3**Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Ibnu ingin bermain petak umpet bersama teman-temannya. Namun, karena di luar sedang terjadi tornado, ia dan teman-temannya terpaksa bermain petak umpet secara virtual.

Buatlah program untuk Ibnu dan teman-temannya bermain petak umpet virtual. Beri program dengan nama file **GameSimulator.java** dan gunakan kelas/file **HideNSeek.java** yang sudah dibuat pada soal nomor 1 untuk mengerjakan soal berikut.

Program dimulai dengan memasukkan jumlah pemain, kemudian memasukkan siapa yang menjadi seeker. Selanjutnya program akan meminta input terus-menerus hingga semua pemain telah ditemukan. Input untuk membaca pemain ditemukan adalah jumlah permain ditemukan saat ini + 1, jika program mendapatkan input selain itu, maka program akan menganggap pemain lain belum ditemukan.

Format Input:

- Baris pertama merupakan jumlah pemain petak umpet
- Baris kedua merupakan pemain yang menjadi seeker
- N baris selanjutnya adalah angka yang mengindikasikan apakah pemain ditemukan atau tidak.

 Jika pemain ditemukan input harus x + 1. Dimana x adalah jumlah pemain yang ditemukan saat ini. Selain input di atas, program akan menganggap pemain belum ditemukan. Program akan meminta input lagi.

Format Output:

- Setelah menerima input seeker. Program akan mengeluarkan output "Game dimulai dengan (jumlah pemain) pemain, seeker adalah (seeker)"
- Jika seeker menemukan pemain maka program akan mengeluarkan output "{n} Pemain ditemukan". Dimana n adalah jumlah pemain yang ditemukan
- Jika seeker telah menemukan semua pemain. Program akan mengeluarkan output "Semua pemain telah ditemukan, permainan selesai."

Contoh:

Input	Output	Penjelasan
5		
Ibnu	Game dimulai dengan 5 pemain, seeker adalah Ibnu	Game dimulai
5		Pemain ditemukan 0
1	1 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 1
2	2 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 2
4		Pemain ditemukan 2
3	3 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 3
4	4 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 4
	Semua pemain telah ditemukan, permainan selesai.	

Note:

- Permainan pasti dilakukan dengan minimal 2 orang
- Semua output diakhiri dengan newline
- Gunakan **scanner.nextLine()** untuk menerima input string yang diakhiri newline dan **Integer.parseInt(scanner.nextLine())** untuk menerima input integer yang diakhiri newline

