1. **Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan menulis huruf di depan jawaban yang tersedia! @ 3 %**

Perhatikan listing program di bawah ini untuk pertanyaan nomor 1-5.

|  |  |
| --- | --- |
| A1  A2 | public class Circle {  public static double phi = 3.14; |
| A3 | private String color; |
| A4 | private double radius; |
| A5 |  |
| A6 | public String getColor() { |
| A7 | return color; |
| A8 | } |
| A9 |  |
| A10 | public void setColor(String color) { |
| A11 | this.color = color; |
| A12 | } |
| A13 | } |

|  |  |
| --- | --- |
| B1 | public class Main { |
| B2 | public static void main(String[] args) { |
| B3 | Circle test, test1; |
| B4 | test = new Circle(); |
| B5 | test1 = new Circle(); |
| B6 |  |
| B7 | test.radius = 10.5; |
| B8 | test.color = "red"; |
| B9 | test1.setColor("yellow"); |
| B10 | System.out.println("test : "+test.radius); |
| B11  B12  B13 | System.out.println("test 1 : "+test1.getColor());  test.phi = 10;  System.out.println(test1.phi); |
| B14 | } |
| B15 | } |

1. Berdasarkan baris perintah nomor B7-B9, manakah yang tidak menyebabkan eror?
2. Baris B7
3. Baris B8
4. Baris B9
5. Baris B7 dan B8
6. Berdasar program di atas, object apa yang terbentuk?
7. Circle
8. test
9. color
10. radius
11. Dari nama berikut, manakah yang merupakan atribut dari kelas Circle?
12. color
13. test
14. getColor()
15. String
16. Keluaran dari baris B13 adalah..
17. 3.14
18. 10
19. Error karena baris B12 mengakses variabel static
20. Error karena baris B12 mengakses variabel di luar kelas
21. Dari hal-hal berikut ini manakah yang harus ada ketika kita ingin mengimplementasikan method double getRadius()?
    1. this.radius;
    2. return radius;
    3. radius;
    4. pilihan a, b, c salah

Perhatikan listing program di bawah ini untuk pertanyaan nomor 6-10.

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | public class People { |
| C2 | private String name; |
| C3 |  |
| C4 | public People() { |
| C5 | } |
| C6 |  |
| C7 | public People(String name){ |
| C8 | this.name = name; |
| C9 | } |
| C10 |  |
| C11 | public String getName() { |
| C12 | return name; |
| C13 | } |
| C14 |  |
| C15 | public void setName(String n) { |
| C16 | this.name = n; |
| C17 | } |
| C18 | } |

|  |  |
| --- | --- |
| D1 | public class TestPeople { |
| D2 | public static void main(String[] args) { |
| D3 | People test, test1; |
| D4 | test = new People(); |
| D5 | test1 = new People(“Ali”); |
| D6 |  |
| D7 | test.setName(“Ani”); |
| D8 |  |
| D9 | System.out.println("test : "+test.name); |
| D10 | System.out.println("test 1 : "+test1.getName()); |
| D11 | } |
| D12 | } |

1. Listing program di atas disimpan dalam file apa saja?
2. People.java dan TestPeople.java
3. Testing.java dan PeopleTest.java
4. TestPeople.java
5. PeopleTest.java
6. Listing program di atas mengimplemetasikan kelas apa saja?
7. People dan TestPeople
8. Testing dan PeopleTest
9. TestPeople
10. PeopleTest
11. Jika program di atas dijalankan maka akan tampil pesan eror. Baris mana yang membuat eror?
12. Baris D7
13. Baris D9
14. Baris D10
15. Semua salah
16. Perhatikan baris D4. Kata “test” merupakan..
17. Kelas
18. Atribut
19. Fungsi/Method
20. Object
21. Perhatikan baris D5. Pernyataan tersebut selanjutnya akan memanggil baris mana saja?
22. Baris C4, C5
23. Baris C7, C8, C9
24. Baris C11, C12, C13
25. Baris C15, C16, C17
26. Method yang otomatis ada (default) ketika kita membuat sebuah kelas disebut..
27. Inheritance
28. Encapsulation
29. Constructor
30. Method default
31. Method di bawah ini yang **tidak** mempunyai nilai balikan (return) adalah..
32. double gajiTotal(){ … }
33. Mahasiswa getPeminjam(){ … }
34. String konversi(double nilai){ … }
35. void cetak(String nama) { … }
36. Perhatikan kelas Mahasiswa berikut!

|  |  |
| --- | --- |
| E1  E2  E3  E4  E5  E6  E7  E8  E9 | public class Mahasiswa {  private String NIM;  private double nilai;  public Mahasiswa ( String NIM, double nilai ){  this.NIM = NIM;  this.nilai = nilai;  }  } |

|  |  |
| --- | --- |
| F1  F2  F3  F4  F5  F6 | public class Testmahasiswa {  public static void main(String[] args) {  Mahasiswa mhs;  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  }  } |

Cara mengisi atribut yang benar untuk obyek mhs adalah..

1. mhs = new mahasiswa();

mhs.NIM = Siswo Mardiko;

mhs.nilai = 85;

1. Mahasiswa mhs = new Mahasiswa ( Siswo Mardiko, 85);
2. mhs = new Mahasiswa ( “Siswo Mardiko”, 85);
3. Mahasiswa mhs = new Mahasiswa ( “Siswo Mardiko”, “85”);
4. Diberikan kelas Circle berikut..

|  |  |
| --- | --- |
| G1  G2  G3  G4  G5  G6  G7  G8  G9  G10  G11  G12 | public class Circle{  private double radius;  public void setRadius(double r){  this.radius = r;  }  public double hitungLuas(){  double area = 3.14 \* radius \* radius;  return area;  }  } |

Dalam class main terdapat potongan program berikut :

Scanner keyboard = new Scanner(System.in);

Circle myCircle = new Circle();

double r;

Manakah yang benar dari dua rangkaian perintah berikut?

(i) r = keyboard.nextDouble();

myCircle.hitungLuas = 3.14 \* r \* r;

System.out.println(myCircle.hitungLuas);

(ii)r = keyboard.nextDouble();

myCircle.setRadius(r);

System.out.println(myCircle.hitungLuas());

* 1. hanya (i)
  2. hanya (ii)
  3. keduanya (i) dan (ii)
  4. tidak ada

1. Diberikan kelas Contoh berikut..

|  |  |
| --- | --- |
| H1  H2  H3  H4  H5  H6  H7  H8  H9  H10  H11  H12  H13  H14  H15 | public class Contoh{  private int x;  private int y;  public int hasil;  public int z;    public void print(){  System.out.println("x = " + x + ", y = "  + y + ", hasil = " + hasil);  }  public void tambahY(){  y++;  }  } |

Jika diberikan perintah Contoh contohKu = new Contoh(); maka manakah dari perintah berikut yang **tidak** benar?

1. contohKu.tambahY();
2. contohKu.hasil++;
3. contohKu.z++;
4. contohKu.x++;
5. Diberikan metode berikut

int larger(int x, int y)

Manakah dari pembuatan metode yang menggunakan prinsip overloaded method berikut yang memunculkan eror?

1. int larger(int a, int b);
2. int larger(int x, int y, int z);
3. double larger(double x, double y);
4. char larger(char x, char y, char z);
5. Jika terdapat potongan program seperti di bawah, maka perintah yang benar untuk mengisi \_\_\_\_\_\_\_\_\_ di bawah adalah

|  |  |
| --- | --- |
| I1  I2  I3  I4  I5  I6  I7  I8  I9  I10  I11 | public class A {  private B atribut1;  private int a;  public \_\_\_\_\_\_ getAtribut1() {  B hasil = new B();  return hasil;  }  ..........  } |

1. A
2. int
3. B
4. Atribut1
5. Diberikan kelas Star berikut..

|  |  |
| --- | --- |
| J1  J2  J3  J4  J5  J6  J7  J8  J9  J10  J11  J12 | public class Star {  private double nilai;  public Star (){  this.nilai = 10;  }  public double sum (double a ){  double total = nilai + a;  return total;  }  } |

|  |  |
| --- | --- |
| K1  K2  K3  K4  K5  K6  K7  K8 | public class Testmahasiswa {  public static void main(String[] args) {  Star aku = new Star ();  System.Out.Println(aku.sum(20));  System.Out.Println(aku.sum(10)):    }  } |

Output main program di atas adalah..

1. 20

10

1. 20

30

1. 30

20

1. error
2. Diketahui program berikut..

|  |  |
| --- | --- |
| L1  L2  L3  L4  L5 | public class EasyOver{  static void go(int x){ System.Out.Print (“int”) }  static void go(long x){ System.Out.Print (“long”) }  static void go(double x){ System.Out.Print (“double”) }  } |

|  |  |
| --- | --- |
| M1  M2  M3  M4  M5  M6  M7  M8  M9  M10  M11 | public class Main{  public static void main(String [] args) {  int b = 5;  long l = 5;  float f = 5.0;  go(l);  go(b);  go(f);  }  } |

Output dari program di atas adalah..

1. error
2. int double long
3. long int double
4. double long int
5. Diketahui program berikut..

|  |  |
| --- | --- |
| N1  N2  N3  N4  N5  N6  N7  N8  N9  N10  N11  N12 | public class Service {  public int memberOne;  private int memberTwo;    public void doOne() {  …  }  private void doTwo() {  …  }  } |

|  |  |
| --- | --- |
| O1  O2  O3  O4  O5  O6  O7  O8  O9 | public class ServiceMain{  ..........  Service obj = new Service();  obj.memberOne = 10;  obj.memberTwo = 20;  obj.doOne();  obj.doTwo();  ..........  } |

Manakah perintah berikut yang **tidak** menghasilkan error?

1. obj.memberOne = 10;

obj.memberTwo = 20;

1. obj.memberTwo = 20;

obj.doOne();

1. obj.memberTwo = 20;

obj.doTwo();

1. obj.memberOne = 10;

obj.doOne();