

PERATURAN PRAKTIKUM

1. Praktikum diampu oleh dosen kelas dan dibantu oleh asisten laboratorium dan asisten praktikum.
2. Praktikan wajib memakai pakaian berkerah dan sesuai aturan institusi selama kegiatan praktikum.
3. Praktikan wajib hadir 10 menit sebelum jadwal praktikum yang ditentukan.
4. Praktikan wajib hadir minimal 75% dari seluruh pertemuan praktikum (sesuai ketentuan institusi).
5. Praktikum dilaksanakan di Gedung Telkom University Lanmark Tower (TULT) Lantai 6 dan Lantai 7 sesuai jadwal yang ditentukan.
6. Durasi kegiatan praktikum S-1 = 2 jam (100 menit).
7. Jumlah pertemuan praktikum sebanyak 16 kali.
8. Dosen berhak melarang praktikan masuk ataupun mengeluarkan praktikan yang tidak mematuhi aturan praktikum.
9. Praktikan yang datang terlambat :
 - ≤ 30 menit : diperbolehkan mengikuti praktikum tanpa tambahan waktu pengerjaan praktikum.
 - >30 menit : tidak diperbolehkan mengikuti praktikum.
10. Saat praktikum berlangsung, asisten praktikum dan praktikan:
 - Wajib menggunakan seragam sesuai aturan institusi.
 - Wajib mematikan/ mengkondisikan semua alat komunikasi.
 - Dilarang membuka aplikasi yang tidak berhubungan dengan praktikum yang berlangsung.
 - Dilarang mengubah pengaturan *software* maupun *hardware* komputer tanpa ijin.
 - Dilarang meninggalkan tempat selama tidak diizinkan oleh asisten.
 - Dilarang bekerjasama atau kecurangan lainnya selama praktikum.
 - Dilarang membawa makanan maupun minuman di ruang praktikum.
 - Dilarang memberikan jawaban ke praktikan lain.
 - Dilarang menyebarkan soal praktikum.
 - Dilarang membuang sampah di ruangan praktikum.
 - Wajib meletakkan alas kaki dengan rapi pada tempat yang telah disediakan.
 - Wajib menjaga sopan santun kepada sesama praktikan maupun asisten.
11. Setiap praktikan dapat mengikuti praktikum susulan maksimal dua modul untuk satu mata kuliah praktikum.
 - Praktikan yang dapat mengikuti praktikum susulan hanyalah praktikan yang memenuhi syarat sesuai ketentuan institusi, yaitu: sakit (dibuktikan dengan surat keterangan medis), tugas dari institusi (dibuktikan dengan surat dinas atau dispensasi dari institusi), atau mendapat musibah atau keduakaan (menunjukkan surat keterangan dari orangtua/wali mahasiswa.)
 - Persyaratan untuk praktikum susulan diserahkan sesegera mungkin kepada asisten laboratorium untuk keperluan administrasi.
 - Praktikan yang diijinkan menjadi peserta praktikum susulan ditetapkan oleh Asman Lab dan Bengkel Informatika dan tidak dapat diganggu gugat.

SELAMAT MENGERJAKAN!

KONSEKUENSI PELANGGARAN ATURAN PRAKTIKUM

1. Keterlambatan menghadiri kelas praktikum (max 30 menit)
 - Tidak diperkenankan mengikuti kegiatan praktikum
2. Ketidakhadiran pada kelas praktikum
 - Absensi dibawah 75% = nilai '0' pada assessment akhir/tubes
3. Meminta, mendapatkan, dan menyebarluaskan soal atau kunci jawaban praktikum
 - Penyebar soal dan kunci jawaban : Pengajuan sanksi kepada Komisi Disiplin Fakultas
 - Penerima soal dan kunci jawaban : Nilai '0' pada (seluruh assessment) praktikum
4. Lupa menghapus file praktikum
 - Pengurangan nilai assessment

SELAMAT MENGERJAKAN!

JURNAL MODUL 4

A. MEMBUAT PROJECT CONSOLE/TANPA GUI

Buka IDE misalnya dengan Visual Studio

A. Pilih “Create a new project” kemudian pilih “Console App”. Pada IDE lain pada umumnya hanya perlu membuat project baru saja.

B. Masukkan project baru dengan nama modul3_NIM.

B. MELAKUKAN GIT COMMIT PADA PROJECT YANG DIBUAT

Task atau langkah-langkah yang perlu dikerjakan adalah sebagai berikut:

- A. Buatlah github public repository kosong (pastikan bagian “Initialize this repository with” tidak ada yang dicentang pada saat membuat repository baru) melalui <https://github.com/>
- B. Melakukan inisialisasi dengan “git init” di folder project yang dibuat atau menggunakan IDE.
- C. Membuat commit untuk versi pertama dari project yang dibuat dengan pesan bebas.
- D. Melakukan git push ke github repository.

C. MENAMBAHKAN KODE DENGAN TEKNIK TABLE DRIVEN

Dari project yang sudah dibuat sebelumnya:

- A. Buatlah sebuah class bernama “KodeBuah”.
- B. Pada class tersebut, tambahkan sebuah method dengan nama “getKodeBuah” yang mengembalikan kode buah dari tabel yang diberikan di bawah ini.
- C. Setelah method ditambahkan, panggil method tersebut pada class utama/main.

Nama Buah	Kode Buah
Apel	A00
Aprikot	B00
Alpukat	C00
Pisang	D00
Paprika	E00
Blackberry	F00
Ceri	H00
Kelapa	I00
Jagung	J00

SELAMAT MENGERJAKAN!

Nama Buah	Kode Buah
Apel	A00
Aprikot	B00
Alpukat	C00
Pisang	D00
Paprika	E00
Kurma	K00
Durian	L00
Anggur	M00
Melon	N00
Semangka	O00

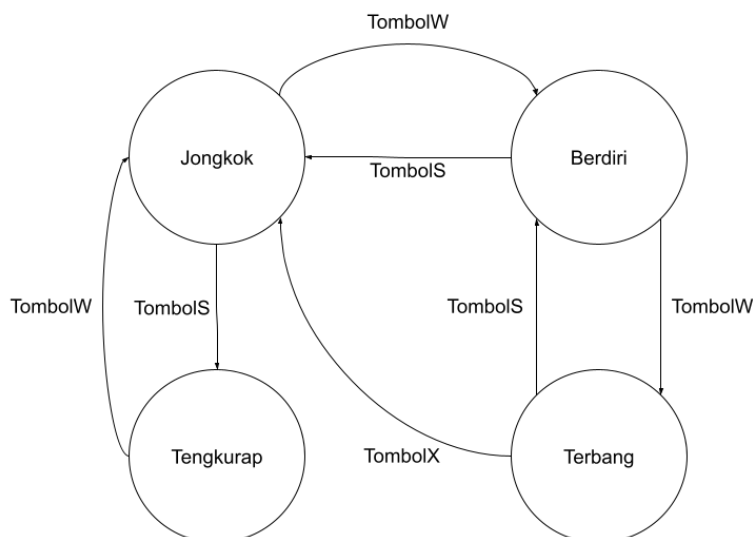
D. MELAKUKAN COMMIT KEDUA

Mirip dengan langkah-langkah yang dilakukan di nomor 2, hanya saja pada bagian C, pesan commit nya adalah “menambahkan class KodeBuah”

E. MENAMBAHKAN KODE DENGAN TEKNIK STATE-BASED CONSTRUCTION

Pada folder project yang sama:

- Buatlah sebuah class bernama “PosisiKarakterGame”
- Tambahkan implementasi yang menerapkan kasus di bawah ini menggunakan teknik state-based construction (asumsikan state awal adalah berdiri):



- Berikan implementasi tambahkan berdasarkan hasil mod dari NIM
- Berikan implementasi tambahkan berdasarkan hasil mod dari NIM

SELAMAT MENGERJAKAN!

- i. $NIM \% 3 == 0$:
 - 1. Pada saat TombolS ditekan, maka akan ada output "tombol arah bawah ditekan"
 - 2. Pada saat TombolW ditekan, maka akan ada output "tombol arah atas ditekan"
 - ii. $NIM \% 3 == 1$:
 - 1. Pada saat state berubah ke "Berdiri", akan ada output "posisi standby"
 - 2. Pada saat state berubah ke "Tengkurap", akan ada output "posisi istirahat"
 - iii. $NIM \% 3 == 2$:
 - 1. Pada saat state berubah dari "Terbang" ke "Jongkok", ada output "posisi landing"
 - 2. Pada saat state berubah dari "Berdiri" ke "Terbang", ada output "posisi take off"
- E. Tambahkan kode implementasi yang memanggil/mensimulasi perubahan state di class utama atau method main:
- i. Pastikan semua perubahan state disimulasikan
 - ii. Pastikan semua output yang ada di bagian C dapat dihasilkan pada saat run

F. MELAKUKAN COMMIT AKHIR

Mirip dengan langkah-langkah yang dilakukan di nomor 2 dan 4, hanya saja pada bagian C, pesan commit nya adalah "menambahkan class PosisiKarakterGame"

G. PENGUMPULAN FILE/TUGAS JURNAL

Sebelum pengumpulan, praktikan wajib menunjukkan hasil run via share screen ke asprak. Kumpulkan semua file berikut dalam bentuk file zip/rar/7zip:

- A. Source code dari project yang dibuat
- B. File docx/pdf yang berisi:
 - i. Link github repository
 - ii. Screenshot hasil run (baik dari table-driven maupun state-based)
 - iii. Penjelasan singkat dari kode implementasi yang dibuat (berserta screenshot dari potongan source code yang dijelaskan).

Catatan: Tidak ada file docx/pdf (screenshot dan penjelasan) yang dikumpulkan maka nilai jurnal akan 0

SELAMAT MENGERJAKAN!

H. KOMPONEN PENILAIAN

- A. Integrasi dengan Github **[5 pts]**
- B. Penggunaan git **[10 pts]**
- C. Source code implementasi table driven **[40 pts]**
- D. Implementasi state-based construction **[30 pts]**
- E. Laporan jurnal **[15 pts]**

SELAMAT MENGERJAKAN!