

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [ITB IF2010 2 2425 2](#) / [Praktikum 1 - Class, Object, and Inheritance](#) / [Pasca Praktikum 1](#)

Started on	Thursday, 13 March 2025, 6:15 AM
State	Finished
Completed on	Sunday, 25 May 2025, 2:45 AM
Time taken	72 days 20 hours
Grade	300.00 out of 300.00 (100%)

Question **1**
Correct
Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Mau Berkah Gratis



Tuan Jip punya yayasan amal yang suka berbagi makanan gratis setiap hari Jumat untuk orang-orang di sekitarnya. Dia punya cara khusus dalam membagikan makanan ini.

Setiap **paket makanan** harus punya tiga hal:

- 1. **Lauk** (misalnya ayam goreng atau tempe)
- 2. **Nasi** (dalam gram)
- 3. **Minuman** (seperti susu atau es teh)

Ada **tiga jenis paket makanan** yang bisa dibagikan:

- 1. **Paket Anak**
 - Lauk: "Ayam Goreng"
 - Nasi: 150 gram
 - Minuman: "Susu"
- 2. **Paket Remaja**
 - Lauk: "Ayam Goreng"
 - Nasi: 200 gram
 - Minuman: "Susu"
 - Buah: *dapat diisi dengan buah apapun.* bertipe string
- 3. **Paket Dewasa**
 - Lauk: "Oseng Tempe"
 - Nasi: 250 gram
 - Minuman: "Es Teh Manis"

Petunjuk



- 1. **Buat kelas bernama Makanan** yang berisi data lauk, nasi, dan minuman.
- 2. **Buat metode (fungsi) untuk mendapatkan nilai** lauk, nasi, dan minuman:
 - `getLauk()`
 - `getNasi()`
 - `getMinuman()`
- 3. **Buatlah implementasi konstruktor** untuk masing-masing jenis makanan yaitu `PaketAnak`, `PaketRemaja`, `PaketDewasa`.
- 4. Pada kelas `PaketRemaja`, implementasi getter `getBuah()`

Lengkapi file [Makanan.java](#), [PaketAnak.java](#), [PaketRemaja.java](#), [PaketDewasa.java](#),

Lalu kumpulkan file-file tersebut ke dalam zip dengan nama `Makanan.zip`

Java 8 ▾

[Makanan.zip](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	30	Accepted	0.06 sec, 28.93 MB
2	40	Accepted	0.06 sec, 28.92 MB
3	30	Accepted	0.06 sec, 28.12 MB

Question **2**
Correct
Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Jualan Handphone di BEC

Sebagai seorang penjual handphone di BEC, Tuan Han merasa kewalahan dalam menjawab pertanyaan pertanyaan customer mengenai spek HP dan harga dari suatu handphone. Terdapat 3 jenis Handphone yang dijual dengan kriteria sebagai berikut:

- Nama: Apel
 - Harga: 10000000
 - RAM: 6
- Nama: Pipo
 - Harga: 3000000
 - RAM: 3
- Nama: Huawoi KW
 - Harga: 2000000
 - RAM: 2
- Nama: Huawoi
 - Harga: 5000000
 - RAM: 4

Setiap handphone memiliki threshold penawaran yang berbeda-beda. Berikut penjelasannya:

- Apel tidak bisa ditawar
- Pipo bisa ditawar jika harga tawaran >= 2500000
- Huawoi bisa ditawar hingga maksimal 1 juta dari harga awal

Implementasikan file [Handphone.java](#), [Pipo.java](#), [Apel.java](#), [Huawoi.java](#)

Zip semua file dengan penamaan bebas **dan submit**

Java 8 ▾

 [Archive.zip](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.06 sec, 28.52 MB
2	20	Accepted	0.06 sec, 29.17 MB
3	20	Accepted	0.06 sec, 27.89 MB
4	20	Accepted	0.06 sec, 29.02 MB
5	20	Accepted	0.06 sec, 28.16 MB

Question **3**
Correct
Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Kabur Aja Dulu

Negara Konoha sedang tidak baik-baik saja. Oleh karena itu, banyak rakyat yang lagi pengen kabur dari Konoha. Ada 2 metode yang umum digunakan untuk kabur dari Konoha, yaitu dengan menggunakan pesawat dan dengan menggunakan kapal. Namun, banyak orang yang masih tidak memahami alur kabur menggunakan kedua metode tersebut.


Kamu sebagai techbro yang lagi gabut ingin membuat program yang bisa membantu rakyat Konoha untuk memahami alur kabur menggunakan pesawat dan kapal. Oleh karena itu, kamu membuat program yang memvisualisasikan alur kabur menggunakan pesawat dan kapal. Kamu sudah membuat **abstract class WargaSipil** yang memiliki method **urusAdministrasi**, **cobaKabur**, dan **berhasilKabur**. Namun, library yang kamu install ternyata tidak memiliki desain yang cocok dengan abstract class WargaSipil yang kamu buat.

Nah, seniormu yang baik hati memberikan solusi buat kamu, bikin adapter aja. **Adapter** ini akan mengubah desain dari library yang kamu install menjadi desain yang **sesuai** dengan abstract class WargaSipil yang kamu buat agar kelas WargaSipil menjadi reusable. Menerima saran dari seniormu, buatlah adapter untuk kelas **Pesawat** dan **Kapal** agar bisa digunakan dengan abstract class WargaSipil yang kamu buat.

Notes:

- Implementasikan [PesawatAdapter.java](#) dan [KapalAdapter.java](#) yang masing-masing mengimplementasikan abstract class dari [WargaSipil.java](#) dan memanfaatkan [Pesawat.java](#) dan [Kapal.java](#) yang sudah disediakan
- Kumpulkan dalam bentuk ZIP dengan **nama bebas** berisi dua file yaitu PesawatAdapter.java dan KapalAdapter.java
- Berikut adalah sampel main yang dapat kalian gunakan untuk membantu implementasi adapter kalian

Main Sample: [Main.java](#)
Sample Output: [sample.out](#)

Java 8 

 [pascaprak1_3.zip](#)

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	8	Accepted	0.07 sec, 26.77 MB
2	8	Accepted	0.06 sec, 27.91 MB
3	8	Accepted	0.06 sec, 28.50 MB
4	8	Accepted	0.06 sec, 26.96 MB
5	8	Accepted	0.06 sec, 29.00 MB
6	8	Accepted	0.07 sec, 28.37 MB
7	15	Accepted	0.07 sec, 28.07 MB
8	12	Accepted	0.07 sec, 28.84 MB

No	Score	Verdict	Description
9	10	Accepted	0.06 sec, 28.99 MB
10	15	Accepted	0.07 sec, 30.43 MB

◀ Feedback Form

Jump to...

⌵

Pra-Praktikum 2 ▶