5/25/25, 2:52 AM Pra-Praktikum 2

<u>Dashboard</u> / My courses / <u>ITB_IF2010_2_2425_2</u> / <u>Praktikum 2 - Interface and Polymorphism</u> / <u>Pra-Praktikum 2</u>

Started on Sunday, 16 March 2025, 1:42 PM

State Finished

Completed on Monday, 17 March 2025, 8:01 AM

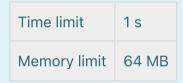
Time taken 18 hours 18 mins

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

Question 1

Correct

Mark 100.00 out of 100.00



Monster Hunter Wilds

Di Monster Hunter Wilds, Anda akan berperan sebagai Hunter yang mengeksplorasi New World. Dunia ini dihuni oleh berbagai monster yang harus Anda kalahkan dengan senjata dan kemampuan khusus. Hunter dapat melakukan perburuan sendiri atau bersama dalam tim (party), sementara monster memiliki beragam karakteristik dan pola serangan.

Lengkapilah metode-metode pada file berikut:

- Hunter.java
- LongSwordHunter.java
- BowgunHunter.java
- Monster.java

dan submit dalam format ZIP dengan penamaan bebas.

Attachments: attachments.zip





praprak2 1.zip

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.06 sec, 28.15 MB
2	20	Accepted	0.07 sec, 28.96 MB
3	20	Accepted	0.07 sec, 29.17 MB
4	20	Accepted	0.06 sec, 28.09 MB
5	20	Accepted	0.07 sec, 28.19 MB

5/25/25, 2:52 AM Pra-Praktikum 2

Question **2**Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Legacy Code

Ceritanya, kamu suatu hari keterima di suatu perusahaan yang sudah lama berdiri. Nah, perusahaan ini itu entah kenapa ngebangun semua dari 0, ga mau pake library. Terus, kamu dikasih task buat migrasi kode yang ngirim request body masih pake XML ke JSON. Pas kamu lihat legacy codenya di kelas Request (Request.java), semua masih dihandle secara manual. Dengan bekal pengetahuan OOP mu tentang interface dan polymorphism, kamu mau bikin ini jadi lebih rapi dan reusable, tapi masih backward compatible.

Nah, disini kamu udah dikasih beberapa kelas yang telah diimplementasi sebagai berikut:

- 1. Request (Request.java)
- 2. IHandler (IHandler.java)
- 3. XMLHandler (XMLHandler.java)
- 4. RequestData (RequestData.java)

Lengkapilah metode-metode pada file berikut berdasarkan referensi kelas-kelas yang sudah diberikan

- 1. RequestV2 (RequestV2.java)
- 2. JSONHandler (JSONHandler.java)

Submit file RequestV2.java dan JS0NHandler.java dalam format ZIP dengan penamaan bebas

Attachments: attachments.zip

Java 8 💠

Score: 100

praprak2_2.zip

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.06 sec, 28.17 MB
2	20	Accepted	0.07 sec, 28.63 MB
3	20	Accepted	0.16 sec, 28.37 MB
4	20	Accepted	0.08 sec, 30.34 MB
5	20	Accepted	0.08 sec, 29.09 MB

Question 3

Correct

Mark 100.00 out of 100.00

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Polymorphism - Multiple Interface

Diberikan interface sebagai berikut:

- 1. Computer (Computer.java)
- 2. Monitor (Monitor.java)
- 3. Keyboard (Keyboard.java)
- 4. Portable (Portable.java)

Diberikan juga *class* yang merepresentasikan jenis komputer sebagai berikut:

- 1. GameConsole (GameConsole.java) yang mengimplementasikan Computer dan Monitor.
- 2. Laptop (Laptop.java) yang mengimplementasikan Computer, Keyboard, dan Portable.
- 3. PC (PC.java) yang mengimplementasikan Computer, Monitor, dan Keyboard.
- 4. Smartphone (Smartphone.java) yang mengimplementasikan Computer dan Portable.

Lengkapilah metode-metode pada file ComputerManager.java.

Submit file ComputerManager.java

Attachments: attachments.zip

Java 8 💠

ComputerManager.java

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	20	Accepted	0.07 sec, 30.45 MB
2	20	Accepted	0.06 sec, 29.05 MB
3	20	Accepted	0.06 sec, 29.99 MB
4	20	Accepted	0.06 sec, 28.88 MB
5	20	Accepted	0.07 sec, 29.42 MB

◆ Pasca Praktikum 1

Jump to...

Praktikum 2 ▶

\$