



**KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN
HUSSEIN ONN**

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2006/2007**

NAMA MATAPELAJARAN : PENGATURCARAAN VISUAL
KOD MATAPELAJARAN : DIT 3333
KURSUS : 3 DIT
TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2006
JANGKAMASA : 3 JAM
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI 5 MUKA SURAT

BAHAGIAN A

Arahan : Jawab **SEMUA** soalan.

S1 Tulis pernyataan dalam Java bagi pernyataan berikut

- (a) Nyatakan 4 pernyataan yang mewakili "Tolak 1 daripada pembolehubah y"
(4 markah)
- (b) Paparkan mesej "Masukkan nilai integer" dengan menggunakan kelas `JOptionPane`.
(2 markah)
- (c) Tukarkan nilai X berjenis *string* kepada nilai berjenis *integer*.
(2 markah)
- (d) Dengan menggunakan metod yang sesuai bagi persamaan, jumlah = $\sqrt{x} * y^2$
(3 markah)

- S2** (a) Apakah perbezaan di antara aplikasi dengan *applets* ?
(3 markah)
- (b) Terdapat 3 siri metod yang biasa digunakan dalam *Applets* berada dalam kelas *JApplets*. Namakan **DUA** (2) daripadanya dan jelaskan fungsi metod tersebut.
(7 markah)
- (c) Berikan **TIGA** (3) jenis struktur atucara dan contoh masalah yang sesuai bagi setiap struktur.
(9 markah)

S3 Tukar pernyataan di bawah kepada *conditional operator*.

```
if (jumlahGrade >= 60)
    System.out.println("Lulus");
else
    System.out.println("Gagal");
```

(2 markah)

S4 Nyatakan dan betulkan kesalahan bagi setiap pernyataan berikut

(a) `i = 1;`

```
while ( i <= 10);  
i++;  
}
```

(b) Pernyataan berikut untuk mencetak nilai di antara 1 hingga 10;
`n =1;`

```
while ( n < 10 )  
    System.out.println(n++);
```

(c) `for(j = 0.1; j != 1.0; j += 0.1)`
`System.out.println(j);`

(d) `for(k = 100; k >= 1, k++)`
`System.out.println(k);`

(12 markah)

S5 Berikan output bagi keratan aturcara berikut

(a) `g.drawLine(15, 10, 50, 10);`
`g.drawLine(15, 30, 50, 30);`

```
g.drawString("Peperiksaan Akhir", 20, 20);
```

(2 markah)

(b) `g.drawRect(15, 10, 270, 20);`
`g.drawString("Nilai Integer 8", 20,20);`

(2 markah)

```
(c) public class Aturcara1
    {
        public static void main(String args[] )
        {
            int nilai = 1;

            while (nilai <= 10)
            {
                if ((nilai % 2) == 1)
                    System.out.println("<");
                else
                    System.out.println(">");
                ++nilai;
            }
        }
    }
```

(3 markah)

```
(d) public class Aturcara2
    {
        public static void main( String args[] )
        {
            int y, x = 1, jumlah = 0;

            while (x <= 10 ) {
                y = x * x;
                System.out.println(y);
                jumlah += y;
                ++x;
            }

            System.out.println( "Jumlah ialah " + jumlah);
        }
    }
```

(4 markah)

BAHAGIAN B

Arahan : Jawab **SEMUA** soalan.

- S6** Tulis satu aturcara Java dengan menggunakan struktur kawalan yang sesuai. Aturcara tersebut dapat mengira bilangan nilai nombor gandaan tiga dan bilangan nilai bukan nombor gandaan tiga bagi julat nilai antara 1 hingga 30. Aturcara ini perlu memaparkan nilai tersebut dengan menggunakan metod *System.out.println*.

(15 markah)

- S7** Tulis satu aturcara Java yang dapat memaparkan jumlah jualan setiap jurujual di Syarikat Cahaya dengan menggunakan tatasusun satu dimensi berdasarkan jadual di bawah.

Jadual S7 : Jumlah jualan setiap jurujual Syarikat Cahaya

Jurujual	Jumlah Jualan (RM)
1	100
2	150
3	300
4	350
5	250

(15 markah)

- S8** Di beri kelas Segiempat mempunyai atribut panjang dan lebar, di mana nilai awalan = 1 bagi setiap atribut ini.

Di beri;

```
public class Segiempat {
    private double panjang = 1, lebar = 1;
    :
    :
}
```

- (a) Cipta metod untuk mengira parameter dan luas segiempat bagi kelas ini. (5 markah)

- (b) Cipta metod *set* dan *get* untuk kedua-dua nilai panjang dan lebar. Metod ini perlu mengesahkan nilai panjang dan lebar adalah nilai perpuluhan yang berada di antara julat lebih besar daripada 0.0 dan kurang daripada 2.0.

(10 markah)