

```

1 import javax.microedition.midlet.*;
2 import javax.microedition.lcdui.*;
3 public class TestCanvas extends MIDlet {
4     String text = "A Text";
5     public TestCanvas() {
6     }
7     public void startApp() {
8         Canvas canvas = new Test();
9         Display display = Display.getDisplay(this);
10        display.setCurrent(canvas);
11    }
12    public void pauseApp() {
13    }
14    public void destroyApp(boolean unconditional) {
15    }
16 }
17 class Test extends Canvas {
18     String text = "This is text";
19     Test(){
20         text = "New Text";
21         setFullScreenMode(true);
22     }
23     public void paint(Graphics g) {
24         g.setColor(178,214,162);
25         g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
26         g.setColor(63,92,12);
27         g.drawString(text,
28             getWidth(),getHeight(),g.RIGHT);
29     }
30     public void sizeChanged(int w, int h){
31         text = "Text too";
32         repaint();
33         text = w+"."+h;
34     }
35 }

```

Pada layar aktif 128x128 pixel, tulisan apakah yang seharusnya muncul sesuai dengan program diatas?

- A Text
- 128,128
- New Text
- Text too
- This is text

```

1 import javax.microedition.midlet.*;
2 import javax.microedition.lcdui.*;
3 public class TestCanvas extends MIDlet {
4     String text = "A Text";
5     public TestCanvas() {
6     }
7     public void startApp() {
8         Canvas canvas = new Test();
9         Display display = Display.getDisplay(this);
10        display.setCurrent(canvas);
11    }
12    public void pauseApp() {
13    }
14    public void destroyApp(boolean unconditional) {
15    }
16 }
17 class Test extends Canvas {
18     String text = "This is text";
19     Test(){
20         text = "New Text";
21         setFullScreenMode(true);
22     }
23     public void paint(Graphics g) {
24         g.setColor(178,214,162);
25         g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
26         g.setColor(63,92,12);
27         g.drawString(text,
28             getWidth(),getHeight(),g.RIGHT);
29     }
30     public void sizeChanged(int w, int h){
31         text = "Text too";
32         repaint();
33         text = w+"."+h;
34     }
35 }

```

Bila kode pada baris ke-21 diletakkan pada baris ke-24, tulisan apakah yang seharusnya muncul saat dijalankan pada layar aktif 128x128 pixel?

- Text too
- This is text
- New Text
- 128,128

A Text

```
3. import javax.microedition.lcdui.*;
class Test extends Canvas {
    public void paint(Graphics g) {
        g.setColor(0x000000);
        g.fillRect(
            getWidth(),
            getHeight(),
            20, 20);
    }
}
```

Apakah hasil dari kelas Test tersebut?

- Muncul kotak putih setelah di-instantiate dan dijalankan
- Muncul kotak hitam setelah di-instantiate dan dijalankan
- Tidak muncul apa-apa setelah di-instantiate dan dijalankan
- 2 Error saat di-compile
- 1 Error saat di-compile

```
4. protected void paint(Graphics g) {
    g.setColor(6520);
    g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
}
```

Apa yang terjadi bila program dengan potongan kode diatas dieksekusi?

- Layar berwarna merah
- Layar berwarna hijau
- Layar berwarna biru
- Layar berwarna kuning
- Program tidak dapat di-compile

```
5. protected void paint(Graphics g) {
    g.setColor(0xffffffff);
    g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
    g.setGrayScale(0);
    g.fillRect(20,30,106,50);
    g.fillRect(30,20,x,y);
}
```

Berapa nilai x dan y agar luas daerah yang berwarna hitam  $6000 \text{ px}^2$  ?

- 50 dan 20
- 20 dan 50
- 50 dan 70
- 70 dan 50
- Tidak ada yang benar

```
6. protected void paint(Graphics g) {
    g.setColor((0x0ff0ff)>>8);
    g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
}
```

Warna apa yang terdapat pada layar?

- Biru
- Biru Muda
- Hijau

- Hijau Muda
- Error

7. Dimanakah letak sudut  $0^\circ$  pada method `drawArc()`?

- Arah jam 6
- Arah jam 9
- Arah jam 12
- Arah jam 3
- Tengah

8. `g.drawString(text, getWidth()/2, getHeight()/2, 0x10|0x04);`

Dimanakah *anchor* untuk string yang digambar dengan script diatas?

- Atas Kiri
- Atas Tengah
- Atas Kanan
- Exception
- Error

9. 

```
protected void paint(Graphics g) {
    g.setColor(255, 255, 255);
    g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
    g.setColor(0, 0, 0);
    g.drawLine(47,34,66,39);
    g.drawLine(101,4,66,39);
}
```

Berapakah sudut yang dibentuk oleh dua garis yang digambar dengan kode diatas?

- $60^\circ$
- $75^\circ$
- $90^\circ$
- $105^\circ$
- $120^\circ$

```

10. import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;
public class TestCanvas extends MIDlet {
    String text = "A Text";
    public TestCanvas() {
    }
    public void startApp() {
        Canvas canvas = new Test();
        Display display = Display.getDisplay(this);
        display.setCurrent(canvas);
    }
    public void pauseApp() {
    }
    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}
class Test extends Canvas {
    String text = "This is text";
    Test(){
        text = "New Text";
        setFullScreenMode(true);
    }
    public void paint(Graphics g) {
        g.setColor(178,214,162);
        g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
        g.setColor(63,92,12);
        g.drawString(text,
            getWidth(),getHeight(),g.RIGHT);
    }
    public void sizeChanged(int w, int h){
        text = "Text too";
        repaint();
        text = w+" "+h;
    }
}

```

Dimanakah letak tulisan tersebut muncul?

- Kanan - Atas layar
- Kanan - Bawah layar
- Kanan - Tengah layar
- Tidak Muncul
- Muncul tapi di luar area layar sehingga tidak terlihat

```

11. protected void paint(Graphics g) {
    g.setColor(0*(0xffff));
    g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
    g.setGrayScale(0);
    g.fillRect(13,28,50,30);
    g.fillTriangle(15,35,30,35,15,30);
}

```

Berapa luas daerah yang berwarna hitam?

- Seluas Layar
- 185,5 px<sup>2</sup>
- 114,5 px<sup>2</sup>
- 35,5 px<sup>2</sup>
- 150 px<sup>2</sup>

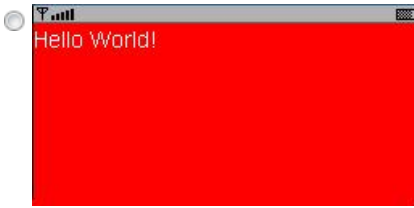
```

12. import javax.microedition.lcdui.*;
public class MyCanvas extends Canvas {
    public void paint(Graphics g) {
        g.setColor(255, 0, 0);
        g.fillRect(0, 0, getWidth(), getHeight());
        g.setColor(255, 255, 255);
        g.setFont(Font.getFont(Font.FACE_SYSTEM, Font.STYLE_PLAIN,
            Font.SIZE_LARGE));
        g.drawString("Hello World!", 0, 12, g.TOP | g.RIGHT);
    }
}

```

Bila Object dari kelas MyCanvas tersebut dipanggil hasilnya adalah...





```
13. protected void paint(Graphics g) {
    g.setGrayScale(255);
    g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
    g.setGrayScale(0);
    g.drawString("Some String",getWidth()/2,getHeight(),Graphics.HCENTER|Graphics.VCENTER);
}
```

Apa yang terjadi bila suatu program yang memiliki potongan kode diatas di-*compile* dan dijalankan?

- Error saat dapat di-*compile*
- Dapat di-*compile* tapi tidak bisa dijalankan
- Dapat di-*compile* dan dijalankan dengan baik
- Dapat di-*compile* dengan *warning*
- Dapat di-*compile* dan dijalankan dengan *Exception*

14. Berikut ini yang merupakan pernyataan valid adalah ...

- `Graphics.setColor(0x555555);`
- `Graphics.setColor(1/2, 1/2, 1/2);`
- `Graphics.setColor(0.5, 0.5, 0.5);`
- `Graphics.setColor(0, 0, 0);`
- `Graphics.setColor(256, 256, 256);`

15. Stroke style yang digunakan untuk membuat garis putus-putus adalah

- DEFAULT
- SOLID
- DOTTED
- SOLLID
- DOTTED

```
16. protected void paint(Graphics g) {
    g.setColor(255, 255, 255);
    g.fillRect(0,0,getWidth(), getHeight());
    g.setColor(0, 0, 0);
    g.drawLine(0,50,50,50);
    .....
}
```

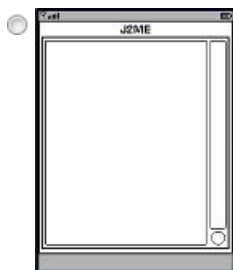
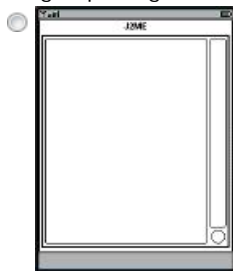
Dari potongan kode diatas, bagaimanakah baris kode yang harus ditambahkan agar dapat membentuk gambar berikut ini?

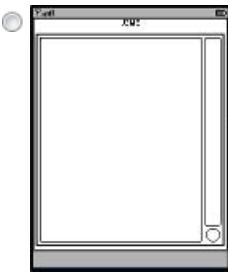


- g.DrawLine(0, 0, 0, 50);
- g.DrawLine(0, 0, 50, 0);
- g.DrawLine(0, 0, 50, 50);
- g.DrawLine(0, 50, 50, 50);
- g.DrawLine(50, 0, 50, 50);

```
17. protected void paint(Graphics g) {
    g.setColor(255, 255, 255);
    g.fillRect(0, 0, getWidth(), getHeight());
    g.setColor(0, 0, 0);
    g.drawRect(0, 1, getWidth()-1, getHeight()-3);
    g.drawRect(3, 20, getWidth()-8, getHeight()-27);
    g.drawRect(4, 21, getWidth()-10, getHeight()-29);
    g.setFont(Font.getFont(Font.FACE_SYSTEM, Font.STYLE_BOLD, Font.SIZE_NORMAL));
    g.drawString("J2ME", getWidth()/2, 1, g.TOP|g.HCENTER);
    g.setColor(0, 0, 0);
    g.drawRoundRect(8, 25, getWidth()-40, getHeight()-37, 3, 3);
    g.drawRoundRect(getWidth()-28, 25, 19, getHeight()-57, 3, 3);
    g.drawArc(getWidth()-26, getHeight()-28, 16, 16, 0, 360);
}
```

Dengan potongan kode diatas, bagaimana hasil program ini?





- Error saat di-*compile*
- Error saat dijalankan

18. `g.drawString(text,  
getWidth()/2, getHeight()/2,  
0x11);`

Dimanakah *anchor* untuk string yang digambar dengan script diatas?

- Atas Kiri
- Atas Tengah
- Atas Kanan
- Exception
- Error

19. `import javax.microedition.lcdui.Canvas;  
class Test extends Canvas {  
 public void paint(Graphics g) {  
 g.setColor(0x000000);  
 g.fillRect(  
 getWidth()/2 - 10,  
 getHeight()/2 - 10,  
 20, 20);  
 }  
}`

Pada kelas Test diatas, dimanakah letak gambar Persegi Panjang yang dihasilkan?

- Mulai tengah layar sebesar 10x10 pixel
- Tidak ada
- Tepat di tengah layar sebesar 20x20 pixel
- Mulai titik (10,10) sampai titik (30,30)
- Mulai titik (10,10) sampai titik (20,20)

20. `g.drawString(text,  
getWidth()/2, getHeight()/2,  
16|1);`

Dimanakah *anchor* untuk string yang digambar dengan script diatas?

- Atas Kiri
- Atas Kanan
- Atas Tengah
- Exception
- Error