

1. Media control mana yang ada pada setiap device MIDP 2.0?

- ToneControl
- PitchControl
- VideoControl
- RecordControl
- VolumeControl

2. Metode createPlayer() menggenerasi Player yang terasosiasi dengan ..... yang menyediakan data.

- Manager
- Player
- Control
- DataSource
- interface

3. Apa kelemahan yang terjadi apabila hanya terdapat satu object Player?

- Hanya dapat mengakses satu suara saja.
- Hanya dapat menghentikan satu suara saja
- Menghentikan semua suara secara serentak.
- Membunyikan suara secara serentak.
- Tidak dapat mengeluarkan suara.

4. MMAPI merupakan subset class dari packet ...

- javax.microedition.lcdui.\*;
- javax.microedition.media.\*;
- javax.microedition.midlet.\*;
- javax.lang.\*;
- javax.io.\*;

5. Method pada obyek layer yang berfungsi memberitahukan layer untuk melepaskan sumber daya. Method yang digunakan adalah ...

- deallocate()
- allocate()

- realize()
- prefecth()
- realized()

6. Method yang digunakan Secara eksplisit mengubah kondisi Player dari kondisi realized ke kondisi prefecth adalah ...

- deallocate()
- allocate()
- realize()
- prefecth()
- realized()

7. Manakah pernyataan yang tidak benar tentang Player?

- Player merupakan sebuah class abstract
- Player merupakan sebuah interface yang dapat diimplementasikan secara bebas oleh MIDlet tanpa terpengaruh oleh hierarki inheritance
- Player merupakan sebuah interface, sehingga harus diimplementasikan sesuai dengan hierarki inheritance class.
- Player memiliki method-method yang digunakan untuk menangani siklus hidupnya
- Player berfungsi untuk mengontrol playback
- Player digunakan untuk me-manage resource

8. Perhatikan dua code berikut ini. Pernyataan mana yang benar?

```
Manager.playTone() :
```

Dan

```
//...  
Player p = Manager.createPlayer(Manager.TONE_DEVICE_LOCATOR);  
p.realize();  
ToneControl c = (ToneControl)p.getControl("ToneControl");  
c.setSequence(sequence);  
p.start();
```

- Dua code di atas akan menghasilkan keluaran yang sama
- Code kedua memungkinkan developer untuk menentukan playback pitch
- Code kedua memungkinkan developer untuk menentukan playback tempo
- Manager.TONE\_DEVICE\_LOCATOR bukan merupakan field yang benar

9. Manakah pernyataan-pernyataan yang benar mengenai PlayerListener ?

- PlayerListener merupakan sebuah interface yang berfungsi untuk menerima asynchronous event dari Player
- PlayerListener merupakan sebuah interface yang berfungsi untuk menerima asynchronous event dari Manager

- Untuk mengimplementasikan PlayerListener, kita harus mengimplementasikan PlayerUpdate()
- Untuk menangani event dari Player sehingga bisa dibaca oleh PlayerListener, maka method object dari Player tersebut harus didaftarkan terlebih dahulu kepada Player dengan menggunakan method addPlayerListener()
- Untuk menangani event dari Player sehingga bisa dibaca oleh PlayerListener, maka method object dari Player tersebut harus didaftarkan terlebih dahulu kepada Player dengan menggunakan method addPlayer()

10. Bagaimana cara memanggil audio secara looping 2 kali ?

- player.setLoopCount(1);
- player.prefetch();
- player.realize();
- player.setLoopCount(-2);
- player.setLoopCount(2);

11. Dari pilihan-pilihan berikut ini, mana yang merupakan state dari sebuah Player?

- UNREALIZED
- REALIZE
- STARTED
- STOPED
- PREFETCHED
- CLOSED
- READY

12. Method (tanpa parameter) yang salah pada class yang di butuhkan pada MMAPi adalah?

- playMedia();
- prefetch();
- playerUpdate();
- createPlayer();
- setLevel();

13. Berikut ini class manakah yang tidak dibutuhkan dalam membuat MMAPi?

- Class PlayerListener
- Class Player
- Class ControlVolume.

- Class Control
- Class Manager

14. Potongan script berikut yang digunakan untuk memanggil file audio midi adalah ...

- player = Manager.CreatePlayer(getclass().getResourceAsStream(file), "audio/midi").
- player = Manager.createPlayer(getclass().getResourceAsStream(file), "audio/midi").
- player = Manager.createPlayer(getclass().getresourceAsStream(file), "audio/midi").
- player = Manager.createPlayed(getclass().getResourceAsStream(file), "audio/midi").
- player = Manager.createPlayer(getclass().getresourceAsStream(file), "audio/midi").

15. Mana yang merupakan method dari class ToneControl?

- setLevel()
- playTone()
- setSequence()
- startPlayback()

16. Object apa yang harus diciptakan untuk menghasilkan sebuah tone sederhana?

- Sebuah Player harus diciptakan
- Sebuah Player dan Tone Control harus diciptakan
- Sebuah Player dan sebuah PlayerListener harus diciptakan
- Tidak ada. Manager dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah tone sederhana

17. Perhatikan code berikut ini. Pernyataan mana yang benar mengenai volume dari audio playback dari Player, ketika code dieksekusi?

```
//...
VolumeControl vc;
vc = (VolumeControl)player.getControl("VolumeControl");
vc.setLevel(4);
//...
```

- Volume dari audio nilainya tepat 40 dB
- Volume dari audio nilainya kira-kira 0.4 dB
- Volume dari audio tergantung dari device MIDP
- Volume dari audio harus sama pada setiap device MIDP

18. Berikut ini yang bukan cara untuk mematikan bunyi pada MMAPI?

- volumeControl.setLevel(0);
- volumeControl.setMute(true);
- player.close();
- player.stop();
- player.setLoopCount(0);

19. Manager.createPlayer() dapat memuat *synchronous blocking I/O operation*, memungkinkan eksekusi dalam rentang waktu yang tidak dapat ditentukan. Cara mana yang paling efektif untuk menciptakan sebuah object Player dan kemudian menerima event yang di-*generate* oleh Player tersebut

- Pastikan System.gc dipanggil sebelum menciptakan Player
- Ciptakan Player pada current thread dan dengarkan event-nya pada
- Ciptakan Player dari sebuah InputStream, setelah mengkopi data ke dalam memory.
- Ciptakan Player di dalam sebuah thread terpisah dari user interface, lalu ciptakan sebuah Player Listener yang menerima event dari Player ini.

20. Manakah pernyataan yang benar tentang class Manager ?

- Dengan class Manager kita dapat mengakses resource-resource yang dapat kita gunakan untuk *multimedia processing*
- Class Manager membantu kita untuk mengakses Player untuk memainkan resource audio
- Class Manager juga menyediakan method yang membantu kita untuk memainkan tone yang sederhana
- Class Manager memiliki kemampuan untuk memainkan resource dari media locator maupun dari InputStream

21. Manakah yang merupakan siklus hidup yang benar dari sebuah Player?

- started-realize-unrealized-stoped
- unrealized-realize-prefetched-started-closed
- unrealized-realized-started-stoped
- unrealized-realized-prefetched-started-stoped
- realize-started-closed-unrealized

Submit