

Score: 54.666668  
Persentase: 91.11 %



1. Apa fungsi dari method getKeyStates() pada class GameCanvas?

- Mengambil variabel pada keypad.
- Mengambil gerakan pada keypad.
- Menjalankan perintah pada keypad.
- Mengambil perintah pada keypad.
- Menjalankan gerakan pada keypad.

2. Konstanta manakah yang digunakan untuk mengaktifkan keypad no 4 pada game canvas?

- GAME\_A\_PRESSED
- RIGHT\_PRESSED
- GAME\_B\_PRESSED
- LEFT\_PRESSED
- GAME\_C\_PRESSED

3. Class apakah yang menyediakan method getHeight() dan getWidth() ?

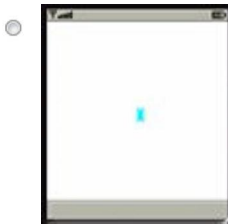
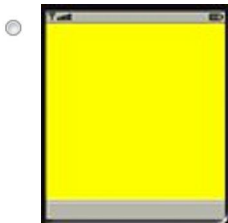
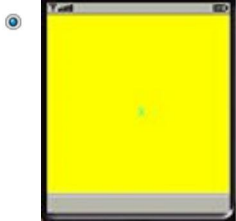
- GameCanvas
- Layer
- Sprite
- LayerManager
- TiledLayer

4. Berapa variabel dari UP\_PRESSED?

- 2
- 64
- 4
- 32
- 8

5. Dimanakah perbedaan superclass `javax.microedition.lcdui.Canvas` dengan turunannya `javax.microedition.lcdui.GameCanvas`?
- graphics buffering
  - key states
  - control pada event seperti key stroke dan screen repaint
  - paint method
6. Pernyataan mana yang benar berikut ini?
- Method `paint()` tidak pernah dipanggil oleh turunan/subclass dari `GameCanvas`
  - Proses gambar secara synchronous pada display dari device dapat dilakukan dengan menggunakan `GameCanvas`
  - `GameCanvas` selalu membutuhkan sebuah thread terpisah untuk menggambar apapun pada layar
  - `Canvas.serviceRepaints()` dan `Canvas.callSerially()` dapat digunakan untuk menciptakan sebuah *frame-rate animation loop*
7. Pada mobile device, konstanta manakah yang sesuai untuk mengaktifkan keypad No. 1 pada game canvas?
- `GAME_A_PRESSED`
  - `LEFT_PRESSED`
  - `GAME_B_PRESSED`
  - `RIGHT_PRESSED`
  - `GAME_C_PRESSED`
8. Apakah fungsi method `flushGraphics()` yang terdapat pada `GameCanvas`?
- Untuk menggambar
  - Menampilkan gambar
  - Menggambar kembali.
  - Menghilangkan gambar berkedip
  - Menampung gambar sementara
9. Apa yang terjadi jika potongan listing program di bawah ini dijalankan?

```
private void drawScreen(Graphics g) {  
    g.setColor(0xffff00);  
    g.fillRect(0, 0, getWidth(), getHeight());  
    g.setColor(0x00ffff);  
    g.drawString("X",currentX,currentY,Graphics.TOP|Graphics.LEFT);  
    //flushGraphics();  
}
```



10. Perhatikan class berikut ini. Pernyataan mana yang benar mengenai lebar1, tinggi1 dan lebar2, tinggi2?

```
class GameCanvasKu extends Canvas{
    public GameCanvasKu() {
        int lebar1 = getWidth();
        int tinggil = getHeight();

        setFullscreenMode(true);
        int lebar2 = getWidth();
        int tinggi2 = getHeight();
    }
}
```

- lebar1 *equal* dengan lebar2
- tinggi1 *equal* dengan tinggi2
- Pemanggilan terhadap setFullscreenMode() diabaikan karena dimensinya telah ditentukan
- System mencoba menyediakan *visible area* maksimum terhadap MIDlet dengan dimensi lebar2 dan tinggi2

11. GameCanvas merupakan suatu komponen ...

- class
- abstract
- abstract class
- interface
- interface class

12. Bagaimana cara sebuah MIDlet dengan menggunakan GameCanvas, secara efisien meng-update sebuah daerah kecil pada layar, dari data pada *off-screen buffer*?

- Pixel yang tidak di-flush harus dibuat transparan
- Panggil serviceRepaints() dan tentukan sebuah clip region pada method paint() dari object Graphics
- Panggil flushGraphics(int , int, int ), kemudian tentukan *region* yang akan di-*flush*
- Tulis code tambahan untuk menyatukan pemanggilan flushGraphics(), dari banyak loop ke satu pemanggilan

13. Untuk menggambar pada class GameCanvas menggunakan method ...

- drawScreen();
- paint();
- graphics();
- flushGraphics();
- repaint();

14. Terdapat listing program dibawah ini.

```
if ((keyStates & UP_PRESSED) != 0)
    currentX = Math.min(width, currentX + 1);
```

Bergerak kemana kah obyek tersebut apabila di tekan tombol keatas (Up)?

- Obyek ke atas
- Obyek ke bawah
- Obyek ke kanan
- Obyek ke kiri
- Obyek ke kanan atas

15. Manakah berikut ini yang merupakan *Field* dari kelas GameCanvas?

- UP\_PRESSED
- DOWN\_PRESSED
- GAME\_A
- GAME\_B
- GAME\_C

Submit