

Score: 32.0
Percentage: 80.00 %

Waktu Sisa : 0:48:39



1. protected int locx, locy; Potongan kode diatas adalah inisialisasi dari :

- ImagePool
- Lokasi Sprite
- Lokasi Image
- Semua jawaban salah

2. Pada method updateSprite perintah yang digunakan untuk menambah posisi setiap kali di update adalah :

- locx += dx; locy += dy
- locx -= dx; locy += dy
- locx += dx; locy -= dy
- locx -= dx; locy -= dy

3. Method yang menyediakan rectangle yang akan digunakan dalam proses pendeteksian tabrakan antar sprite adalah :

- getRectangle()
- getSprite()
- getBoundingBox()
- semua jawaban salahX

4. Ketika method updateSprite(), dipanggil maka eksekusi yang dijalankan adalah :

- Menentukan nilai lebar langkah
- Mengubah nilai ke variable x dan y
- Penambahan sprite dilakukan berdasarkan variabel x dan y

Memindahkan objek

5. Class yang digunakan sebagai parent dari actor-aktor dalam game sehingga masing-masing actor dapat memiliki behaviour tersendiri adalah :

Class ImageManager

Class Animator

Class Sprite

Class Rectangle

6. Class yang digunakan untuk memainkan gambar strip dan numbered adalah :

ImageProsesor

ImageManager

ImageAnimator

BufferedImage

7. Method yang memiliki input berupa object Graphics untuk menampilkan gambar adalah :

drawSprite()

drawImage()

spritelImage()

spriteDraw()

8. Penggunaan gambar strip dapat dilakukan dengan memanfaatkan kelas ImageAnimator melalui method :

animator()

loopAnimator()

- loop()
- loopImage()

9. Pada Collision Detection, metode pengurangan beberapa pixel dari ukuran sebenarnya dari image sprite sehingga pendeteksian lebih dalam adalah metode :

- Reduzed size bounding
- Pemberian bounding box pada image
- Menggunakan banyak bounding box
- Double bounding box

10. Class yang menangani pemuatan gambar adalah

- UpdateImage
- ImageManager
- BufferedImage
- Semua jawaban salah

Submit