

SOAL UJIAN UTS

PEMROGRAMAN APLIKASI CLOUD

DOSEN : R DIMAS ADITYO, ST.MT

WAKTU 90 MENIT, SIFAT : TERBUKA-OpenBook (KELAS, PAGI dan MALAM)

SOAL :

1. Jelaskan Menurut yang anda ketahui tentang konsep Pemrograman Cloud?
2. Cloud Computing mengadopsi konsep *Service Oriented Programming(SOA)*, untuk beberapa jenis service yang ditawarkan dalam cloud computing, Antara lain ialah *Infrastructure As Service (IaaS)*, *Platform as a service (PaaS)*, *Software as a service (SaaS)*. Jelaskan (beserta contoh product) apa yang dimaksud dengan (*IaaS,PaaS,SaaS*) ?
3. Jelaskan Konsep *API Programming* dalam pemrograman Aplikasi Cloud (REST)?
4. Bagaimana cara memanfaatkan procedure API yang didapatkan dari Dokumentasi Vendor Software, jika kita ingin memanfaatkan service yang mereka tawarkan (Baca DOC API Milik Google Cloud) ?
5. **TUGAS MAKALAH RESUME PAPER DIKUMPULKAN MINGGU DEPAN (PRESENTASI)?**



SOAL UJIAN UTS

SURABAYA, Nopember 2015

PEMROGRAMAN APLIKASI CLOUD

DOSEN : R DIMAS ADITYO, ST.MT

WAKTU 90 MENIT, SIFAT : TERBUKA-OpenBook (KELAS, PAGI dan MALAM)

SOAL :

1. Jelaskan Menurut yang anda ketahui tentang konsep Pemrograman Cloud?
2. Cloud Computing mengadopsi konsep *Service Oriented Programming(SOA)*, untuk beberapa jenis service yang ditawarkan dalam cloud computing, Antara lain ialah *Infrastructure As Service (IaaS)*, *Platform as a service (PaaS)*, *Software as a service (SaaS)*. Jelaskan (beserta contoh product) apa yang dimaksud dengan (*IaaS,PaaS,SaaS*) ?
3. Jelaskan Konsep *API Programming* dalam pemrograman Aplikasi Cloud (REST) ?
4. Bagaimana cara memanfaatkan procedure API yang didapatkan dari Dokumentasi Vendor Software, jika kita ingin memanfaatkan service yang mereka tawarkan (Baca DOC API Milik Google Cloud) ?
5. **TUGAS MAKALAH RESUME PAPER DIKUMPULKAN MINGGU DEPAN (PRESENTASI)?**

SOAL UJIAN UTS

REKAYASA PERANGKAT LUNAK

DOSEN : R DIMAS ADITYO, ST.MT

WAKTU 90 MENIT, SIFAT : TERBUKA-OpenBook (KELAS MALAM)

Soal :

1. Jelaskan Secara Singkat tentang *Waterfall Model* Pada Proses *Software Engineering*?
2. Dalam *Interaction Model Software Engineering*, Kita Kita Istilah *Use Case Diagram* dan *Sequence Diagram*, Untuk scenario Game Dibawah ini, mohon dibuatkan model design yang anda tawarkan secara jelas menggunakan *Use Case* dan *Sequence Diagram*?

Deskripsi

Sepasang burung sedang bermain di gunung, tidak sengaja burung perempuan bernama "dara" memakan buah beracun yang mengakibatkan "merpati" tidak sadarkan diri. Untuk menyembuhkan sakit "Merpati" burung pria bernama "pati" harus mengambil penawar racun yang berada di ujung gua yang ada di gunung tersebut.

Skenario :

1. Game ini mempunyai 3 level, level pertama adalah misi mengambil kunci "OP", level kedua adalah mengambil kunci "EN" dan level ketiga adalah level akhir dimana tempat penawar berada berupa tempat yang terkunci yang bisa dibuka dengan menggabungkan kunci "OP" dan "EN"
2. Misi level pertama adalah mengambil kunci "OP", misi kedua mengambil kunci "EN" dan misi ketiga adalah membuka kotak penawar racun.
3. aktor mempunyai 3 nyawa
4. nyawa bisa bertambah dengan mengumpulkan buah ajaib yang ada di sepanjang masing-masing gua.
5. Halangan si "pati" berupa sedimen stalakmit dan stalaktit, burung harus selalu dapat menyeimbangkan cara terbangnya agar tidak tertabrak dengan stalaktit dan stalakmit.
6. jika kotak penawar sudah dibuka, maka misi berhasil.

Selamat Mengerjakan

SOAL UJIAN UTS

Mobile Programming

DOSEN : R DIMAS ADITYO, ST.MT

WAKTU 90 MENIT, SIFAT : TERBUKA-OpenBook (KELAS PAGI dan MALAM)

1. Dengan Menggunakan Aplikasi Greenfoot, Kirimkan Skenario game yang akan anda pilih sebagai Project Untuk Mata Kuliah Mobile Programming Ke email dimas@ubhara.ac.id, dengan ketentuan 1 Aktor Player dan Rintangan / Musuh yang bersifat Random ?
2. Demo kan Project Aplikasi Mobile Programming yang anda buat (Minggu depan), dengan point – point kapabilitas program sebagai berikut :
 - a. kemampuan aktor untuk dapat merubah bentuk arahnya, (jika keyboard ditekan kearah kanan, maka aktor akan menghadap ke kanan, jika keyboard ditekan kearah kiri maka aktor akan menghadap ke kiri, begitu juga untuk arah atas dan bawah).
 - b. kemampuan aktor untuk dapat menembakkan senjata dengan menekan spasi
 - c. kemampuan lawan / rintangan melakukan gerakan yang bersifat random
 - d. kemampuan aktor untuk melenyapkan rintangan dengan melakukan tembakan dari senjata yang dibuat
 - e. Kemampuan menampilkan jumlah skors untuk sasaran yang berhasil dihancurkan.



SOAL UJIAN UTS

SURABAYA, Nopember 2015

Mobile Programming

DOSEN : R DIMAS ADITYO, ST.MT

WAKTU 90 MENIT, SIFAT : TERBUKA-OpenBook (KELAS PAGI dan MALAM)

3. Dengan Menggunakan Aplikasi Greenfoot, Kirimkan Skenario game yang akan anda pilih sebagai Project Untuk Mata Kuliah Mobile Programming Ke email dimas@ubhara.ac.id, dengan ketentuan 1 Aktor Player dan Rintangan / Musuh yang bersifat Random ?
4. Demo kan Project Aplikasi Mobile Programming yang anda buat (Minggu depan), dengan point – point kapabilitas program sebagai berikut :
 - a. kemampuan aktor untuk dapat merubah bentuk arahnya, (jika keyboard ditekan kearah kanan, maka aktor akan menghadap ke kanan, jika keyboard ditekan kearah kiri maka aktor akan menghadap ke kiri, begitu juga untuk arah atas dan bawah).
 - b. kemampuan aktor untuk dapat menembakkan senjata dengan menekan spasi
 - c. kemampuan lawan / rintangan melakukan gerakan yang bersifat random
 - d. kemampuan aktor untuk melenyapkan rintangan dengan melakukan tembakan dari senjata yang dibuat
 - e. Kemampuan menampilkan jumlah skors untuk sasaran yang berhasil dihancurkan.