



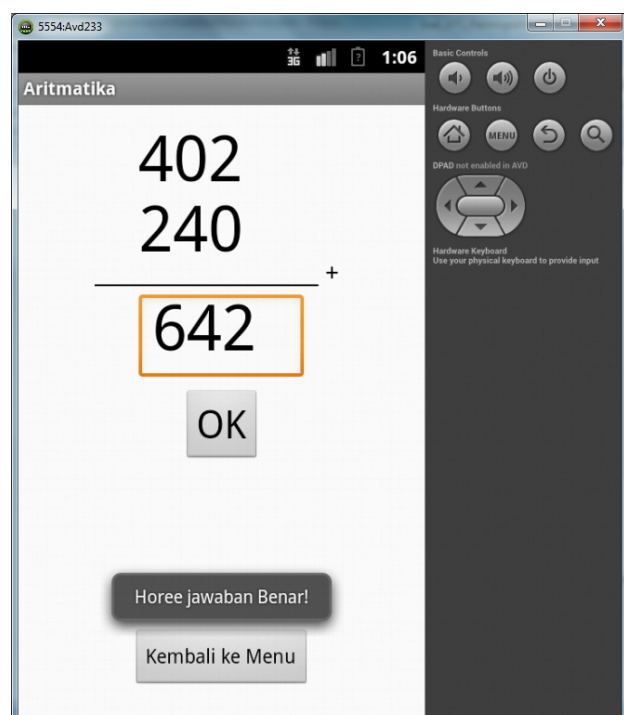
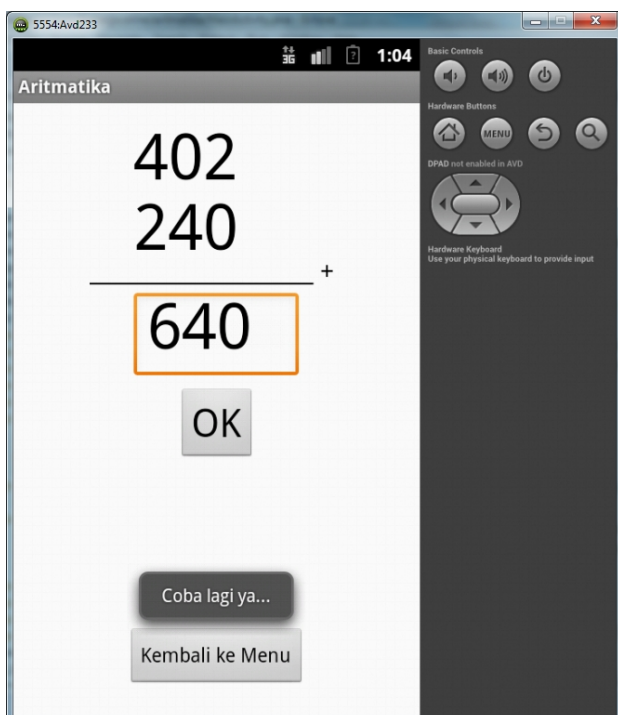
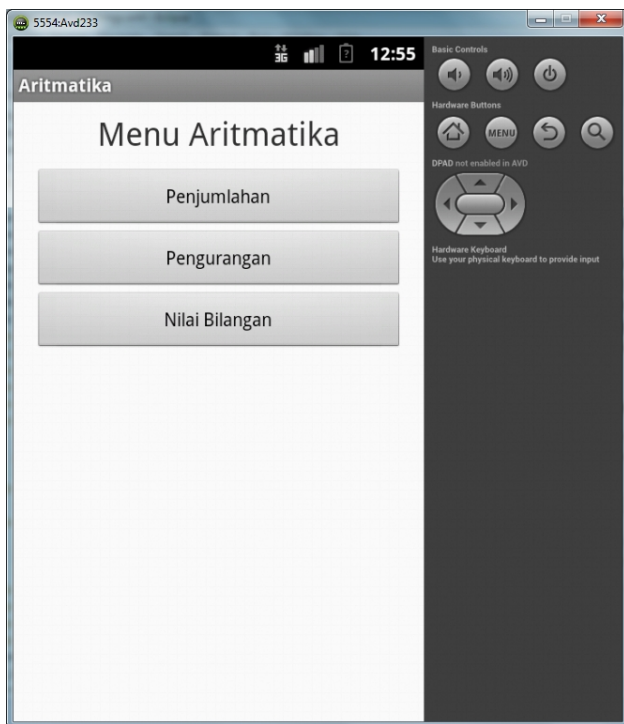
SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER

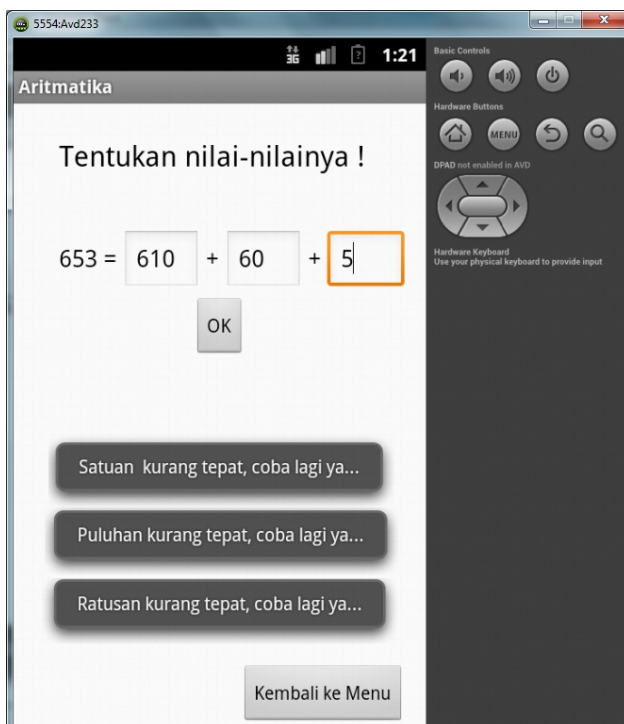
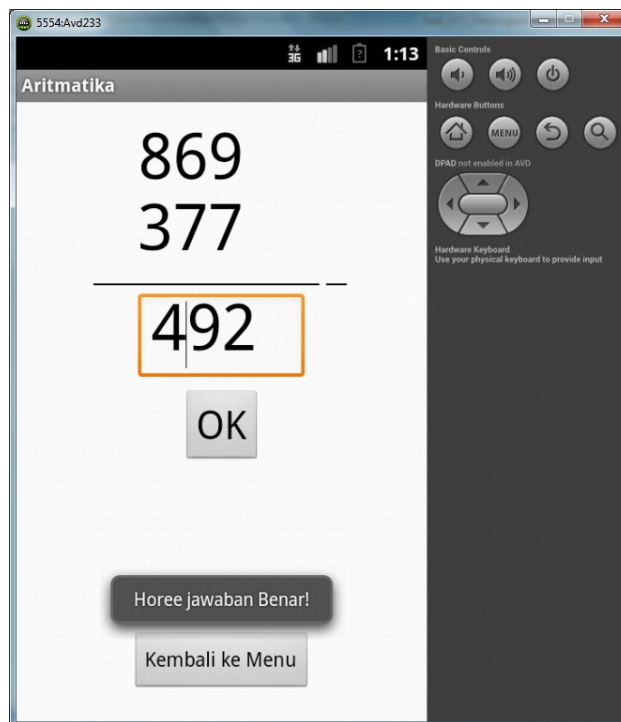
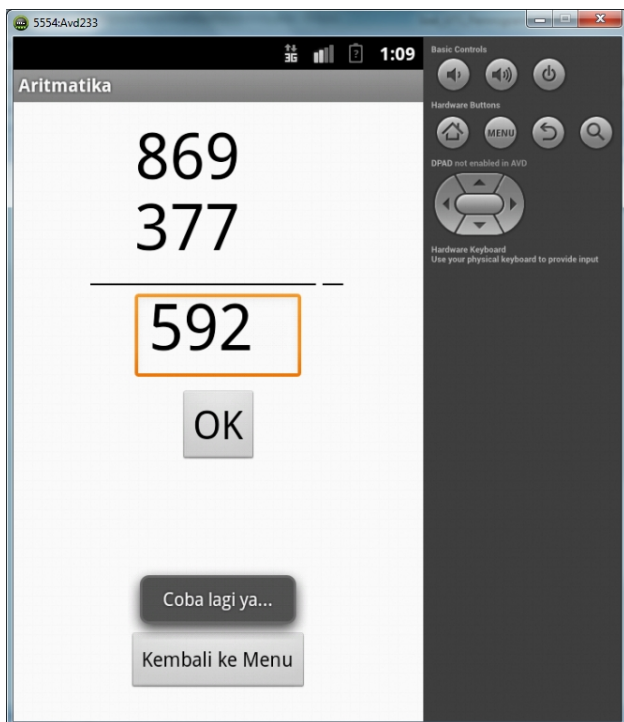
MATA KULIAH: Pemrograman Mobile	TANGGAL : Selasa, 8 Oktober 2013
SEMESTER : Ganjil 2013/2014	WAKTU : 16:00 – 18:00 (120 menit)
SIFAT UJIAN : Open Book, Komp, Close USB	SOAL : Dibawa pulang sebagai tugas
DOSEN : Tjatur Kandaga (720080)	POINT : 100

Aritmatika

Buatlah sebuah program android yang dapat digunakan anak-anak untuk belajar aritmatika.

Contoh tampilan aplikasi:





Spesifikasi dasar aplikasi yang perlu diikuti:

- Aplikasi memiliki 3 layout yaitu menu, operasi_tambah_kurang dan nilai_bilangan.
- Operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan layout yang sama.
- Aplikasi akan tetap berada pada suatu layar sampai user menekan tombol 'Kembali ke Menu'.
- Jika jawaban user salah, akan ditampilkan toast supaya user mencoba lagi, dan soal tidak diganti.
- Jika jawaban benar akan ditampilkan toast, dan diberikan soal baru.
- Bilangan-bilangan yang digunakan dihasilkan secara random.
- Pada Penjumlahan, pengurangan dan nilai bilangan, besar bilangan maksimal adalah 999.
- Pada penjumlahan, hasil penjumlahan maksimal 999.
- Pada pengurangan, bilangan pertama harus \geq bilangan kedua (jawaban tidak negatif).

- Nilai bilangan adalah operasi mengurai sebuah bilangan menjadi komponen ratusan, puluhan dan satuan.
- Ketika memeriksa nilai bilangan, jika ada yang salah akan ditampilkan isian mana saja yang salah menggunakan toast secara bergantian, mulai dari ratusan, puluhan dan satuan.

Anda memiliki kebebasan penuh dalam membangun aplikasi:

- Tampilan aplikasi boleh diubah, boleh dibentuk dengan cara 'drag and drop'.
- Layar menu boleh diganti dengan options / context menu android.
- Arsitektur aplikasi bebas, boleh:
 - 1 activity 3 layout, atau
 - 1 activity 2 intent 3 layout, atau
 - 1 activity 1 layout 3 fragment, dll.
- perubahan lainnya silakan dikonfirmasi ke dosen.

Jika ada perubahan yang anda rasa cukup signifikan, tuliskan dalam file catatan.txt, dan simpan didalam folder project. Perubahan yang dianggap memiliki nilai tambah, diantaranya:

- Mengubah tampilan aplikasi menjadi jauh lebih baik.
- Penghitungan Score yang diperoleh user, misal: jumlah benar, jumlah salah, persentase benar, score.
- Menyimpan top score dan score user.
- Membagi aplikasi menjadi beberapa level berdasarkan tingkat kesulitan soal.
- perubahan lainnya silakan dikonfirmasi ke dosen.

"The fear of The Lord is the beginning of knowledge"

oOoOo Berdoalah terlebih dahulu. Selamat mengerjakan, GBU. oOoOo