

GUI

Waktu Sisa : **1:53:37**

1. Mana dari adapter berikut ini yang merupakan class adapter yang benar didalam Java.

- ComponentAdapter
- ActionAdapter
- AdjustmentAdapter
- ItemAdapter
- FocusAdapter

2. Method dari class ActionEvent manakah yang digunakan untuk menentukan objek yang menghasilkan event?

- getSource()
- getString()
- getGraphics()
- getDate()

3. Layout manager manakah yang mengatur komponen berdasarkan arah kompas seperti utara, selatan, timur, dan barat?

- GridLayout
- CompassLayout
- QuadrantLayout

BorderLayout

4. Method dari class Container manakah yang digunakan untuk meletakkan komponen pada object Window atau object Panel?

add()

placeComponent()

setVisible()

getComponent()

5. Anda telah menciptakan sebuah Frame sederhana dan meng-override method paint seperti berikut:

```
public void paint(Graphics g){  
    g.drawString("Dolly", 50, 10);  
}
```

Apa yang akan menjadi output apabila Anda meng-compile dan menjalankan program?

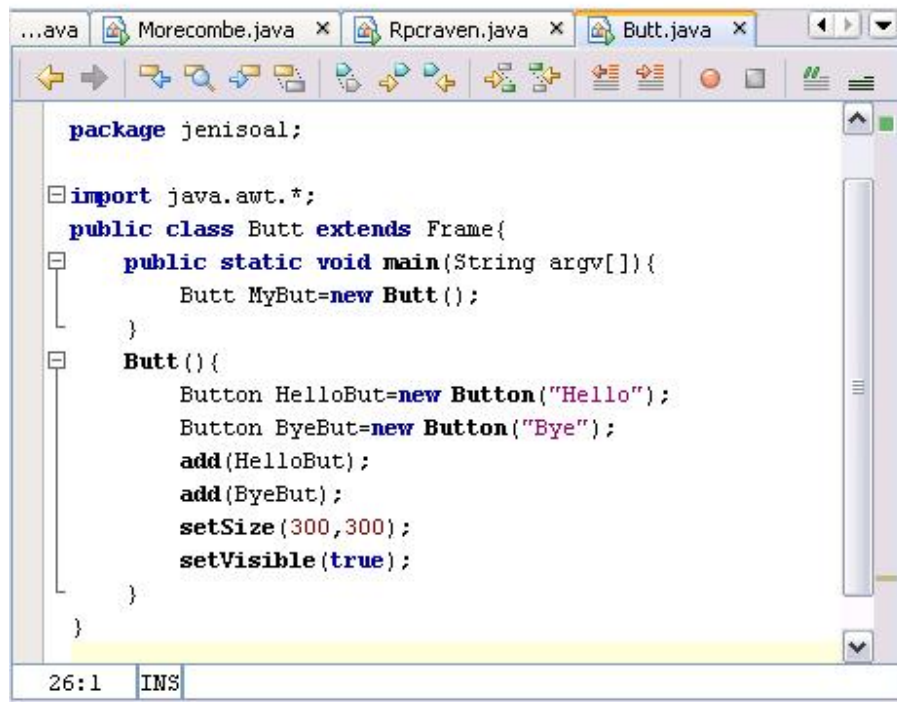
String "Dolly" akan tercetak dibagian tengah frame

Error akan tercipta pada saat compile karena penulisan method paint yang tidak benar

Bagian bawah dari kata Dolly akan terlihat di bagian atas dari frame, dimana bagian atas dari kata tersebut tidak terlihat.

String "Dolly" akan tercetak dibagian bawah frame.

6. Apa yang akan tercetak apabila Anda mencoba untuk meng-compile dan menjalankan kode berikut ini:



```
package jenisoal;

import java.awt.*;

public class Butt extends Frame{

    public static void main(String argv[]){
        Butt MyBut=new Butt();
    }

    Butt(){
        Button HelloBut=new Button("Hello");
        Button ByeBut=new Button("Bye");
        add(HelloBut);
        add(ByeBut);
        setSize(300,300);
        setVisible(true);
    }
}
```

- Dua buah tombol berdampingan pada sebuah frame, button Hello pada sebelah kiri dan Bye pada sebelah kanan.
- Hanya ada sebuah tombol "Hello" pada frame tersebut
- Hanya ada sebuah tombol "Bye"
- Ada dua buah button terletak dibagian atas frame, salah satunya memiliki label "Hello" dan yang satunya lagi "Bye"

7. Sebuah applet memiliki Layout Manager default yaitu FlowLayout. Kode manakan yang harus digunakan untuk mengganti Layout Manager

- setLayoutManager(new GridLayout());
- setLayout(new GridLayout(2,2));
- setGridLayout(2,2);

`setBorderLayout();`

8. Program manakah yang akan menciptakan text area yang memiliki 5 baris, 20 kolom, hanya satu scrollbar vertikal, dan menampilkan teks "Hello"?

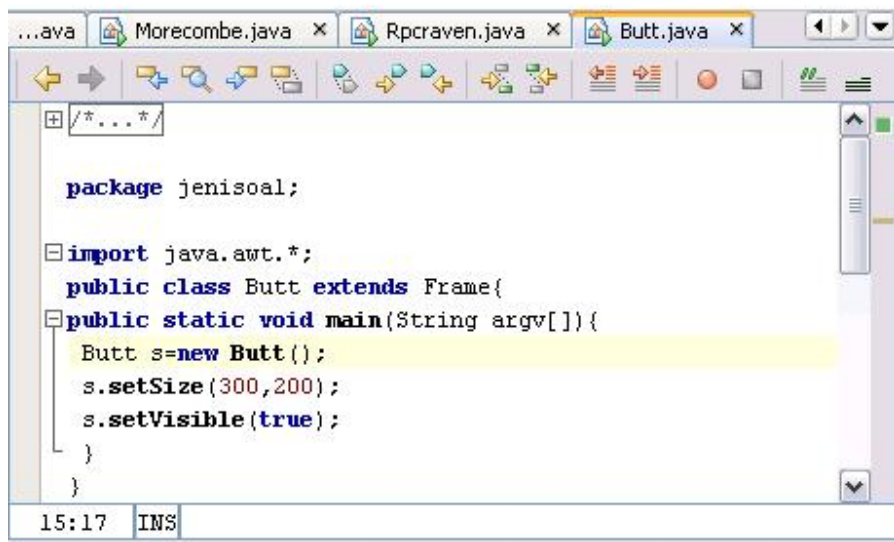
`TextArea ta = new
TextArea("Hello",5,20,TextArea.SCROLLBARS_VERTICAL);`

`TextArea ta = new
TextArea("Hello",5,20,TextArea.SCROLLBARS_VERTICAL_ONLY);`

`TextArea ta = new TextArea("Hello",5,20,TextArea.VERTICAL_ONLY);`

`TextArea ta = new TextArea("Hello",20,5);`

9. Perhatikan kode dibawah ini:



```
...ava Morecombe.java x Rpcraven.java x Butt.java x
package jenidoal;
import java.awt.*;
public class Butt extends Frame{
public static void main(String argv[]){
    Butt s=new Butt();
    s.setSize(300,200);
    s.setVisible(true);
}
}
```

Bagaimana Anda dapat mengubah warna dari permukaan frame menjadi pink ?

`s.setBackground(Color.pink);`

`s.setColor(PINK);`

s.Background(pink);

s.color=Color.pink;

10. Layout manager manakah yang digunakan untuk merancang informasi berdasarkan jumlah baris dan kolom yang diperlukan untuk menampilkan komponen?

TableLayout

GridLayout

MatrixLayout

BorderLayout

11. Apa nama method Java yang digunakan untuk menampilkan komponen GUI?

setVisible()

setLayout()

setWindow()

WindowListener()

12. Class adapter manakah yang telah diimplementasikan sebagai bagian dari package java.awt.events?

ActionAdapter

ButtonAdapter

KeyAdapter

- MouseAdapter
- TextAdapter
- WindowAdapter

13. Pada event delegation model, bagian mana yang mengarah pada objek yang dapat menghasilkan objek event?

- source dari event
- handler
- event
- handler event

14. Default dari layout manager bagi frame adalah :

- FlowLayout
- BorderLayout
- GridLayout
- GridBagLayout
- CardLayout

15. Manakah diantara pilihan berikut ini yang merupakan bagian dari event delegation model?

- Sebuah komponen yang menampilkan message
- Sebuah objek label yang menampilkan message
- Mendaftarkan objek listener kepada komponen
- Satu object listener yang mengimplementasi satu interface listener
- Suatu komponen yang menghasilkan suatu objek event

16. Mana dari layout manager dibawah ini yang sangat menjaga ukuran dari komponen.

- FlowLayout
- GridLayout
- BorderLayout
- CardLayout
- GridBagLayout

17. Interface manakah yang harus diimplementasikan Java class untuk menerima notifikasi button click event?

- ActionListener
- ButtonListener
- KeyListener
- WindowListener

18. Class manakah yang dapat digunakan untuk menciptakan objek yang dapat menghasilkan event `ActionEvent`?

- Button
- Dialog
- List
- Frame
- ScrollBar
- TextField

19. Mana dari layout berikut ini yang merupakan interface `EventListener` yang benar.

- `MouseEventListener`
- `WindowListener`
- `DialogListener`
- `PaintListener`

20. Pilih instruksi yang dapat digunakan dalam method `actionPerformed` untuk membedakan antara tombol `buttonOne` dan `buttonTwo`.

- ```
if (e.getSource().contains(btnOne))
txtOne("Tombol Pertama");
else if (e.getSource().equals(btnTwo))
txtOne("Tombol Kedua");
```
- ```
if ( e.getSource() == btnOne )
txtOne( "Tombol Pertama" );
else if ( e.getSource() == btnTwo )
txtOne( "Tombol Kedua" );
```

```
if ( e.getSource().isA( btnOne ) )
txtOne( "Tombol Pertama" );
else if ( e.getSource().isA( btnTwo ) )
txtOne( "Tombol Kedua" );
```

```
if ( e.getSource() >> btnOne )
txtOne( "Tombol Pertama" );
else if ( e.getSource() >> btnTwo )
txtOne( "Tombol Kedua" );
```

21. Tujuan dari desain umum GUI adalah untuk membagi layar ke dalam area terpisah.
Class AWT manakah yang dapat mewujudkan tujuan tersebut?

Panel

Container

Frame

Component

Submit