



**UTM**  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

Sekolah Pendidikan  
Profesional dan  
Pendidikan  
Berterusan  
(SPACE)

---

**FINAL EXAMINATION / PEPERIKSAAN AKHIR  
SEMESTER II – SESSION 2023/2024 / SEMESTER II – SESI 2023/2024  
PROGRAM KERJASAMA**

COURSE CODE : DDWD2713  
KOD KURSUS

COURSE NAME : MOBILE PROGRAMMING  
NAMA KURSUS : PENGATURCARAAN MUDAH ALIH

YEAR / PROGRAMME : 2 DDWD  
TAHUN / PROGRAM

DURATION : 2 HOURS 30 MINUTES  
TEMPOH : 2 JAM 30 MINIT

DATE : MAY / JUNE 2024  
TARIKH : MEI / JUN 2024

---

INSTRUCTION :  
ARAHAN

1. The question paper consists of 4 sections: A, B, C and D.  
*Kertas soalan terdiri daripada 4 bahagian: A, B, C dan D.*
2. Answer **ALL** questions in the answering space.  
*Jawab **SEMUA** soalan dalam ruangan jawapan.*

( You are required to write your name and your lecturer's name on your answer script )  
( *Pelajar dikehendaki tuliskan nama dan nama pensyarah pada skrip jawapan* )

NAME / NAMA PELAJAR	:	.....
I.C NO. / NO. K/PENGENALAN	:	.....
YEAR / PROGRAMME TAHUN / PROGRAM	:	.....
COLLEGE KOLEJ	:	.....
LECTURE NAME NAMA PENSYARAH	:	.....

---

This examination paper consists of **19** pages including the cover  
*Kertas soalan ini mengandungi **19** muka surat termasuk kulit hadapan*



## **PUSAT PRGORAM KERJASAMA**

### **PETIKAN DARIPADA PERATURAN AKADEMIK ARAHAN AM – PENYELEWENGAN AKADEMIK**

#### **1. SALAH LAKU SEMASA PEPERIKSAAN**

1.1. Pelajar tidak boleh melakukan mana-mana salah laku peperiksaan seperti berikut :-

- 1.1.1. memberi dan/atau menerima dan/atau memiliki sebarang maklumat dalam bentuk elektronik, bercetak atau apa jua bentuk lain yang tidak dibenarkan semasa berlangsungnya peperiksaan sama ada di dalam atau di luar Dewan/Bilik Peperiksaan melainkan dengan kebenaran Ketua Pengawas; atau
- 1.1.2. menggunakan maklumat yang diperoleh seperti di atas bagi tujuan menjawab soalan peperiksaan; atau
- 1.1.3. menipu atau cuba untuk menipu atau berkelakuan mengikut cara yang boleh ditafsirkan sebagai menipu semasa berlangsungnya peperiksaan; atau
- 1.1.4. lain-lain salah laku yang ditetapkan oleh Universiti (seperti membuat bising, mengganggu pelajar lain, mengganggu Pengawas menjalankan tugasnya).

#### **2. HUKUMAN SALAH LAKU PEPERIKSAAN**

2.1. Sekiranya pelajar didapati telah melakukan pelanggaran mana-mana peraturan peperiksaan ini, setelah diperakukan oleh Jawatankuasa Peperiksaan Fakulti dan disabitkan kesalahannya, Senat boleh mengambil tindakan dari mana-mana satu yang berikut :-

- 2.1.1. memberi markah SIFAR (0) bagi keseluruhan keputusan peperiksaan kursus yang berkenaan (termasuk kerja kursus); atau
- 2.1.2. memberi markah SIFAR (0) bagi semua kursus yang didaftarkan pada semester tersebut.

2.2. Jawatankuasa Akademik Fakulti boleh mencadangkan untuk diambil tindakan tatatertib mengikut peruntukan Akta Universiti dan Kolej Universiti, 1971, Kaedah-kaedah Universiti Teknologi Malaysia (Tatatertib Pelajar-pelajar), 1999 bergantung kepada tahap kesalahan yang dilakukan oleh pelajar.

2.3. Pelajar yang didapati melakukan kesalahan kali kedua akan diambil tindakan seperti di perkara dan dicadang untuk diambil tindakan tatatertib mengikut peruntukan Akta Universiti dan Kolej Universiti, 1971, Kaedah-kaedah Universiti Teknologi Malaysia (Tatatertib Pelajar-pelajar), 1999.

**SECTION A: TRUE OR FALSE [10 MARKS]**

**BAHAGIAN A: BENAR ATAU SALAH [10 MARKAH]**

1. An Activity can be understood as a screen that interact with the user, presenting a window and an interactive user interface inside.  
*Aktiviti dapat difahami sebagai skrin yang berinteraksi dengan pengguna, mewakili satu tettingkap dan antaramuka pengguna interaktif di dalamnya.*
2. No need JDK, only required Android SDK to develop the application for Android.  
*Tidak perlu JDK, hanya memerlukan Android SDK untuk membangunkan aplikasi bagi Android.*
3. **SharedPreferences** resulting file is saved as an XML file within the application folder (/data/application.package).  
*Fail yang dihasilkan **SharedPreferences** disimpan sebagai fail XML dalam folder aplikasi (/data/application.package).*
4. Muffin is not a nickname of a Android version.  
*Muffin bukan nama panggilan versi Android.*
5. The **emulator** can emulate and simulate all aspects of a smart phone like the real device.  
***Emulator** boleh meniru dan mensimulasikan semua aspek telefon pintar seperti peranti sebenar.*
6. While developing android applications, **apps** can be test on physical android phone during run time.  
*Semasa membangunkan aplikasi android, **apps** boleh diuji pada telefon android fizikal semasa masa larian.*
7. There can be multiple running activity at a one same time.  
*Boleh terdapat banyak aktiviti dilarikan pada satu masa yang sama.*
8. Android is shipped with built-in database MySQL.  
*Android dihantar dengan pangkalan data MySql terbina dalamnya.*
9. Android app can be developed in C/C++ using android NDK (**Native Development Kit**).  
*Aplikasi Android boleh dibangunkan dalam C/C++ menggunakan android NDK (**Native Development Kit**).*
10. AVD in android stands for **Android Virtual Display**.  
*AVD dalam android bermaksud **Android Virtual Display**.*

**SECTION B : MULTIPLE CHOICES [30 MARKS]**  
**BAHAGIAN B : ANEKA PILIHAN [30 MARKAH]**

1. What is Android?

*Apakah itu Android?*

- A. Mobile Programming Language / Bahasa Pengaturcaraan Mudah Alih
- B. Mobile User Interface / Antara Muka Pengguna Mudah Alih
- C. Mobile Database / Pangkalan Data Mudah Alih
- D. Mobile Operating System / Sistem Pengoperasian Mudah Alih

2. What is the use of broadcast receiver in Android?

*Apakah kegunaan penerima siaran dalam Android?*

- A. To share the data between applications  
*Untuk berkongsi data antara aplikasi*
- B. To make the application send notifications to the device  
*Untuk membuat aplikasi menghantar pemberitahuan kepada peranti*
- C. To store the data in a database  
*Untuk menyimpan data dalam pangkalan data*
- D. To provide content to the activity  
*Untuk menyediakan kandungan kepada aktiviti*

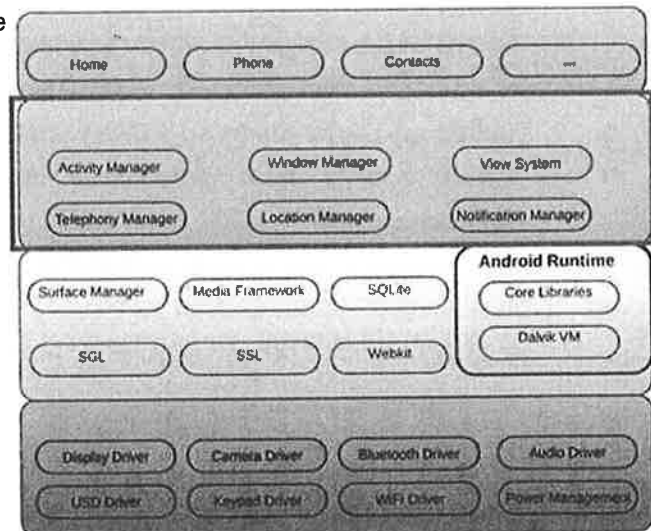
3. Which of it is android activity life cycle?

*Yang manakah antara kitaran hayat aktiviti android?*

- A. onCreate() -> onStart() -> onActivityCreated() -> onResume() -> onPause() -> onStop() -> onActivityDistroy() -> onDestroy()
- B. onCreate() -> onStart() -> onResume() -> onPause() -> onStop() -> onRestart() -> onDestroy()
- C. onCreate() -> onStart() -> onPause() -> onResume() -> onStop() -> onDestroy()
- D. onResume()

4. What is the second layer from top called in the following diagram of Android's Architecture?

*Apakah lapisan kedua dari atas dipanggil dalam rajah Seni Bina Android berikut?*



- A. Application
- B. Application Layer
- C. Application Framework
- D. Hardware Abstraction Layer

5. The callback function is called when Activity interaction with the user is started right after the Activity come back to foreground after leaved the background in state still visible.  
*Fungsi panggil balik yang dipanggil apabila interaksi Aktiviti dengan pengguna dimulakan sejeurus selepas Aktiviti kembali semula ke latar depan selepas meninggalkan latar belakang dalam status masih kelihatan.*
- A. onStart
  - B. onStop
  - C. onResume
  - D. onDestroy
6. Each time new activity created, it must be defined in  
*Setiap kali aktiviti baharu dibuat, ia mesti ditakrifkan dalam*
- A. AndroidManifest.xml
  - B. res/layout
  - C. res/values
  - D. Build.gradle
7. Below are the reason why Android need to update its version EXCEPT  
*Di bawah ialah sebab mengapa Android perlu mengemas kini versinya KECUALI*
- A. The update includes many new features to help developers.  
*Kemas kini termasuk banyak ciri baharu untuk membantu pembangun.*
  - B. The update to add more features that can be included in the newest phones.  
*Kemas kini untuk menambah lebih banyak ciri yang boleh disertakan dalam telefon terbaharu.*
  - C. The update to increase the phone selling.  
*Kemas kini untuk meningkatkan jualan telefon.*
  - D. The update expanded device support compared to previous versions.  
*Kemas kini memperluaskan sokongan peranti berbanding versi sebelumnya.*
8. Which tab in android studio displays system messages to help developers during app debugging?  
*Tab mana dalam studio android yang memaparkan mesej sistem untuk membantu pembangun semasa penyahpejatan app?*
- A. logcat
  - B. memory
  - C. ADB logs
  - D. CPU
9. What is the permission for using the camera?  
*Apakah kebenaran untuk menggunakan kamera?*
- A. android.permission.hardware.CAMERA
  - B. android.permission.USE\_CAMERA
  - C. android.uses.permission.CAMERA
  - D. android.permission.CAMERA

10. Which tool below uses to explore files on Android *devices* including virtual Android *devices*?  
*Alat di bawah yang manakah digunakan untuk meneroka fail pada peranti Android termasuk peranti Android maya?*
- A. Device Manager
  - B. Device File Explorer
  - C. SDK Manager
  - D. Emulator
11. Which is of layout below is a view group that aligns all item in a single direction.  
*Yang mana susun atur di bawah ialah kumpulan paparan yang menjajarkan semua item dalam satu arah.*
- A. RelativeLayout
  - B. ConstraintLayout
  - C. LinearLayout
  - D. FrameLayout
12. What code will be write to create an array in strings.xml file located in the res/values folder?  
*Apakah kod yang akan ditulis untuk mencipta tatasusunan dalam fail strings.xml yang terletak dalam folder res/values?*
- A. 

```
<string name="days">  
    <item>Sunday</item>  
    <item>Monday</item>  
    <item>Tuesday</item>  
</string>
```
  - B. 

```
<string-array name="days">  
    <item>Sunday</item>  
    <item>Monday</item>  
    <item>Tuesday</item>  
</string-array>
```
  - C. 

```
<string-arr size [3] name="days">  
    <item>Sunday</item>  
    <item>Monday</item>  
    <item>Tuesday</item>  
</string>
```

D. <string>  
    <name>days</name>  
    <item>Sunday</item>  
    <item>Monday</item>  
    <item>Tuesday</item>  
</string>

13 Which of the following is NOT a valid usage for Intents?

*Manakah antara berikut BUKAN penggunaan yang sah untuk Intents?*

- A. Activate an Activity / Aktifkan Aktiviti
- B. Activate a Service / Aktifkan Perkhidmatan
- C. Activate a Broadcast receiver / Aktifkan penerima Siaran
- D. Activate a SQLite DB Connection / Aktifkan Sambungan DB SQLite

14. Which of the following is not a valid Android resource filename?

*Antara berikut, yang manakah bukan nama fail sumber Android yang sah?*

- A. my\_layout.xml
- B. mylayout.xml
- C. myLayout.xml
- D. mylayout1.xml

15. To change the font size of a text in Android layout, you should use attribute "android:textSize".

Which of the following choices is the recommended syntax to change the font size to 18?

*Untuk menukar saiz fon teks dalam reka letak Android, anda harus menggunakan atribut "android:textSize".*

*Manakah antara pilihan berikut adalah sintaks yang disyorkan untuk menukar saiz fon kepada 18?*

- A. android:textSize="18sp"
- B. android:textSize="18dp"
- C. android:textSize="18point"
- D. android:textSize="18sd"

**ANSWER SECTION A AND B / RUANGAN JAWAPAN BAHAGIAN A DAN B**

<b>Answers for Section A [10M]</b> <i>Jawapan untuk Bahagian A:</i>	
<b>Question / Soalan</b>	<b>Answer / Jawapan</b>
Example/Contoh:	TRUE
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

<b>Answers for Section B [30M]</b> <i>Jawapan untuk Bahagian B:</i>	
<b>Question / Soalan</b>	<b>Answer / Jawapan</b>
Example/Contoh:	A
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	



**SECTION C: STRUCTURE [30 MARKS]**  
**BAHAGIAN C: STRUKTUR [30 MARKAH]**

**QUESTION / SOALAN 1**

- a) What is the default type layout for an activity layout in Android Studio? [1M]

*Apakah jenis susun atur lalai bagi satu susun atur aktiviti di dalam Android Studio?*

**Answer / Jawapan:**

- b) What is the Google Android SDK. [2M]

*Apa itu Google Android SDK.*

**Answer / Jawapan:**

- c) List **TWO (2)** advantages of android. [2M]

*Senaraikan **DUA (2)** kebaikan android.*

**Answer / Jawapan:**

**QUESTION / SOALAN 2**

- a) What is the uses of **Activity** in Android? [1M]

*Apakah kegunaan **Activity** dalam Android?*

**Answer / Jawapan:**

- b) List **TWO (2)** differences between **Activity** and **Fragment**. [2M]

*Senaraikan **DUA (2)** perbezaan di antara **Activity** dan **Fragment**.*

**Answer / Jawapan:**

- c) During runtime, XML UI **activity\_profile.xml** is loaded in the **onCreate()** method handler inside the **ProfileActivity** class. Show this statement in the below code. [1M]

Semasa masa larian **activity\_profile.xml** XML UI dimuatkan ke dalam fungsi pengendali **onCreate()** dalam kelas **ProfileActivity**. Tunjukkan pernyataan ini dalam kod di bawah.

**Answer / Jawapan:**

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    
}
```

- d) Display the **layout** of below UI XML. [3M]

Paparkan **layout UI XML** di bawah.

activity\_input.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/text_name1" />

    <EditText android:id="@+id/edit_message"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="@string/text_name2" />

    <Button android:id="@+id/button_send"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/text_name4"
        android:layout_gravity="center"
        android:onClick="sendMessage" />

</LinearLayout>
```

strings.xml

```
<resources>
    <string name="app_name">My Test</string>
    <string name="text_name1">Enter Your Name Here</string>
    <string name="text_name2">type here</string>
    <string name="text_name3">Name:</string>
    <string name="text_name4">Click When Done</string>
</resources>
```

**Answer / Jawapan:**

- e) Based on Question 3 (d), what function will be call when user click the button. [1M]

*Berdasarkan pada Soalan 3 (d), fungsi apakah yang dipanggil apabila pengguna menekan butang.*

**Answer / Jawapan:**

- f) Explain what is a **ViewGroup**. Give ONE (1) example of **ViewGroup**. [2M]

*Terangkan apakah itu **ViewGroup**. Berikan SATU (1) contoh **ViewGroup**.*

**Answer / Jawapan:**

**QUESTION / SOALAN 3**

- a) Explain **ONE (1)** out of 3 main use of **Intent**. [1M]

*Terangkan **SATU (1)** daripada 3 kegunaan utama **Intent**.*

**Answer / Jawapan:**

- b) Write codes in activity **StartActivity** for navigate to activity **FinishActivity** and close the current activity. [3M]

*Tulis kod di dalam aktiviti **StartActivity** untuk navigasi ke aktiviti **FinishActivity** dan tutup aktiviti semasa.*

**Answer / Jawapan:**

- c) List and Explain briefly TWO (2) **resource** directory. [4M]

*Senaraikan dan terangkan secara ringkas DUA (2) direktori **resource**.*

**Answer / Jawapan:**

- d) Write a statement to put value into variable name **temperature** type **double**. The value will be read after user type **35.57** inside edit text name **inputET**. [3M]

*Tulis pernyataan untuk meletakkan nilai ke dalam pembolehubah bernama **temperature** berjenis **double**. Nilai akan dibaca selepas pengguna taip **35.57** di dalam edit teks bernama **inputET**.*

**Answer / Jawapan:**

**QUESTION / SOALAN 4**

- a) What make the app development for mobile device is difference from other application development such as standalone application, system application, server application and web base application?

Give your TWO (2) strongest reason. [4M]

*Apakah yang menjadikan pembangunan aplikasi untuk peranti mudah alih berbeza daripada pembangunan aplikasi lain seperti aplikasi sendiri, aplikasi sistem, aplikasi pelayan dan aplikasi pangkalan web?*

*Berikan DUA (2) alasan anda yang paling kukuh.*

**Answer / Jawapan:**

**SECTION D: PROGRAMMING [30 MARKS]**  
**BAHAGIAN D: PENGATURCARAAN [30 MARKAH]**

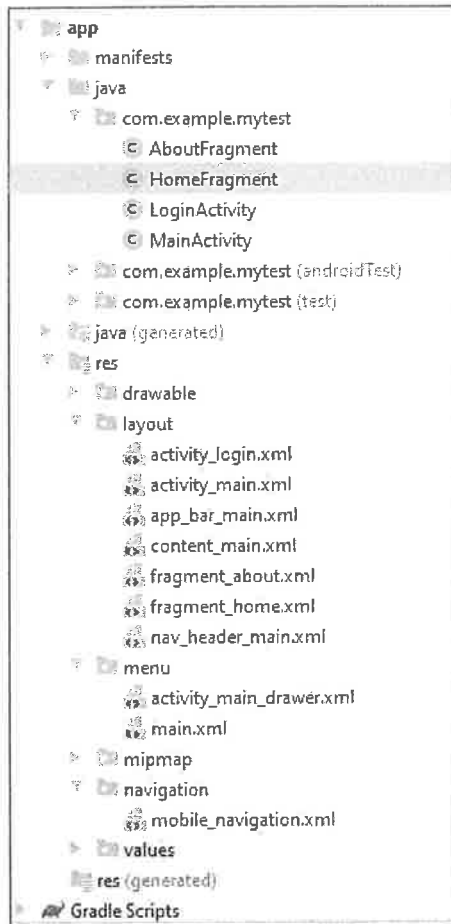
Below is the structure of the myTest project in android studio.

You need to fill the blank with the correct code.

*Di bawah ialah struktur projek myTest dalam studio android.*

*Anda perlu mengisi tempat kosong dengan kod*

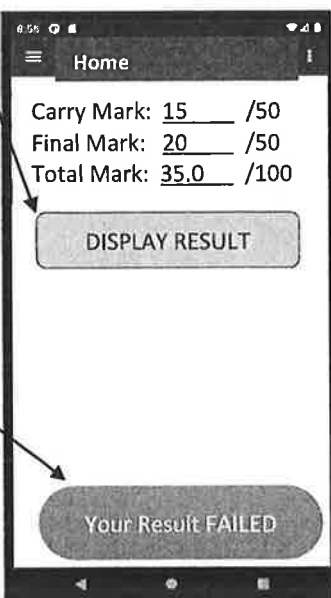
*Kod yang betul.*



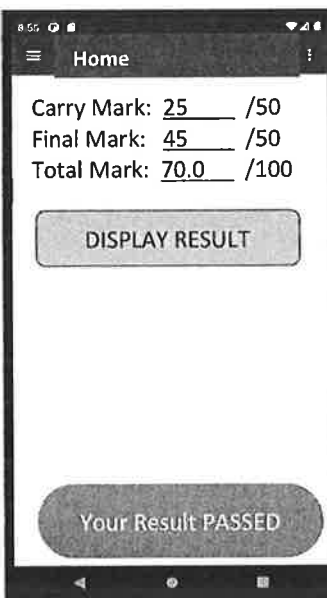
Username: admin  
Password: admin



Button



Short Message Popup



Inside LoginActivity.java

```
package com.example.mytest;
```

```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;  
import android.content.Intent;  
import android.graphics.Color;  
import android.os.Bundle;  
import android.view.View;  
import android.widget.Button;  
import android.widget.EditText;  
import android.widget.TextView;  
import android.widget.Toast;
```

```
public class LoginActivity extends AppCompatActivity {
```

```
    Button loginBtn, cancelBtn;  
    EditText usernameED, passwordED;
```

```
    TextView attemptTV;  
    int counter = 3;
```

```
    @Override
```

```
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);
```

1. Write the code to set content login activity layout here. [2M]  
*Tulis kod untuk menetapkan kandungan aktiviti susun atur log masuk. di sini.*

```
loginBtn =
```

2. Write the code to synchronize object in xml and java for login button here. [2M]  
*Tulis kod untuk menyegerakkan objek dalam xml dan java untuk butang log masuk di sini..*

```
usernameED =
```

3. Write the code to synchronize object in xml and java for username edittext here. [2M]  
*Tulis kod untuk menyegerakkan objek dalam xml dan java untuk edittext nama pengguna di sini..*

```
passwordED =
```

4. Write the code to synchronize object in xml and java for password edittext here. [2M]  
*Tulis kod untuk menyegerakkan objek dalam xml dan java untuk edittext kata laluan di sini..*

```
cancelBtn =
```

5. Write the code to synchronize object in xml and java for cancel button here. [2M]  
*Tulis kod untuk menyegerakkan objek dalam xml dan java untuk butang batal di sini..*

```
attemptTV = (TextView) findViewById(R.id.textView3);  
attemptTV.setVisibility(View.GONE);
```

```
loginBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
    @Override  
    public void onClick(View v) {  
        if(usernameED.getText().toString().equals("admin") &&  
            passwordED.getText().toString().equals("admin")) {
```

6. Write the code to navigate from LoginActivity to MainActivity here. [2M]  
*Tulis kod untuk menavigasi daripada LoginActivity ke MainActivity di sini.*

```
finish();
```

```
    }else{
        Toast.makeText(getApplicationContext(), "Wrong
            Credentials", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        attemptTV.setVisibility(View.VISIBLE);
        attemptTV.setBackgroundColor(Color.RED);
        counter--;
        attemptTV.setText(Integer.toString(counter));

        if (counter == 0) {
            loginBtn.setEnabled(false);
        }
    }
}

});

cancelBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        finish();
    }
});
}
}
```

#### Inside activity login.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android = "http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools = "http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height = "match_parent"
    android:paddingLeft= "16dp"
    android:paddingRight = "16dp"
    android:paddingTop = "16dp"
    android:paddingBottom = "16dp"
    tools:context = ".LoginActivity">

    <TextView android:text = "Login"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height = "wrap_content"
        android:id = "@+id/textview"
        android:textSize = "35dp"
        android:layout_alignParentTop = "true"
        android:layout_centerHorizontal = "true" />

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/textview"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:text="TEST 2 DDWC2713"
        android:textColor="#ff7aff24"
        android:textSize="35dp" />

    <EditText
        android:layout_width = "wrap_content"
        android:layout_height = "wrap_content"
        android:id = "@+id/usernameED"
        android:hint = "Enter Name"
        android:focusable = "true"
        android:textColorHighlight = "#ff7eff15"
        android:textColorHint = "#ffff25e6"
```

```
android:layout_marginTop = "46dp"
android:layout_below = "@+id/imageView"
android:layout_alignParentLeft = "true"
android:layout_alignParentStart = "true"
android:layout_alignParentRight = "true"
android:layout_alignParentEnd = "true" />
```

```
<ImageView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:id="@+id/imageView"
    android:src="@drawable/utm"
    android:layout_below="@+id/textView1"
    android:layout_centerHorizontal="true" />
```

```
<EditText
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:inputType="textPassword"
    android:ems="10"
    android:id="@+id/passwordED"
    android:layout_below="@+id/usernameED"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_alignParentStart="true"
    android:layout_alignRight="@+id/usernameED"
    android:layout_alignEnd="@+id/usernameED"
    android:textColorHint="#ffff299f"
    android:hint="Password" />
```

```
<TextView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Attempts Left:"
    android:id="@+id/textView2"
    android:layout_below="@+id/passwordED"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_alignParentStart="true"
    android:textSize="25dp" />
```

```
<TextView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="New Text"
    android:id="@+id/textView3"
    android:layout_alignTop="@+id/textView2"
    android:layout_alignParentRight="true"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignBottom="@+id/textView2"
    android:layout_toEndOf="@+id/textview"
    android:textSize="25dp"
    android:layout_toRightOf="@+id/textview" />
```

```
<Button
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="login"
    android:id="@+id/loginBtn"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_toLeftOf="@+id/textview"
    android:layout_toStartOf="@+id/textview" />
```

```
<Button
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Cancel"
```



```
android:id="@+id/cancelBtn"  
android:layout_alignParentBottom="true"  
android:layout_toRightOf="@+id/textview"  
android:layout_toEndOf="@+id/textview" />
```

</RelativeLayout>

**Inside HomeFragment.java**

```
package com.example.mytest;  
  
import android.os.Bundle;  
import android.view.LayoutInflater;  
import android.view.View;  
import android.view.ViewGroup;  
import android.widget.Button;  
import android.widget.EditText;  
import android.widget.TextView;  
import android.widget.Toast;  
  
import androidx.annotation.NonNull;  
import androidx.fragment.app.Fragment;  
  
public class HomeFragment extends Fragment {  
  
    public View onCreateView(@NonNull LayoutInflater inflater,  
        ViewGroup container, Bundle savedInstanceState) {
```

7. Write the code to set content home fragment layout here. [2M]  
*Tulis kod untuk menetapkan kandungan susun atur fragment home di sini.*

```
EditText carrymarkED =
```

8. Write the code to synchronize object in xml and java for carrymark edittext here where the id to refer is carryMarkED. [2M]  
*Tulis kod untuk menyegerakkan objek dalam xml dan java untuk carrymark edittext di sini di mana id untuk dirujuk ialah carryMarkED.*

```
EditText finalmarkED =
```

9. Write the code to synchronize object in xml and java for finalmark edittext here where the id to refer is finalMarkED. [2M]  
*Tulis kod untuk menyegerakkan objek dalam xml dan java untuk finalmark edittext di sini di mana id untuk dirujuk ialah finalMarkED.*

```
EditText totalmarkED =
```

10. Write the code to synchronize object in xml and java for totalmark edittext here where the id to refer is totalMarkED. [2M]  
*Tulis kod untuk menyegerakkan objek dalam xml dan java untuk totalmark edittext di sini di mana id untuk dirujuk ialah totalMarkED.*

```
Button processBtn =
```

11. Write the code to synchronize object in xml and java for process button here where the id to refer is processBtn. [2M]  
*Tulis kod untuk menyegerakkan objek dalam xml dan java untuk butang process di sini di mana id untuk dirujuk ialah processBtn*

```
processBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
    @Override  
    public void onClick(View v) {  
  
        if((carrymarkED.getText().equals("")) || (Double.parseDouble(  
            carrymarkED.getText().toString())>50))  
            carrymarkED.setText("0.0");  
  
        if((carrymarkED.getText().equals("")) || (Double.parseDouble(  
            carrymarkED.getText().toString())>50))  
            carrymarkED.setText("0.0");  
  
double carrymark =  
  
double finalmark =  
  
double totalmark = carrymark+finalmark;  
  
String result;  
if (totalmark >= 45)  
    result="PASSED";  
else  
    result="FAILED";  
  
  
    }  
});  
return root;  
}
```

12. Write the code to set value carry mark here.  
[2M]  
*Tulis kod untuk menetapkan nilai carry mark di sini.*

13. Write the code to set value final mark here.  
[2M]  
*Tulis kod untuk menetapkan nilai carry mark di sini.*

14. Write the code to display total mark value at totalMark edittext here.  
[2M]  
*Tulis kod untuk memaparkan nilai total mark di totalMark edittext di sini.*

15. Write the code to display using Toast with result value here. [2M]  
*Tulis kod untuk memaparkan nilai result menggunakan Toast di sini.*

No.	Answer	Mark
1		2M
2		2M
3		2M
4		2M
5		2M
6		2M
7		2M
8		2M
9		2M
10		2M
11		2M
12		2M
13		2M
14		2M
15		2M

**- END OF QUESTIONS/ SOALAN TAMAT -**