

# Praktikum 6

## Polimorfisme

### 1. Tujuan

Mahasiswa mampu menerapkan konsep polimorfisme dan implementasinya ke dalam program.

### 2. Landasan Teori

Polimorfisme merupakan kemampuan entitas (class, object, method, parameter) untuk memiliki wujud/perilaku yang berbeda dalam konteks yang berbeda. Polimorfisme dapat dikelompokkan menjadi :

1. Polimorfisme Ad Hoc
  - a. Overloading Polymorphism
  - b. Coercion Polymorphism
2. Polimorfisme Universal
  - a. Inclusion Polymorphism
  - b. Parametric Polymorphism (tidak dibahas disini)

### 3. Langkah Praktikum

- a. { 15 menit } Polimorfisme Ad Hoc: Overloading

Pada prinsipnya Polimorfisme jenis ini memanfaatkan kemampuan method overloading (yang telah dibahas pada topik awal). Silahkan diskusikan kembali **contoh dan syarat-syarat** yang harus dipenuhi untuk mendapatkan method overloading.

- b. { 15 menit } Polimorfisme Ad Hoc: Coercion

No	Program	System.out.println(output);	Apakah Berhasil Dieksekusi Atau Gagal? Catatlah Penjelasan Terkait Pemahaman tentang Casting dan Coercion
1	int <b>output</b> = 'a';		
2	double x = 15.5; int <b>output</b> = x;		
3	int y = 25; double <b>output</b> = y;		
4	int z = 78; char <b>output</b> = (char) z;		
5	char a = 'a'; double <b>output</b> = a;		