

## Tugas Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek



Disusun Oleh :

Agil Deriansyah Hasan  
4522210125

Dosen Pengampu :

Adi Wahyu Pribadi , S.Si., M.Kom  
Prak. Pemrograman Berorientasi Objek - A

**S1-Teknik Informatika**  
**Fakultas Teknik**  
**Universitas Pancasila 2023/2024**

main.java\

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Jagoan jakaSembung = new Jagoan("Jaka Sembung");  
        Jubah jubahPutih = new Jubah("Jubah Putih", 7, 50);  
        Senjata golok = new Senjata("Golok", 25);  
        jakaSembung.setJubah(jubahPutih);  
        jakaSembung.setSenjata(golok);  
  
        Jagoan pitung = new Jagoan("Si Pitung");  
        Jubah jubahHitam = new Jubah("Jubah Hitam", 8, 52);  
        Senjata toya = new Senjata("Toya", 24);  
        pitung.setJubah(jubahHitam);  
        pitung.setSenjata(toya);  
  
        // Menampilkan info awal  
        jakaSembung.display();  
        pitung.display();  
  
        // Saling serang  
        jakaSembung.attack(pitung);  
        jakaSembung.attack(pitung);  
  
        pitung.attack(jakaSembung);  
  
        jakaSembung.attack(pitung);  
  
        pitung.attack(jakaSembung);  
    }  
}
```

jagoan.java

```
public class Jagoan {
    private String name;
    private int baseHealth;
    private int baseAttack;
    private Jubah jubah;
    private Senjata senjata;
    private int level;
    private int incrementHealth;
    private int incrementAttack;

    public Jagoan(String name){
        this.name = name;
        this.baseHealth = 100;
        this.baseAttack = 100;
        this.level = 1;
        this.incrementHealth = 20;
        this.incrementAttack = 20;
    }

    public void display(){
        System.out.println("Jagoan\t\t: " + this.name);
        System.out.println("Level\t\t: " + this.level);
        System.out.println("MaxHealth\t: " + this.maxHealth());
        System.out.println("Attack\t\t: " + this.getAttackPower() +
"\n");
    }

    public void levelUp(){
        this.level++;
    }

    public void setJubah(Jubah jubah){
        this.jubah = jubah;
    }

    public void setSenjata(Senjata senjata){
        this.senjata = senjata;
    }

    public int maxHealth(){
        return this.baseHealth + this.level * this.incrementHealth +
```

```

    this.jubah.getAddHealth();
    }

    public int getAttackPower(){
        return this.baseAttack + this.level * this.incrementAttack +
        this.senjata.getAttack();
    }

    public void attack(Jagoan opponent) {
        int damage = this.getAttackPower();
        System.out.println(this.name + " menyerang " + opponent.name
+ " dengan " + this.senjata.getName() + " dan memberikan damage
sebesar " + damage + "!");
        opponent.receiveDamage(damage);
    }

    public void receiveDamage(int damage) {
        int health = this.maxHealth() - damage;
        System.out.println(this.name + " menerima " + damage + "
damage! Sisa kesehatan: " + health + "\n");
    }
}

```

jubah.java

```

public class Jubah {
    private String name;
    private int strength;
    private int health;

    public Jubah(String name, int strength, int health){
        this.name = name;
        this.strength = strength;
        this.health = health;
    }

    public int getAddHealth(){
        return this.strength * 10 + this.health;
    }
}

```

senjata.java

```
public class Senjata {  
    private String name;  
    private int attack;  
  
    public Senjata(String name, int attack){  
        this.name = name;  
        this.attack = attack;  
    }  
  
    public int getAttack(){  
        return this.attack;  
    }  
  
    public String getName(){  
        return this.name;  
    }  
}
```

Command Prompt

D:\Tugas\_4522210125\_AgilDeriansyahHasan\TugasPrakPBO6>javac Main.java

D:\Tugas\_4522210125\_AgilDeriansyahHasan\TugasPrakPBO6>java Main.java

Jagoan : Jaka Sembung  
Level : 1  
MaxHealth : 240  
Attack : 145

Jagoan : Si Pitung  
Level : 1  
MaxHealth : 252  
Attack : 144

Jaka Sembung menyerang Si Pitung dengan Golok dan memberikan damage sebesar 145!  
Si Pitung menerima 145 damage! Sisa kesehatan: 107

Jaka Sembung menyerang Si Pitung dengan Golok dan memberikan damage sebesar 145!  
Si Pitung menerima 145 damage! Sisa kesehatan: 107

Si Pitung menyerang Jaka Sembung dengan Toya dan memberikan damage sebesar 144!  
Jaka Sembung menerima 144 damage! Sisa kesehatan: 96

Jaka Sembung menyerang Si Pitung dengan Golok dan memberikan damage sebesar 145!  
Si Pitung menerima 145 damage! Sisa kesehatan: 107

Si Pitung menyerang Jaka Sembung dengan Toya dan memberikan damage sebesar 144!  
Jaka Sembung menerima 144 damage! Sisa kesehatan: 96

D:\Tugas\_4522210125\_AgilDeriansyahHasan\TugasPrakPBO6>\_