

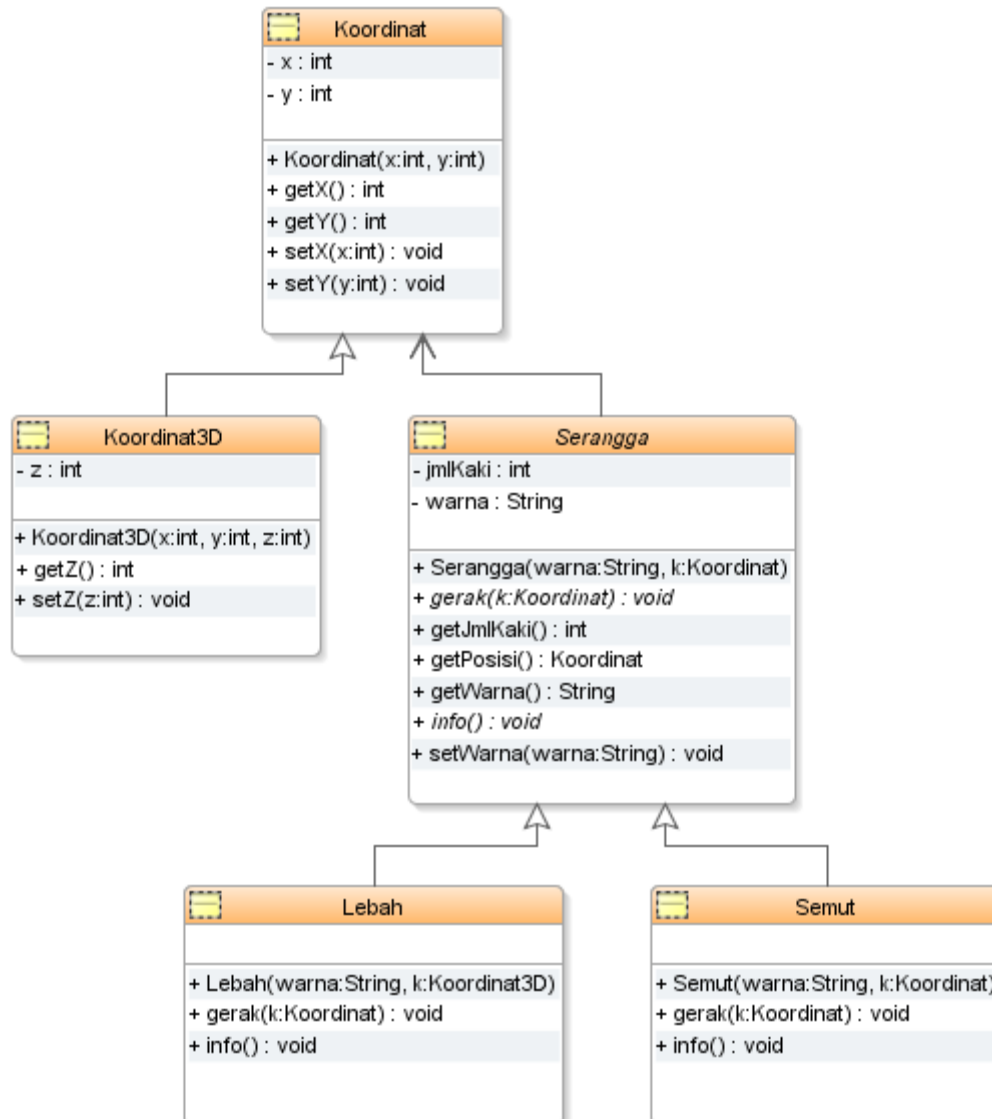
KETENTUAN TUGAS PENDAHULUAN

- TP ini **WAJIB DIKERJAKAN** sebagai **SYARAT WAJIB MASUK PRAKTIKUM**
- Kerjakan soal dan susun jawaban dengan rapi dan jelas.
- Soal teori boleh cari dari internet atau modul dengan **MELAMPIRKAN SUMBER**. Jika sumber dari modul sertakan halaman, jika sumber dari internet sertakan link sumbernya (tidak boleh dari blogspot atau wordpress, harus dari web yang valid seperti codepolitan, w3schools dan lain-lain).
- Jawaban soal teori/non-koding **WAJIB DITULIS TANGAN**, lalu foto/scan jawaban tersebut dan **SCREENSHOT KODE PROGRAM** dan **OUTPUT/HASIL RUNNING PROGRAM** lalu masukan ke dalam file PDF dan **BERIKAN NOMOR DAN KETERANGAN CLASS SESUAI NOMOR JAWABAN DI PDFNYA** dengan format file **PBO_MOD08_NIM_KELAS.pdf**
- **SELURUH JAWABAN BAIK DI (SCREENSHOOT) PDF MAUPUN DI (PROGRAM/PROJECT) ZIP/RAR HARUS SAMA DAN SESUAI.**
- Upload file PDF dan ZIP ke google form yang dibuka pada waktu yang telah ditentukan
- Google Form akan dibuka sampai hari **Senin, 23 November 2021, Jam 07.00 Pagi!**
- **DILARANG KERAS MELAKUKAN SEGALA TINDAKAN PLAGIARISME.**
- **TELAT PENGUMPULAN TP AKAN DI BERIKAN PENGURANGAN NILAI**
- **TIDAK MENGUMPULKAN TP DILARANG MASUK KE KELAS**
- (Login dengan SSO, usernameigracias@student.telkomuniversity.ac.id)

NB: JIKA MELANGGAR KETENTUAN DI ATAS NILAI TP = 0

SEMANGAT !!!

Tugas Pendahuluan



1. Buatlah implementasi kelas dari class diagram di atas, letakkan semuanya di package "TP08" (1,5)
2. Set atribut jmlKaki dengan nilai 6 dan tidak bisa diubah lagi setelahnya. (1,5)
3. Implementasi constructor pada kelas Lebah dan Semut dengan parameter warna dan Koordinat (Semut) / Koordinat3D (Lebah) (1,5)
4. Implementasi method **info()** dengan meng-outputkan semua titik posisi (2)
5. Implementasi method **gerak()** dengan mengubah posisi berdasarkan Koordinat/Koordinat3D input (2,5)

6. Buatlah kelas DriverSerangga yang berisi main method untuk menguji semua kelas, hanya dengan menggunakan satu object bertipe Serangga. Output yang dihasilkan: (1)

```
Warna Semut : merah
Posisi Semut : X = 70
               Y = 90
Posisi Semut : X = 80
               Y = 100
Warna Lebah : oranye
Posisi Lebah : X = 30
               Y = 40
               Z = 50
Posisi Lebah : X = 45
               Y = 55
               Z = 65
```