

NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

LAPORAN PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA

*FILE NAME =03_Alexander Agung Raya _1F_P3

* Pertemuan 3

Array OBJECK

Percobaan 1:

Persegi Panjang:

```
package P3.AOBpersegiPanjang;

public class PersegiPanjang03 {
   public int panjang;
   public int lebar;
}
```

Array Object:

```
public class PersegiPanjang03 {
   public int panjang;
   public int panjang;
   public int bebar;

   public static void main(String[] args) {
        PersegiPanjang01[] ppanry = new PersegiPanjang03[3];

        panry [0] = new PersegiPanjang03();
        paparry [0].anajang = 10;
        paparry [0].panjang = 80;
        ppanry [1].panjang = 80;
        ppanry [1].panjang = 80;
        ppanry [2].panjang = 100;
        ppanry [2].panjang = 100;
        ppanry [2].panjang = 100;
        ppanry [2].panjang = 100;
        ppanry [2].panjang = 80;
        ppanry [2].panjang = 80;
        ppanry [2].panjang = 100;
        ppanry [2].panjang + "Lebar :" + ppanry[0].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ pparry[0].panjang + "Lebar :" + ppanry[1].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ pparry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ pparry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ pparry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ ppanry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ ppanry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ ppanry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ ppanry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ ppanry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ ppanry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry[2].lebar);
        System.out.println("Persegi panjang ke-0, Panjang : "+ ppanry[2].panjang + "Lebar :" + ppanry
```



NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

Hasil :

```
toading personal and system profiles took $40ms.

"Drak IF 603 % ("C'Vrgrum Files\Unav\jdc.21\bin\java.cec" '--enable-preview' '-3X:+ShowCodebetallSinExceptionMessages' '-C
"C'Users VMLSVAPpottalVobuning(CodeUserVerkspaceStorage\Sezb2ada57b279bb3de65e752918bb2a\redhat.java\jdt_we\Prak_IF_63_ff
$361e1bin' '93.ASSpersegiParjame, PersegiParjameg83'
Persegi parjame, ke-0, Parjame, E:10kebar:380
```

Pertayaan:

1. Bedasarkan uji coba 3.2 apakah class yg akan dibuat array of object harus selalu memiliki artribut dan sekaligus method jelaskan

Jawab: iya,jika tidak menggunaknnya maka program tidak terjadi.

2. Apakah class PersegiPanjang memiliki konstruktor?Jika tidak, kenapa dilakukan pemanggilan konstruktur pada baris program berikut :

Ppaaray[1] = new persegipanjang();

Jawab : tidak jika tidak ada konsturtor maka secarah default java akan menyediaakan sebuah konstutor tanpa parameter.

3. Apakah class PersegiPanjang memiliki konstruktor?Jika tidak, kenapa dilakukan pemanggilan konstruktur pada baris program berikut :

PersegiPanjang03[] pparry = new PersegiPanjang03[3];

Jawab: Jika class PersegiPanjang03 tidak memiliki konstruktor yang didefinisikan secara eksplisit, Java akan menyediakan sebuah konstruktor default secara implisit. Konstruktor default ini tidak memiliki parameter dan hanya melakukan inisialisasi default, seperti inisialisasi nilai-nilai dasar untuk variabel-variabel instance dalam class.

4. Apa yg dimaksud kode ini?

pparry [1] = new PersegiPanjang03(); pparry [1].lebar = 80;

pparry [1].teoar = 80; pparry[1].panjang=40;

Iawab:

- pparry[1] = new PersegiPanjang03();: Ini membuat sebuah objek dari kelas PersegiPanjang03 dan menetapkannya ke indeks ke-1 dari array pparry. Dengan kata lain, kita mengalokasikan memori untuk sebuah objek PersegiPanjang03 dan meletakkannya di indeks ke-1 dari array pparry.
- pparry[1].lebar = 80;: Ini mengatur nilai lebar dari objek yang berada pada indeks ke-1 dari array pparry menjadi 80. Dalam konteks ini, lebar adalah sebuah variabel instance dari kelas PersegiPanjang03.
- pparry[1].panjang = 40;: Ini mengatur nilai panjang dari objek yang berada pada indeks ke-1 dari array pparry menjadi 40. Sama seperti sebelumnya, panjang adalah sebuah variabel instance dari kelas PersegiPanjang03.Percobaan2
- 5. mengapa class main dan juga class persegipanjang di pisahkan jawab : karena fungsi main digunakan untuk utama jalankan/aliran program. Kalau class persegipamjang berisi metode-metode dan variable yang berhubungan persegi panjang



NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

Percobaan 2:

```
i parkage P3.AOBperregitoriong;
i parkage P3.AOBperregitoriong;
}

i parkage P3.AOBperregitoriong;
}

popular janua in Lammens;
}

Scanner se new Scanner(System.in);

Rerregitanjang03[] parry = new Perregitanjang03[3];

// parry [0] = new Perregitanjang03[3];

// parry [0] = new Perregitanjang03[3];

// parry [1] = new Perregitanjang03[3];

// parry [2] = new Perregitanjang03[3];

// system.out.println(Perregit panjang ke-0, Panjang : "* pparry[0].panjang * "tebar :" * pparry[0].lebar);

// system.out.println(Perregit panjang ke-0, Panjang : "* pparry[2].panjang * "tebar :" * pparry[2].lebar);

// parry [1] = new Perregitanjang03[3];

// system.out.println(Perregit panjang ke-0, Panjang : "* pparry[2].panjang * "tebar :" * pparry[2].lebar);

// parry [1] = new Perregitanjang03[3];

// system.out.println(Passion parjang : ");

// pparry [1] = new Perregitanjang03[3];

// system.out.println(Passion parjang : ");

// pparry[1] = new Perregitanjang03[3];

// system.out.println(Passion parjang : ");

// system.out.println(Passion parjang : ");

// system.out.println(Passion parjang ke-" + 1);

// system.out.pr
```

Hasil:

Pertayaan:

1. Apakah array of object dapat diimplementasikan pada array 2 Dimensi? Jawab :

Code:



NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

Hasil:

```
Persegi panjang ke- 0, 1
Panjang: 80, Lebar: 40
Persegi panjang ke- 0, 2
Panjang: 40, Lebar: 60
Persegi panjang ke- 1, 0
Panjang: 50, Lebar: 70
Persegi panjang ke- 1, 1
Panjang: 90, Lebar: 80
Persegi panjang ke- 1, 2
Panjang: 90, Lebar: 50
Persegi panjang ke- 2, 0
Panjang: 70, Lebar: 50
Persegi panjang ke- 2, 1
Panjang: 90, Lebar: 50
Persegi panjang ke- 2, 1
Panjang: 90, Lebar: 50
Persegi panjang ke- 2, 2
Panjang: 70, Lebar: 90
```

2. Jika jawaban soal no satu iya, berikan contohnya! Jika tidak, jelaskan! Jawab:

Ya, array of object dapat diimplementasikan dalam array 2 dimensi. Dalam konteks ini, setiap elemen dalam array 2 dimensi adalah objek dari suatu class. Misalnya, Anda dapat membuat array 2 dimensi yang berisi objek-objek dari class PersegiPanjang03.

```
A CONTROL OF THE PROPERTY OF T
```

3. Jika diketahui terdapat class Persegi yang memiliki atribut sisi bertipe integer, maka kode

```
Pppesrsegi [][] pparray = new persegi [100];
Pparray[5].sisi = 20;
```

Jawab:

Error karena tidak ada complitation

Exception in thread "main" java.lang.Error: Unresolved compilation problems:

Pppesrsegi cannot be resolved to a type

Pparray cannot be resolved to a variable

at persegi.main(persegi.java:3)

4. Apakah boleh Jika terjadi duplikasi instansiasi array of objek, misalkan saja instansiasi dilakukan

Jawab:

Ya, dalam Java, kalian bisa melakukan duplikasi instansiasi array of object, yaitu dengan melakukan instansiasi array pada beberapa indeks



NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

yang sama. Ketika Anda melakukan hal ini, Anda tidak membuat duplikat objek, tetapi Anda membuat beberapa referensi ke objek yang sama dalam array tersebut

Percobaan 3:

Balok:

```
package P3.ArrayBalok;

public class Balok03 {
   public int panjang;
   public int lebar;
   public int tinggi;

public Balok03 (int p, int l, int t) {
   panjang = p;
   lebar = 1;
   tinggi = t;
   }

public int hitungVolume () {
   return panjang *lebar *tinggi;
   }
}
```

Arraybalok:

```
public class ArrayBalok;

public class ArrayBalok3 {
   public static void main(String[] args) {
        Balok83 [] blarry = new Balok83[3];

        blarry[0] = new Balok83(100, 30, 12);
        blarry[1] = new Balok83(100, 40, 15);
        blarry[2] = new Balok83(210, 50, 25);

        for (int i = 0; i < 3; i+r) {
            System.out.println("Volume balok ke " + i + ":" + blarry[i].hitungVolume());
        }
    }
}</pre>
```

Hasil:

```
Loading personal and system profiles took 676ms.

Prok 15 01 8 "c:Program Files\Tawa\jdc.21\tin\java.eve" "--enable-preview" "-XX:+ShoutodebetailsInfoceptionMessages" '-c
prok 15 01 8 "c:Program Files\Tawa\jdc.21\tin\java.eve" "--enable-preview" "-XX:+ShoutodebetailsInfoceptionMessages" '-c
p" 'c:Ussers\V515\V67potata\Namingl(code\User\workspaceStorage\Se2b2a4a57b27bb9de65e7529186b2a\redhat.java\jdt_ws\Prok_IF_03_ff
Slete\tin\frac{1}{2} -\tilde{1} -\tilde{1}
```

Pertayaan:

1. Dapatkah konstruktor berjumlah lebih dalam satu kelas? Jelaskan dengan contoh!

Jawab:

Ya, sebuah kelas dalam Java dapat memiliki lebih dari satu konstruktor. Ini dikenal sebagai konsep "overloading" dalam



NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

pemrograman berorientasi objek, di mana Anda dapat mendefinisikan beberapa konstruktor dengan parameter-parameter yang berbeda. Contoh:

```
public Balok03 (int p, int l, int t) {
    panjang = p;
    lebar = 1;
    tinggi = t;
}
```

2. Buat class Segitiga03 seperti berikut ini public Segitiga03(int a, int t) {

alas = a:

alas = a; tinggi = t; }

- 3. Tambahkan method hitungLuas() dan hitungKeliling() pada class Segitiga
- 4. Pada fungsi main, buat array Segitiga sgArrayNoAbsen yang berisi 4 elemen, isikan masing-masing berikut ini sgArray ke-0 sgArray ke-1 sgArray ke-2 sgArray ke-3 alas: 10, tinggi: 4 alas: 20, tinggi: 10 alas: 15, tinggi: 6 alas: 25, tinggi: 10
- 5. Kemudian menggunakan looping, cetak luas dan keliling dengan cara memanggil method

Jawab 1-5:

Code:

```
| content planetaint | content
```



NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

```
package P3.ArrayBalok;
public class Segitiga03 {
   public class Segitiga03 {
    public int tinggi;

   public Segitiga03(int a, int t) {
        alas = a;
        tinggi = t;
   }

public double hitungtuas() {
        return 0.5 * alas * tinggi;
   }

private double hitungHipotenusa() {
        return Math.sqrt(Math.pow(alas, 2) + Math.pow(tinggi, 2));
   }

public double hitungHipotenusa();
   return Math.sqrt(Math.pow(alas, 2) + Math.pow(tinggi, 2));
   }

public double hitungKeliling() {
        double hipotenusa = hitungHipotenusa();
        return alas + tinggi + hipotenusa;
   }
}
```

Hasil:

```
sgArray ke-0:

Luas: 20.0

Keliling: 24.77032961426901

sgArray ke-1:

Luas: 100.0

Keliling: 52.3606797749979

sgArray ke-2:

Luas: 45.0

Keliling: 37.15549442140351

sgArray ke-3:

Luas: 125.0

Keliling: 61.92582403567252
```

Percobaan 4:

```
package P3.ArrayBalok;

import P3.AOBpersegiPanjang.PersegiPanjang03;

public class BangunMain03 {
   public static void main(String[] args) {
        Segitiga03 sg1 = new Segitiga03(5, 10);
        Segitiga03 sg2 = new Segitiga03(10, 15);
        Segitiga03 sg2 = new Segitiga03(15, 20);
        PersegiPanjang03 pp1 = new PersegiPanjang03(5, 10);
        PersegiPanjang03 pp2 = new PersegiPanjang03(5, 10);
        PersegiPanjang03 pp3 = new PersegiPanjang03(5, 10);

        Segitiga03[] s = new Segitiga03[3];
        PersegiPanjang03[] p = new PersegiPanjang03[3];

        Segitiga03[] s = new Segitiga03[3];

        Segitiga03[] s = new Segitiga03[];

        Segitiga03[] s = new Segitiga03[];
```



NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

```
package P3.ArrayBalok;

import P3.A08persegiPanjang.PersegiPanjang03;

public class BangunDatar03 {
    Segitiga03[] segitigas;
    PersegiPanjang03[] Persegipanjangs;

    void Tambahspt(Segitiga03[] segitiga) {
        this.segitigas = segitiga;
    }

    void Tambahpp(PersegiPanjang03[] Persegipanjang) {
        this.Persegipanjangs = Persegipanjang;
    }

    void tampiBangunan() {
        for (int i = 0; i < Persegipanjangs.length; i++) {
            System.out.println("persegi panjang "+ (i+1));
            System.out.println("panjang "+Persegipanjangs[i].panjang);
            System.out.println("lebar "+Persegipanjangs[i].panjang);
            System.out.println("lebar "+Persegipanjangs[i].panjang);
            System.out.println("segitiga"+ (j+1));
            System.out.println("Segitiga"+ (j+1));
            System.out.println("alas"*segitigas[j].alas);
            System.out.println("tinggi"*segitigas[j].tinggi);
            }
            System.out.println("tinggi"*segitigas[j].tinggi);
            }
}
</pre>
```

Hasil:

Latihan 1:

1. Code:



NIM : 2341720040

NO ABSEN : 03 KELAS : 1F

MATERI : Array od Object

Hasil:

```
Masukkan IPK : 3.20
Data Mahasiswa ke-1
Nama : Alex
NIM : 90000
Jenis Kelamin : 1
IPK : 4.0
Data Mahasiswa ke-2
Nama : hendra
NIM : 8000
Jenis Kelamin : 1
IPK : 3.5
Data Mahasiswa ke-3
Nama : farhan
NIM : 7000
Jenis Kelamin : 1
IPK : 3.2
```

Latihan 2:

Code:

```
| market P1,100001
| market P1,100001
| market MathCotog[] arg) (
| market MathCotog[] market MathCotog[] arg) (
| market MathCotog[] mark
```

Hasil:

```
Masukkan IPK : 4.60
Data Mahasiswa ke-1
Nama : alex
NIM : 9000
Jenis Kelamin : l
IPK : 4.0
Data Mahasiswa ke-2
Nama : hendra
NIM : 3.40
Jenis Kelamin : l
IPK : 2.4
Data Mahasiswa ke-3
Nama : farhan
NIM : 9000
Jenis Kelamin : l
IPK : 4.6
Rata-rata IPK: 3.666666666666665
```