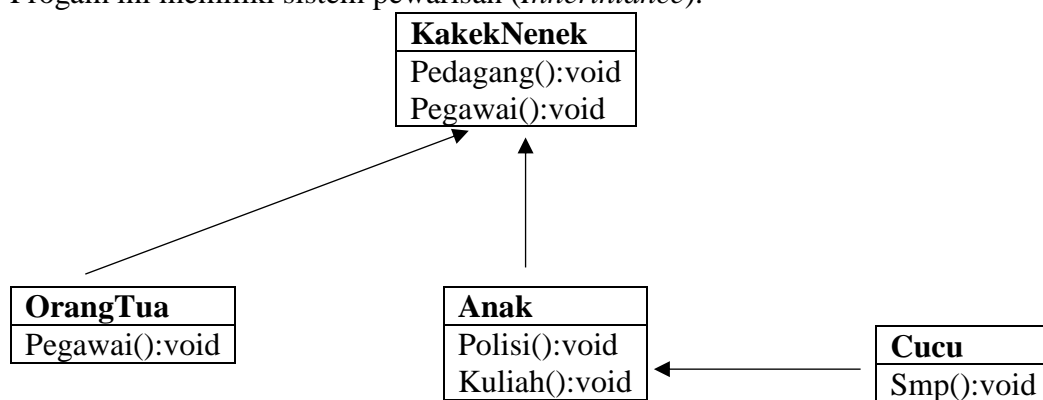


Penjelasan

1. Program memiliki *Package* “manusia”.
2. Program ini memiliki lima *Class*, yaitu *Manusia*, *KakekNenek*, *Anak*, dan *Cucu*. Dan kelas utamanya adalah *Manusia*.
3. Program ini memiliki *Object* sebagai berikut :

```
KakekNenek aaa = new KakekNenek();  
OrangTua bbb = new OrangTua();  
Anak ccc = new Anak();  
Cucu ddd = new Cucu();
```
4. Program ini terdapat tipe data *Int* pada *Class* utama. Terdapat tipe data *String* pada *Class KakekNenek*, tapi bersifat *Protected*
5. Program ini memiliki sistem pewarisan (*Inheritance*).



6. Pada *Class KakekNenek* terdapat sebuah *modifier Protected*.

```
protected String a = "Pedagang";
```

```
public String Pedagang() {  
    System.out.println(a);  
    return this.a;  
}
```

7. Pada *Class OrangTua* terdapat *Overriding*.

```
5      @Override  
6      public void Pegawai() {  
7          System.out.println("Pegawai PNS");  
8      }
```

8. Ketika Program dijalankan, maka program akan meminta Inputan pilihan (1/2/3/4).
9. Jika kita memilih 1, maka program akan menampilkan :

```
run:  
1. Kakek - Nenek  
2. Orang Tua  
3. Anak  
4. Cucu  
Pilihan (1/2/3/4) = 1  
Pedagang  
Pegawai Kantoran
```

10. Jika kita memilih 2, maka program akan menampilkan :

```
run:
1. Kakek - Nenek
2. Orang Tua
3. Anak
4. Cucu
Pilihan (1/2/3/4) = 2
Pegawai PNS
```

11. Jika memilih 3, maka program akan menampilkan :

```
run:
1. Kakek - Nenek
2. Orang Tua
3. Anak
4. Cucu
Pilihan (1/2/3/4) = 3
Pegawai Kantoran
Polisi
Kuliah
```

12. Jika kita memilih 4, maka program akan menampilkan :

```
run:
1. Kakek - Nenek
2. Orang Tua
3. Anak
4. Cucu
Pilihan (1/2/3/4) = 4
Kuliah
Smp
```