PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Nama : Aqilah Jamellya Wulandari Putrisyah

Nim : 13020230155

Frekuensi: TI_PBO-12(B2)

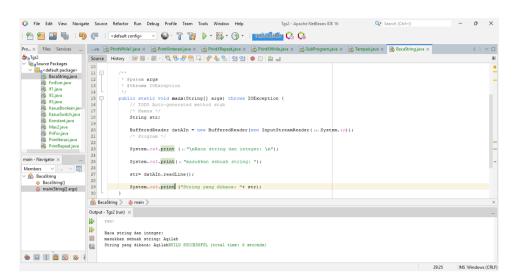
Dosen : Mardiyyah Hasnawi, S.Kom., M.T.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA MAKASSAR

2025

TUGAS 1 PBO

1.



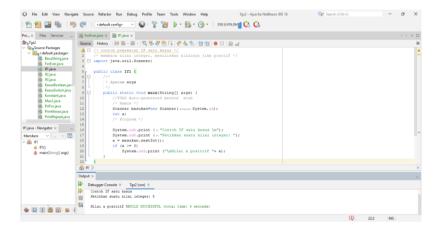
Penjelasannya: Program ini dirancang untuk membaca input string dari User dan menampilkannya kembali. Pertama-tama, program mengimpor library yang diperlukan untuk operasi input/output, terutama BufferedReader yang memungkinkan pembacaan input dari standard input. Di dalam metode main, program mendeklarasikan variabel str untuk menyimpan string input. Kemudian, objek BufferedReader dibuat untuk membaca input dari User. Program menampilkan pesan "masukkan sebuah string: " ke layar, meminta user untuk memasukkan string. Setelah pengguna memasukkan string dan menekan Enter, program membaca string tersebut menggunakan datAIn.readLine() dan menyimpannya di variabel str. Terakhir, program menampilkan pesan "String yang dibaca: " diikuti dengan nilai variabel str, yaitu string yang dimasukkan oleh user, ke layar. Program ini berfungsi untuk mengambil input string dari user dan menampilkannya kembali.

2.

```
City Set Nov Bodger Source Register Bon Debug Breite Teng Josh Windows Links Type - Aparthe Helicans DC 16 Comments of the Com
```

Penjelasannya: Program ini akan terus menerus mencetak teks "Print satu baris ..." ke layar tanpa berhenti. Program memiliki perulangan while (true) yang nanti akan terus berjalan sampai dihentikan secara paksa dengan menekan Ctrl+C atau ^c. Setiap kali perulangan berjalan, program mencetak teks tersebut ke layar dan pindah ke baris baru.

3.



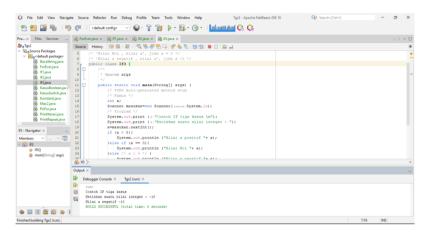
Penjelasannya: Program ini meminta user untuk memasukkan sebuah bilangan bulat. Jika bilangan tersebut positif atau nol, program akan menampilkan bilangan tersebut beserta pesan "Nilai a positif". Jika bilangan tersebut negatif, program tidak akan menampilkan apa pun.

4.

```
## Candidate Configure

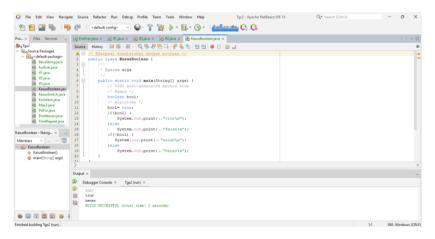
| Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Configure | Con
```

Penjelasannya: Program ini meminta user untuk memasukkan sebuah bilangan bulat. Program kemudian akan memeriksa apakah bilangan tersebut positif atau negatif. Jika positif atau nol, program akan menampilkan bilangan tersebut beserta pesan "Nilai a positif". Jika negatif, program akan menampilkan bilangan tersebut beserta pesan "Nilai a negatif".

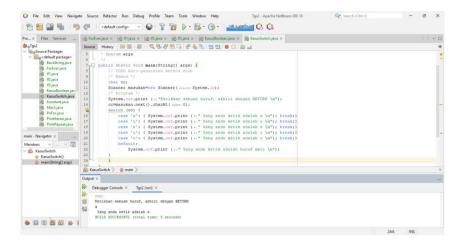


Penjelasannya: Program ini meminta user untuk memasukkan sebuah bilangan bulat. Program kemudian memeriksa bilangan tersebut dan menampilkan pesan yang sesuai berdasarkan nilai bilangan tersebut, Jika bilangan tersebut positif, program akan menampilkan pesan "Nilai a positif" diikuti dengan nilai bilangan tersebut. Namun, Jika bilangan tersebut nol, program akan menampilkan pesan "Nilai Nol" diikuti dengan nilai bilangan tersebut dan Jika bilangan tersebut negatif, program akan menampilkan pesan "Nilai a negatif" diikuti dengan nilai bilangan tersebut. Program ini mengklasifikasi bilangan bulat yang dimasukkan pengguna ke dalam tiga kategori: positif, nol, atau negatif, dan menampilkan pesan yang sesuai kategorinya.

6.



Penjelasannya: Program ini mendemonstrasikan penggunaan variabel boolean dan ekspresi kondisional if. Pertama-tama, program akan mendeklarasikan variabel boolean bernama bool dan menginisialisasinya dengan nilai true. Kemudian, program memiliki dua blok if-else: Blok pertama, Program memeriksa apakah bool bernilai true. Karena bool memang true, program mencetak "true" ke layar. Jika bool bernilai false, program akan mencetak "false". Blok kedua, Program memeriksa apakah bool bernilai false dengan menggunakan operator ! (not). Karena bool bernilai true, maka !bool bernilai false. Oleh karena itu, bagian else dieksekusi, dan program mencetak "benar" ke layar. Jika !bool bernilai true, program akan mencetak "salah".

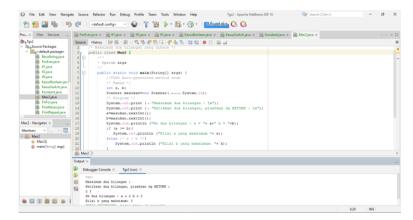


Penjelasannya: Program ini akan meminta user untuk memasukkan sebuah karakter (huruf). Kemudian program akan membaca karakter pertama yang dimasukkan user dan menggunakan struktur switch untuk menentukan tindakan yang akan diambil. Jika karakter yang dimasukkan adalah salah satu dari huruf vokal ('a', 'u', 'e', 'i', 'o'), program akan menampilkan pesan yang sesuai, misalnya "Yang anda ketik adalah a". Jika karakter yang dimasukkan bukan huruf vokal, program akan menampilkan pesan "Yang anda ketik adalah huruf mati". Dengan kata lain, program ini mengklasifikasikan karakter yang dimasukkan pengguna sebagai huruf vokal atau huruf mati dan menampilkannya.

8.

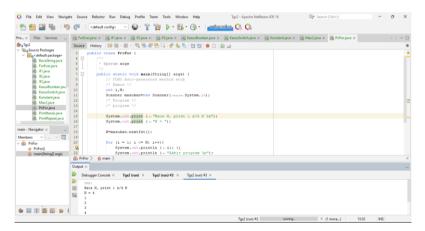
```
| Tender | T
```

Penjelasannya: Program ini untuk menghitung luas lingkaran. Pertama, program akan mendeklarasikan konstanta PHI dengan nilai 3.1415f. Kemudian, program akan meminta user untuk memasukkan jari-jari lingkaran. Setelah pengguna memasukkan jari-jari, program menghitung luas lingkaran menggunakan rumus PHI * r * r dan menampilkan hasilnya ke layar. Terakhir, program akan menampilkan pesan "Akhir program".



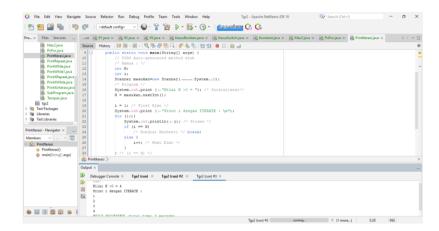
Penjelasannya: Program ini akan mengambil dua input bilangan bulat yang di masukkan oleh user. Setelah itu, program akan membandingkan kedua bilangan tersebut dan menampilkan bilangan mana yang lebih besar. Jika bilangan pertama lebih besar, program akan menampilkan pesan "Nilai a yang maksimum" diikuti dengan nilai bilangan pertama. Jika bilangan kedua lebih besar atau sama dengan bilangan pertama, program akan menampilkan pesan "Nilai b yang maksimum" diikuti dengan nilai bilangan kedua. Program ini menentukan dan menampilkan bilangan maksimum dari dua bilangan yang dimasukkan pengguna.

10.



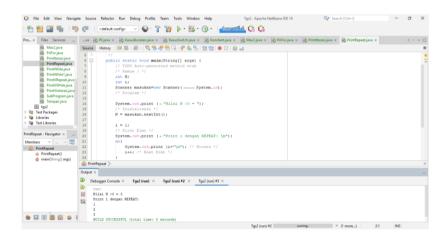
Penjelasannya: Program ini meminta user untuk memasukkan sebuah bilangan bulat N. Kemudian, program menggunakan perulangan `for` untuk mencetak angka dari 1 hingga N ke layar. Setelah perulangan selesai, program menampilkan pesan "Akhir program".

11.



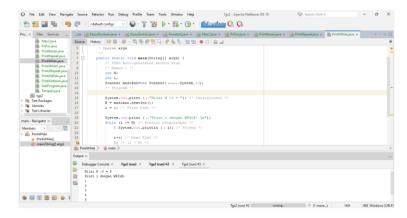
Penjelasannya: Program ini meminta user untuk memasukkan sebuah bilangan bulat N. Kemudian, program akan mencetak angka dari 1 hingga N ke layar menggunakan perulangan for. Program menginisialisasi variabel i dengan nilai 1. Di dalam perulangan, program mencetak nilai i ke layar dan kemudian menambahkan 1 ke nilai i. Perulangan akan terus berlanjut hingga i sama dengan N. Setelah perulangan selesai, program akan berhenti.

12.



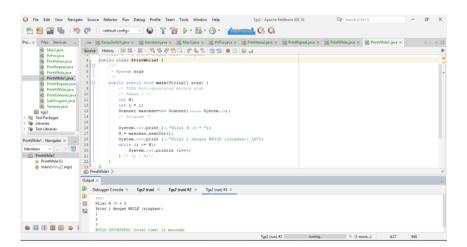
Penjelasannya: Program ini akan meminta pengguna untuk memasukkan sebuah bilangan bulat N. Kemudian, program akan menggunakan perulangan do-while untuk mencetak angka dari 1 hingga N ke layar. Program menginisialisasi variabel i dengan nilai 1. Di dalam perulangan, program mencetak nilai i ke layar dan kemudian menambahkan 1 ke nilai i. Perulangan akan terus berlanjut hingga i lebih besar dari N. Setelah perulangan selesai, program akan berhenti.

13.

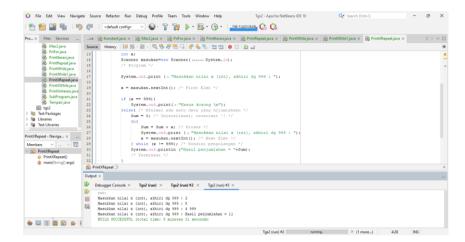


Penjelasanya: Program ini akan meminta user untuk memasukkan sebuah bilangan bulat N. Kemudian, program akan menggunakan perulangan while untuk mencetak angka dari 1 hingga N ke layar. Program akan menginisialisasi variabel i dengan nilai 1. Di dalam perulangan, program akan mencetak nilai i ke layar, kemudian menambahkan 1 ke nilai i. Perulangan akan terus berlanjut hingga i lebih besar dari N. Setelah perulangan selesai, program akan berhenti.

14.



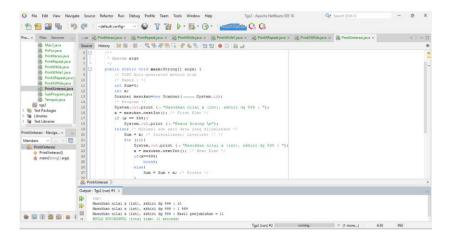
Penjelasannya: Sama seperti program sebelumnya, program ini akan meminta user untuk memasukkan sebuah bilangan bulat N. Kemudian, program akan menggunakan perulangan while untuk mencetak angka dari 1 hingga N ke layar. Program akan menginisialisasi variabel i dengan nilai 1. Di dalam perulangan, program mencetak nilai i ke layar dan kemudian menambahkan 1 ke nilai i. Perulangan akan terus berlanjut hingga i lebih besar dari N. Setelah perulangan selesai, program akan berhenti.



Penjelasannya: Program ini akan meminta user untuk memasukkan serangkaian bilangan bulat. Kemudian, program akan menjumlahkan semua bilangan bulat yang dimasukkan oleh user hingga user memasukkan angka 999. Jika user langsung memasukkan 999 di awal, program akan menampilkan pesan "Kasus kosong". Jika tidak, program akan terus meminta input bilangan bulat dan menjumlahkannya hingga user memasukkan 999. Setelah user memasukkan 999, program akan menampilkan hasil penjumlahan semua bilangan bulat yang dimasukkan.

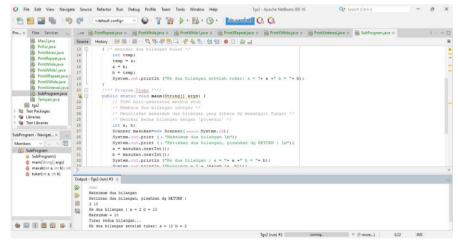
16.

Penjelasannya: Program ini akan menjumlahkan serangkaian bilangan bulat yang dimasukkan oleh user. Program akan terus meminta input bilangan bulat dan menambahkannya ke total jumlah hingga user memasukkan angka 999. Setelah pengguna memasukkan 999, program akan berhenti meminta input dan menampilkan hasil penjumlahan semua bilangan bulat yang dimasukkan pengguna.

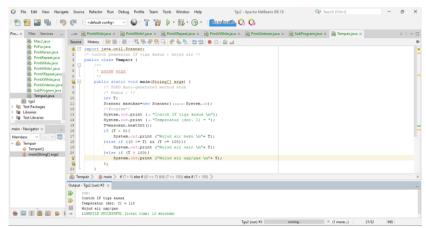


Penjelasannya: Program ini akan menjumlahkan serangkaian bilangan bulat yang dimasukkan oleh user. Program akan terus membaca bilangan bulat hingga user memasukkan angka 999. Jika user langsung memasukkan 999 di awal, program akan menampilkan pesan "Kasus kosong". Jika tidak, program akan menjumlahkan setiap bilangan bulat yang dimasukkan user. Setelah user memasukkan 999, program akan menampilkan hasil penjumlahan semua bilangan bulat yang dimasukkan.

18.



Penjelasannya: Program ini berisi dua fungsi yaitu, maxab yang mengembalikan nilai maksimum dari dua bilangan bulat, dan tukar yang menukar nilai dua bilangan bulat. Program utama akan meminta user untuk memasukkan dua bilangan bulat, lalu program akan menampilkan nilai maksimum dari kedua bilangan tersebut menggunakan fungsi maxab, dan kemudian menukar nilai kedua bilangan tersebut menggunakan fungsi tukar dan menampilkan nilai yang telah ditukar.



Penjelasannya: Program ini akan meminta user untuk memasukkan nilai suhu dalam derajat Celsius. Kemudian, program menentukan wujud air berdasarkan nilai suhu yang dimasukkan oleh user. Jika suhu kurang dari 0, program akan menampilkan "Wujud air beku". Jika suhu antara 0 dan 100, program akan menampilkan "Wujud air cair". Jika suhu lebih dari 100, program akan menampilkan "Wujud air uap/gas".