Nama: Arrijal Mutaqin

NPM: 0620101016

<https://github.com/ArrijalMutaqin/Pemograman-IV>

**Bagian I**

1. Primitive data type adalah tipe data yang telah terdefinisi (supported) di suatu bahasa pemrograman. Contohnya pada java adalah byte, short, int, long, char, float, double dan Boolean. Contohnya kita membuat variabel yang akan menyimpan umur dari seseorang dan ingin data umur tersebut nantinnya dioperasikan (untuk menghitung tahun lahir) maka akan menggunakan primitive data type integer. Sedangkan String adalah tipe data yang tidak terdefinisi secara default (supported) oleh suatu bahasa pemrograman melainkan didefinisikan sendiri oleh programmer tersebut atau biasannya juga disebut sebagai references object.
2. Pemrograman Java memiliki 4 akses modifier untuk mengontrol tingkatan/level classes, variabel, method/fungsi dan constructor.

* Default: memiliki lingkup hanya di dalam paket yang sama
* Public: memiliki lingkup yang lebih terbuka, sehingga bisa diakses di class manapun
* Protected: memiliki lingkup hanya di dalam paket yang sama dan bisa diakses oleh semua sub class dalam paket tersebut
* Private: memiliki lingkup hanya di dalam class yang sama.

1. Kita baru perlu menerapkan inheritance Kita baru perlu menerapkan inheritance pada saat kita jumpai ada suatu class yang dapat diperluas dari class lain yang dapat diperluas dari class lain.
2. Metode overriding, dalam pemrograman berorientasi objek, adalah fitur bahasa yang memungkinkan subclass atau kelas anak untuk menyediakan implementasi spesifik dari metode yang sudah disediakan oleh salah satu superclass atau kelas induknya. Ini memungkinkan untuk jenis polimorfisme tertentu.

**Bagian II**

1. class Enemy {

String name;

int hp;

int attackPoin;

void attack(){

System.out.println("Serang!");

}

}

class Zombie extends Enemy {

void walk(){

System.out.println("Zombie jalan-jalan");

}

}

1. #include <iostream>

using namespace std;

class remoteTV{

private:

string tombolNo[10];

public:

void setTombolNo(int i, string value){

tombolNo[i] = value;

}

string getTombolNo(int i){

return tombolNo[i];

}

};

int main(){

remoteTV ruangTamu;

ruangTamu.setTombolNo(0, "Channel BCPP");

ruangTamu.setTombolNo(1, "Channel BelajarCPP");

ruangTamu.setTombolNo(2, "Channel CPP");

ruangTamu.setTombolNo(3, "Channel C");

cout<<ruangTamu.getTombolNo(0)<<endl;

cout<<ruangTamu.getTombolNo(1)<<endl;

cout<<ruangTamu.getTombolNo(2)<<endl;

cout<<ruangTamu.getTombolNo(3)<<endl;

return 0;

}

1. package bangundatar;

public class BangunDatar {

float luas(){

System.out.println("Menghitung luas bangun datar");

return 0;

}

float keliling(){

System.out.println("Menghitung keliling bangun datar");

return 0;

}

}

package bangundatar;

public class Persegi extends BangunDatar{

int sisi;

public Persegi(int sisi) {

this.sisi = sisi;

}

@Override

public float luas() {

return this.sisi \* this.sisi;

}

@Override

public float keliling(){

return this.sisi \* 4;

}

}

package bangundatar;

public class Main {

public static void main(String[] args) {

BangunDatar bangunDatar = new BangunDatar();

Persegi persegi = new Persegi(4);

// memanggil method luas dan keliling

bangunDatar.luas();

bangunDatar.keliling();

System.out.println("Luas persegi: " + persegi.luas());

System.out.println("keliling persegi: " + persegi.keliling());

}

}