

Nama : Azzam Dicky Umar Widadi

NIM : H1D022090

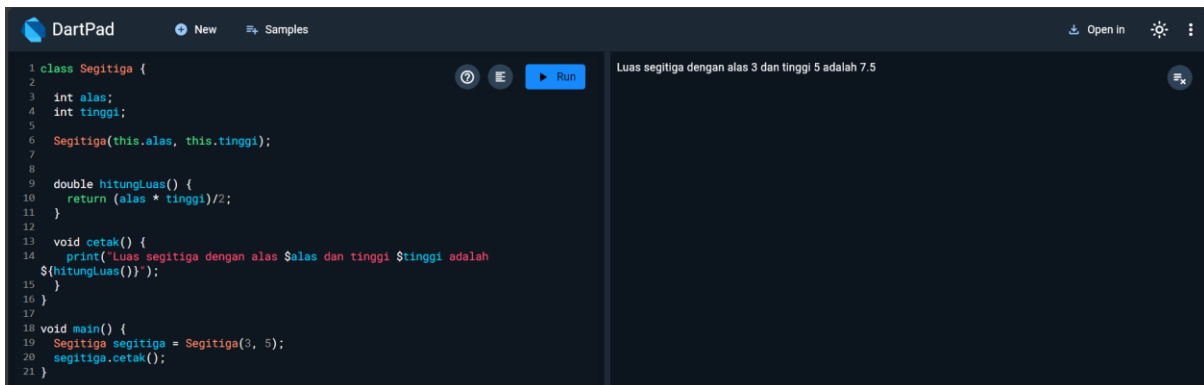
Shift : F

Tugas 1 Prak Pemrograman mobile

Operasi mencari luas segitiga

- 1) Membuat class segitiga yang berisikan deklarasi atribut yaitu alas dan tinggi dengan tipe data integer
- 2) Kemudian dibuat constructor, dimana menginisialisai objek Segitiga dengan nilai alas dan tinggi. This digunakan untuk atribut alas dan tinggi diisi dengan nilai yang diberikan ketika objek diinisialisasi
- 3) function hitungLuas berisikan luas segitiga dengan tipe data double sehingga dapat menyimpan nilai angka desimal.
- 4) Method cetak untuk menampilkan informasi ke layar kata kata hasil luas segitiga yang diikuti dengan nilai luas segitiga yang telah dihitung menggunakan function hitungLuas()
- 5) Pada main, sebuah objek Segitiga dibuat dengan nilai alas 3 dan tinggi 5. Objek ini akan disimpan dalam variabel segitiga
- 6) Kemudian memanggil method cetak untuk menampilkan hasil luas

Source code dan output:



```
1 class Segitiga {
2
3   int alas;
4   int tinggi;
5
6   Segitiga(this.alas, this.tinggi);
7
8
9   double hitungLuas() {
10     return (alas * tinggi)/2;
11   }
12
13   void cetak() {
14     print('Luas segitiga dengan alas $alas dan tinggi $tinggi adalah
15     ${hitungLuas()}');
16   }
17
18   void main() {
19     Segitiga segitiga = Segitiga(3, 5);
20     segitiga.cetak();
21   }
```

Luas segitiga dengan alas 3 dan tinggi 5 adalah 7.5