

Pertanyaan 2.3.3

1. Karakteristik class: -Attribute -Method
2. Kata kunci “class”
3. Attribute-nya adalah: -namaBarang -jenisBarang -stok -hargaSatuan Dideklarasikan pada baris ke 2 dan 3.
4. Method-nya adalah: -tampilBarang -tambahStok -kurangiStok -hitungHartaTotal Dideklarasikan pada baris ke 5, 12, 15, 18

```
if( n > 0){  
    stok = stok - n;  
}
```

- 5.
6. Karena jika ingin mengurangi stok, yang artinya melakukan operasi tambah-kurang, maka diperlukan tipe data “int” untuk melakukannya.
7. Untuk menghitung harga total, berarti menyertakan angka, maka dibutuhkan tipe data int.
8. Karena tidak memiliki nilai return.

Pertanyaan 2.4.3

1. Baris ke 3. Menghasilkan nama objek “b1”.

```
public class BarangMain {  
    public static void main(String[] args){  
        Barang b1 = new Barang();  
        b1.namaBarang = "Corsair 2 GB";  
        b1.jenisBarang = "DDR";  
        b1.hargaSatuan = 250000;  
        b1.stok = 10;  
        b1.tambahStok(1);  
        b1.kurangiStok(3);  
        b1.tampilBarang();  
        int hargaTotal = b1.hitungHargaTotal(4);  
        System.out.println("Harga 4 buah = "+hargaTotal);  
    }  
}
```

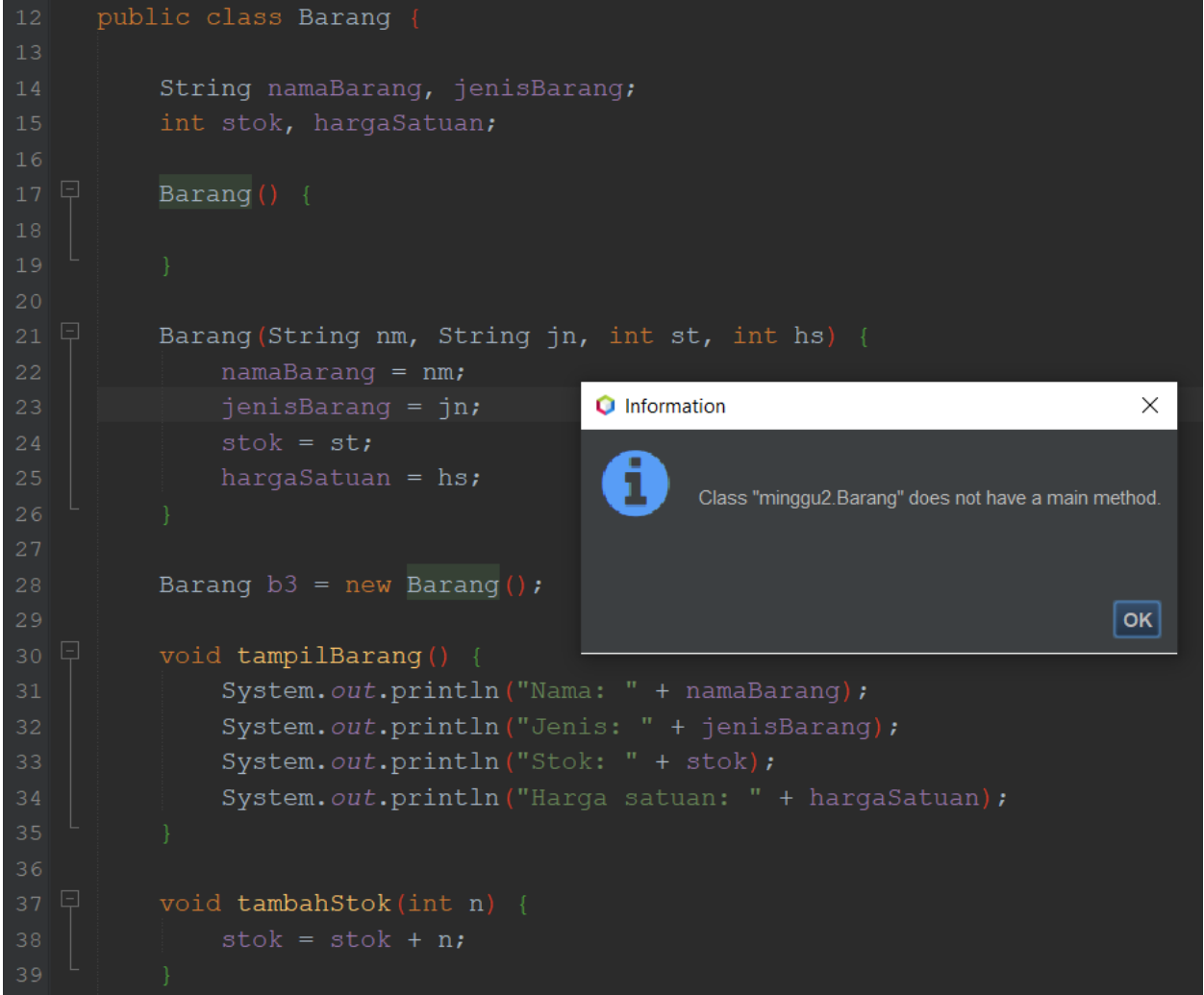
- 2.

Mengakses atribut caranya seperti line ke 4-7. Sedangkan method ada di line 8-10.

Pertanyaan 2.5.3

```
public class Barang {  
    String namaBarang, jenisBarang;  
    int stok, hargaSatuan;  
  
    Barang() {  
    }  
    Barang(String nm, String jn, int st, int hs) {  
        namaBarang = nm;  
        jenisBarang = jn;  
        stok = st;  
        hargaSatuan = hs;  
    }  
  
    void tampilBarang() {  
        System.out.println("Nama = "+namaBarang);  
        System.out.println("Jenis = "+jenisBarang);  
        System.out.println("Stok = "+stok);  
        System.out.println("Harga Satuan = "+hargaSatuan);  
    }  
    void tambahStok(int n) {  
        stok = stok+n;  
    }  
    void kurangStok(int n) {  
        stok = stok-n;  
    }  
    int hitungHargaTotal(int jumlah) {  
        return jumlah*hargaSatuan;  
    }  
}
```

1. Kontruktor-nya ada pada baris ke-7.
2. Untuk menambah barang baru, yakni “Logitech” dan “Wireless Mouse” juga stoknya yang sebesar 150.000 dan harga satuannya 25.

3. 

Pertanyaan 2.6.3

- ```
PersegiPanjang[] ppArray = new PersegiPanjang[3];
```

Menginformasikan bahwa jumlah persegi panjang yang bisa diproses ada 3.

```
ppArray[1] = new PersegiPanjang();
ppArray[1].panjang = 80;
ppArray[1].lebar = 40;
```
- Kode itu adalah instansiasi persegi panjang ke-2.

### Pertanyaan 2.7.3

```
Persegi[] pgArray = new Persegi[100];
pgArray[5].sisi = 20;
```

1.

Akan error karena indek 0-4 belum diisi.

### Pertanyaan 2.8.3

1. Konstruktor merupakan method istimewa yang namanya sama dengan nama class.
2. segitiga[] sgArray = new segitiga[15];
3. Untuk nomor 3, 4, 5.

```
4 * and open the template in the editor.
5 */
6 package Segitiga;
7
8 /**
9 *
10 * @author Daffa Cahyo
11 */
12 public class segitiga {
13 public int alas;
14 public int tinggi;
15
16 public segitiga(int a, int t){
17 alas = a;
18 tinggi = t;
19 }
20
21 public int hitungLuas(){
22 return alas * tinggi;
23 }
24
25 public int hitungKeliling(){
26 return alas * 3;
27 }
28 }
```

```
6 package Segitiga;
7
8 /**
9 *
10 * @author Daffa Cahyo
11 */
12 public class ArraySegitiga {
13 public static void main(String[] args) {
14 segitiga[] sgArray = new segitiga[4];
15
16 sgArray[0] = new segitiga(10, 4);
17 sgArray[1] = new segitiga(20, 10);
18 sgArray[2] = new segitiga(15, 6);
19 sgArray[3] = new segitiga(25, 10);
20
21 for(int i = 0; i < 4; i++){
22 System.out.println("Luas balok ke- " + (i+1) + ": " + sgArray[i].hitungLuas());
23 System.out.println("Keliling balok ke- " + (i+1) + ": " + sgArray[i].hitungKeliling());
24 }
25 }
26 }
```