

**LAPORAN TUGAS 3**  
**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**



**DISUSUN OLEH:**  
**DESTHA AMARTHA WIJAYA**  
**(A11.2023.15468)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO 2023/2024**

## Penjelasan Source Code Program Kuis

### 1. Kelas Quiz.java

Kelas ini berfungsi sebagai bank soal untuk kuis. Kelas ini memiliki atribut:

- ``question``: Array berisi daftar pertanyaan.
- ``options``: Array 2D berisi pilihan jawaban untuk setiap pertanyaan.
- ``correctAnswers``: Array berisi indeks jawaban yang benar.
- ``score``: Variabel untuk menyimpan skor pengguna.

Kelas ini memiliki beberapa metode:

- ``getQuestionCount()``: Mengembalikan jumlah pertanyaan yang tersedia.
- ``displayQuestion(int index)``: Menampilkan pertanyaan beserta pilihan jawaban.
- ``checkAnswer(int index, int userAnswer)``: Memeriksa apakah jawaban pengguna benar atau salah, dan memperbarui skor.
- ``getScore()``: Mengembalikan skor akhir pengguna.

### 2. Kelas Mainquiz.java

Kelas ini adalah titik masuk utama program (memiliki metode ``main``). Kelas ini berfungsi untuk:

- Membuat objek ``Quiz`` dan ``Scanner`` untuk membaca input pengguna.
- Menampilkan pertanyaan satu per satu dalam loop.
- Menerima input jawaban dari pengguna dengan validasi agar hanya menerima angka 1-4.
- Memeriksa jawaban pengguna menggunakan metode ``checkAnswer()``.
- Menampilkan skor akhir dan memberikan umpan balik berdasarkan skor.

### 3. Kesimpulan

Program ini menggunakan konsep dasar pemrograman berorientasi objek (OOP) dengan pemisahan logika bisnis (Quiz.java) dan tampilan/interaksi pengguna (Mainquiz.java). Validasi input memastikan program hanya menerima angka yang valid untuk mencegah error.