Nama : Andika Rifki Pratama

Kelas : SE-07-01

NIM : 2311104011

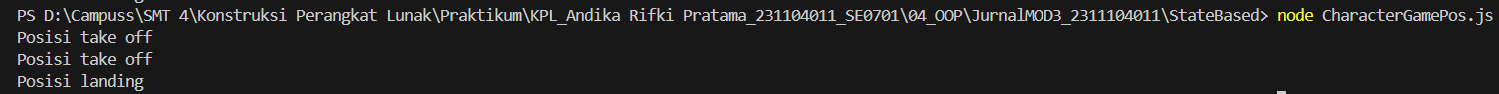
1. State Based



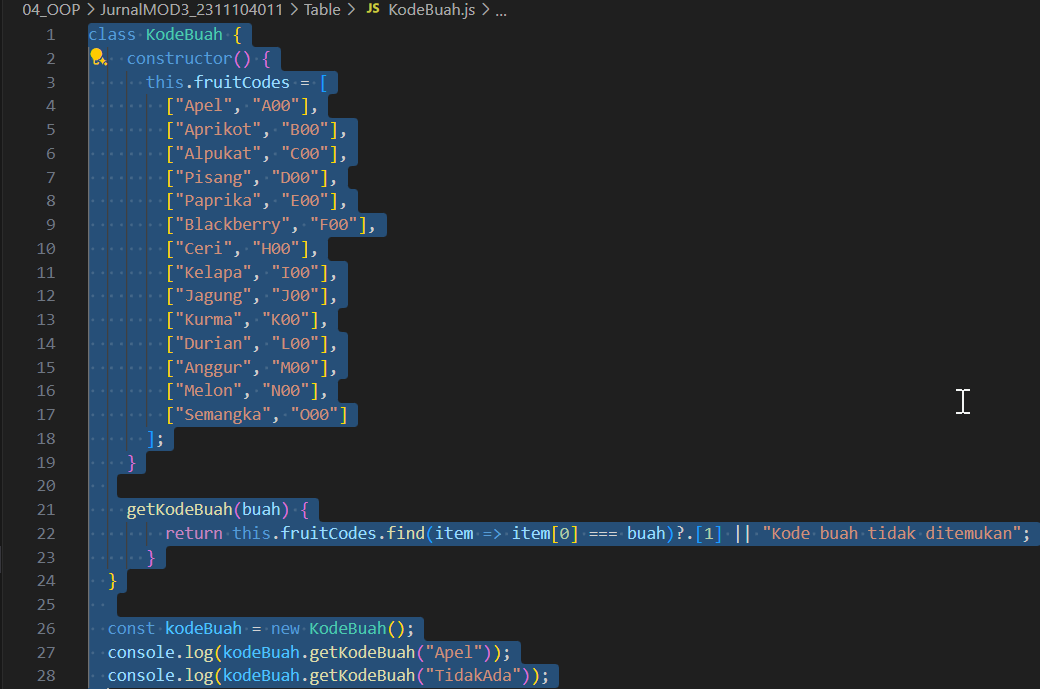
Penjelasan :

Pada kode ini terdapat kelas CharacterGamePos di mana di dalamnya terdapat konstruktor untuk menginisialisasi state awal sebagai Berdiri serta mendefinisikan transisi antar state melalui tombol yang ditekan, seperti TombolS, TombolW, dan TombolX. Kemudian terdapat method transition yang berfungsi untuk menangani perpindahan state, menampilkan status seperti "Posisi take off" saat bertransisi dari Berdiri ke Terbang dan "Posisi landing" saat bertransisi dari Terbang ke Jongkok, serta memperbarui state saat ini. Terakhir, terdapat instance sm yang digunakan untuk mensimulasikan perubahan state berdasarkan tombol yang ditekan.

Output :



1. Table Driven



Penjelasan :

Pada kode ini terdapat kelas KodeBuah yang berfungsi untuk mencari kode buah berdasarkan nama buah yang diberikan, di mana di dalam konstruktor terdapat array fruitCodes yang menyimpan daftar nama buah beserta kode buahnya, kemudian terdapat method getKodeBuah yang mencari kode buah dengan find() dan mengembalikan kode buah jika ditemukan, atau menampilkan pesan "Kode buah tidak ditemukan" jika nama buah tidak ada dalam daftar, serta penggunaan instance kodeBuah untuk menguji kode dengan input "Apel" yang menghasilkan "A00" dan "TidakAda" yang menghasilkan pesan "Kode buah tidak ditemukan".

Output :

