

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK LANJUT

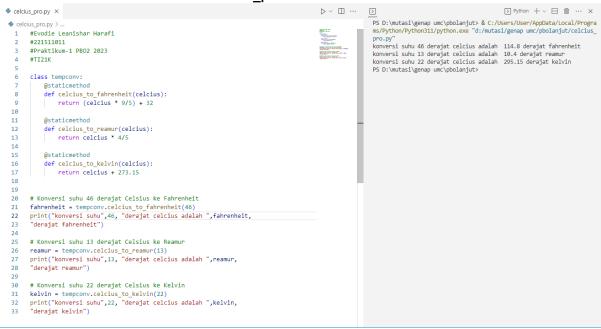
2023



1. Buatlah Class yang mengimplementasikan Prosedural, beri nama: celcius_pro.py Jawaban:

```
#Evodie Leanishar Harafi
#221511011
#Praktikum-1 PBO2 2023
#TI21K
class tempconv:
   @staticmethod
   def celcius_to_fahrenheit(celcius):
        return (celcius * 9/5) + 32
   @staticmethod
    def celcius_to_reamur(celcius):
        return celcius * 4/5
   @staticmethod
   def celcius_to_kelvin(celcius):
        return celcius + 273.15
# Konversi suhu 46 derajat Celsius ke Fahrenheit
fahrenheit = tempconv.celcius_to_fahrenheit(46)
print("konversi suhu",46, "derajat celcius adalah ",fahrenheit,
"derajat fahrenheit")
# Konversi suhu 13 derajat Celsius ke Reamur
reamur = tempconv.celcius_to_reamur(13)
print("konversi suhu",13, "derajat celcius adalah ",reamur,
"derajat reamur")
# Konversi suhu 22 derajat Celsius ke Kelvin
kelvin = tempconv.celcius_to_kelvin(22)
print("konversi suhu",22, "derajat celcius adalah ",kelvin,
"derajat kelvin")
```

Gambar 1.Screenshot Hasil celcius_pro



 ${\it 2. Buatlah \ Class \ yang \ mengimplementasikan \ Object \ Oriented \ Programming, \ beri \ nama: \\ celcius_oop.py }$

Jawaban:

```
#Evodie Leanishar Harafi
#221511011
#Praktikum-1 PBO2 2023
#TI21K
class tempconv:
    def __init__(self, celcius):
        self.celcius = celcius
    def to_reamur(self):
        return (4/5) * self.celcius
    def to_kelvin(self):
        return self.celcius + 273.15
    def to_fahrenheit(self):
        return (9/5) * self.celcius + 32
temp = tempconv(12)
fahrenheit = temp.to_fahrenheit()
kelvin = temp.to_kelvin()
reamur = temp.to_reamur()
print(f"{temp.celcius} derajat Celcius = {reamur} Reamur")
print(f"{temp.celcius} derajat Celcius = {kelvin} Kelvin")
print(f"{temp.celcius} derajat Celcius = {fahrenheit} Fahrenheit")
```

Gambar 2.Screnshot hasil celcius_oop

Evauasi:

- 1. Apa yang dimaksud dengan class dalam Python?
- a. Sebuah fungsi yang mengembalikan nilai tertentu
- b. Sebuah variabel yang dapat digunakan oleh seluruh program

c. Sebuah blueprint untuk membuat objek

- d. Sebuah fungsi yang digunakan untuk mencari nilai tertentu
- 2. Apa yang dimaksud dengan objek dalam Python?
- a. Sebuah fungsi yang mengembalikan nilai tertentu
- b. Sebuah variabel yang dapat digunakan oleh seluruh program
- c. Sebuah blueprint untuk membuat class

d. Sebuah instance dari sebuah class

- 3. Apa yang dimaksud dengan constructor dalam Python?
- a. Sebuah method yang digunakan untuk mengubah nilai atribut objek
- b. Sebuah method yang digunakan untuk menghapus objek

c. Sebuah method yang digunakan untuk membuat objek

- d. Sebuah method yang digunakan untuk mengambil nilai atribut objek
- 4. Apa yang dimaksud dengan self dalam Python?

a. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada objek saat ini

- b. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada class saat ini
- c. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada konstruktor saat ini
- d. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada method saat ini
- 5. Bagaimana cara membuat objek dari sebuah class?

a. Dengan menggunakan fungsi init

- b. Dengan menggunakan keyword "new"
- c. Dengan menggunakan fungsi "create"
- d. Dengan menggunakan keyword "instance"
- 6. Apa yang dimaksud dengan atribut dalam Python?

a. Variabel yang terkait dengan sebuah objek

- b. Metode yang terkait dengan sebuah objek
- c. Fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai
- d. Sebuah tipe data yang menyimpan nilai
- 7. Apa yang dimaksud dengan metode dalam Python?

a. Fungsi yang terkait dengan sebuah objek

- b. Variabel yang terkait dengan sebuah objek
- c. Fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai
- d. Sebuah tipe data yang menyimpan nilai

8. Bagaimana cara mengakses atribut dari sebuah objek?

a. Dengan menggunakan tanda titik (.)

- b. Dengan menggunakan tanda kurung []
- c. Dengan menggunakan tanda koma,
- d. Dengan menggunakan tanda panah ->
- 9. Bagaimana cara memanggil metode dari sebuah objek?
- a. Dengan menggunakan tanda titik (.)

b. Dengan menggunakan tanda kurung ()

- c. Dengan menggunakan tanda koma,
- d. Dengan menggunakan tanda panah ->