

Nama : M Ghifari Permata Alwy

NIM : 130222033

Link github : https://github.com/GhifariAlwy/tp4_kpl.git

```
namespace tpmodul4_1302220033
{
    0 references
    internal class Program
    {
        2 references
        public class KodePos
        {
            11 references
            public int getKodePos(string kelurahan)
            {
                if (kelurahan == "Batununggal")
                {
                    return 40266;
                }
                else if (kelurahan == "Kujangsari" || kelurahan == "Cijaura")
                {
                    return 40287;
                }
                else if (kelurahan == "Mengger")
                {
                    return 40267;
                }
                else if (kelurahan == "Wates")
                {
                    return 40256;
                }
                else if (kelurahan == "Jatisari" || kelurahan == "Margasari" || kelurahan == "Sekejati")
                {
                    return 40286;
                }
                else if (kelurahan == "Kebonwaru")
                {
                    return 40272;
                }
                else if (kelurahan == "Maleer")
                {
                    return 40274;
                }
                else if (kelurahan == "Samoja")
                {
                    return 40273;
                }
            }
        }
    }
}
```

```
C# tpmodul4_1302220033
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79

    else if (kelurahan == "Maleer")
    {
        return 40274;
    }
    else if (kelurahan == "Samoja")
    {
        return 40273;
    }
    else
    {
        return -1;
    }
}

0 references
static void Main(string[] args)
{
    KodePos kodePosObj = new KodePos();

    int kode1 = kodePosObj.getKodePos("Batununggal");
    int kode2 = kodePosObj.getKodePos("Kujangsari");
    int kode3 = kodePosObj.getKodePos("Mengger");
    int kode4 = kodePosObj.getKodePos("Wates");
    int kode5 = kodePosObj.getKodePos("Cijaura");
    int kode6 = kodePosObj.getKodePos("Jatisari");
    int kode7 = kodePosObj.getKodePos("Margasari");
    int kode8 = kodePosObj.getKodePos("Sekejati");
    int kode9 = kodePosObj.getKodePos("Kebonwaru");
    int kode10 = kodePosObj.getKodePos("Maleer");
    int kode11 = kodePosObj.getKodePos("Samoja");

    Console.WriteLine("Kode pos Batununggal: " + kode1);
    Console.WriteLine("Kode pos Kujangsari: " + kode2);
    Console.WriteLine("Kode pos Mengger: " + kode3);
    Console.WriteLine("Kode pos Wates: " + kode4);
    Console.WriteLine("Kode pos Cijaura: " + kode5);
    Console.WriteLine("Kode pos Jatisari: " + kode6);
    Console.WriteLine("Kode pos Margasari: " + kode7);
    Console.WriteLine("Kode pos Sekejati: " + kode8);
    Console.WriteLine("Kode pos Kebonwaru: " + kode9);
    Console.WriteLine("Kode pos Maleer: " + kode10);
    Console.WriteLine("Kode pos Samoja: " + kode11);
}
```

```
Kode pos Batununggal: 40266
Kode pos Kujangsari: 40287
Kode pos Mengger: 40267
Kode pos Wates: 40256
Kode pos Cijaura: 40287
Kode pos Jatisari: 40286
Kode pos Margasari: 40286
Kode pos Sekejati: 40286
Kode pos Kebonwaru: 40272
Kode pos Maleer: 40274
Kode pos Samoja: 40273
```

Memanggil metode `getKodePos` untuk beberapa kelurahan yang telah ditentukan, menyimpan hasilnya dalam variabel, dan menampilkan hasilnya ke layar menggunakan `Console.WriteLine`.

```

0 references
public class DoorMachine
{
    6 references
    public enum Pintu
    {
        TERBUKA, TERKUNCI
    }
}
0 references
static void Main(string[] args)
{
    Console.Write("Enter Command: ");
    string command = Console.ReadLine();
    DoorMachine.Pintu pintu = DoorMachine.Pintu.TERKUNCI;
    while (command != "Keluar Rumah")
    {
        switch (pintu)
        {
            case DoorMachine.Pintu.TERBUKA:
                if (command == "KunciPintu")
                {
                    pintu = DoorMachine.Pintu.TERKUNCI;
                    Console.WriteLine("PINTU TERKUNCI");
                }
                break;
            case DoorMachine.Pintu.TERKUNCI:
                if (command == "BukaPintu")
                {
                    pintu = DoorMachine.Pintu.TERBUKA;
                    Console.WriteLine("PINTU TIDAK TERKUNCI");
                }
                break;
        }

        Console.Write("Enter Command: ");
        command = Console.ReadLine();
    }
    KodePos kodePosObj = new KodePos();
}

```

```

}
KodePos kodePosObj = new KodePos();

int kode1 = kodePosObj.getKodePos("Batununggal");
int kode2 = kodePosObj.getKodePos("Kujangsari");
int kode3 = kodePosObj.getKodePos("Mengger");
int kode4 = kodePosObj.getKodePos("Wates");
int kode5 = kodePosObj.getKodePos("Cijaura");
int kode6 = kodePosObj.getKodePos("Jatisari");
int kode7 = kodePosObj.getKodePos("Margasari");
int kode8 = kodePosObj.getKodePos("Sekejati");
int kode9 = kodePosObj.getKodePos("Kebonwaru");
int kode10 = kodePosObj.getKodePos("Maleer");
int kode11 = kodePosObj.getKodePos("Samoja");

Console.WriteLine("Kode pos Batununggal: " + kode1);
Console.WriteLine("Kode pos Kujangsari: " + kode2);
Console.WriteLine("Kode pos Mengger: " + kode3);
Console.WriteLine("Kode pos Wates: " + kode4);
Console.WriteLine("Kode pos Cijaura: " + kode5);
Console.WriteLine("Kode pos Jatisari: " + kode6);
Console.WriteLine("Kode pos Margasari: " + kode7);
Console.WriteLine("Kode pos Sekejati: " + kode8);
Console.WriteLine("Kode pos Kebonwaru: " + kode9);
Console.WriteLine("Kode pos Maleer: " + kode10);
Console.WriteLine("Kode pos Samoja: " + kode11);
}
}

```

Di dalam loop, menggunakan struktur kontrol switch untuk memeriksa status pintu (TERBUKA atau TERKUNCI) dan menanggapi perintah yang dimasukkan oleh pengguna. Jika pintu TERBUKA, maka perintah "KunciPintu" akan mengubah status pintu menjadi TERKUNCI dan mencetak pesan bahwa pintu telah terkunci. Jika pintu TERKUNCI, maka perintah "BukaPintu" akan mengubah status pintu menjadi TERBUKA dan mencetak pesan bahwa pintu tidak terkunci. Program akan terus meminta perintah hingga pengguna memasukkan "Keluar Rumah". Setelah keluar dari loop, program membuat objek dari kelas KodePos dan menggunakannya untuk mendapatkan kode pos berbagai kelurahan. Menampilkan hasil kode pos ke console menggunakan Console.WriteLine.

```
Enter Command: BukaPintu
PINTU TIDAK TERKUNCI
Enter Command: KunciPintu
PINTU TERKUNCI
Enter Command: BukaPintu
PINTU TIDAK TERKUNCI
Enter Command: KunciPintu
PINTU TERKUNCI
Enter Command: Keluar Rumah
Kode pos Batununggal: 40266
Kode pos Kujangsari: 40287
Kode pos Mengger: 40267
Kode pos Wates: 40256
Kode pos Cijaura: 40287
Kode pos Jatisari: 40286
Kode pos Margasari: 40286
Kode pos Sekejati: 40286
Kode pos Kebonwaru: 40272
Kode pos Maleer: 40274
Kode pos Samoja: 40273
```