

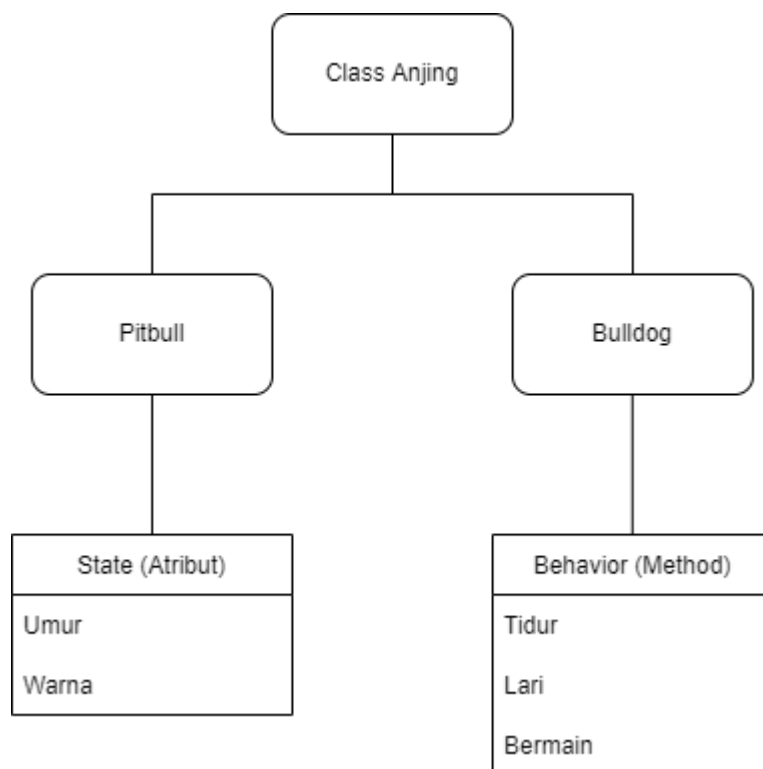
TUGAS 1

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

KELOMPOK :

- 1) Daffa Berry Adhani (A11.2019.12255)
- 2) Haidar Izzuddin Rabbani (A11.2019.12268)
- 3) Elva Izzi Azka Rosyada (A11.2019.12260)

1. Diagram Class



2. Superclass

“Anjing”

3. Atribut

- Umur : Memberikan informasi usia anjing, tipe data integer.
- Warna : Memberikan informasi warna anjing, tipe data string.

4. Method

- Tidur : Melakukan aktivitas tidur.

- Lari : Melakukan aktivitas lari.
- Bermain : Melakukan aktivitas bermain.

5. Subclass

I. “Pitbull”

- Atribut : Mewarisi atribut dari class “Anjing.
- Metode : Implementasi bermain dari pitbull.

II. “Bulldog”

- Atribut : Mewarisi atribut dari class “Anjing.
- Metode : Implementasi bermain dari bulldog.

6. Source Code

Anjing.java

```
public class Anjing {
    private int umur;
    private String warna;
    public Anjing(int umur, String warna) {
        this.umur = umur;
        this.warna = warna;
    }

    public int getUmur() {
        return umur;
    }

    public void setUmur(int umur) {
        this.umur = umur;
    }

    public String getWarna() {
        return warna;
    }

    public void setWarna(String warna) {
        this.warna = warna;
    }

    public void tidur() {
        System.out.println("Tidur");
    }

    public void lari() {
        System.out.println("Lari");
    }
}
```

Pitbull.java

```
public class Pitbull extends Anjing {
    public Pitbull(int umur, String warna) {
        super(umur, warna);
    }

    public void bermain() {
        System.out.println("Pitbull sedang bermain");
    }
}
```

Bulldog.java

```
public class Bulldog extends Anjing {
    public Bulldog(int umur, String warna) {
        super(umur, warna);
    }

    public void bermain() {
        System.out.println("Bulldog sedang bermain");
    }
}
```

TestAnjing.java

```
public class TestAnjing {
    public static void main(String[] args) {
        Pitbull pitbull = new Pitbull(5, "Hitam");
        Bulldog bulldog = new Bulldog(4, "Putih");

        bulldog.tidur();
        bulldog.lari();
        bulldog.bermain();

        pitbull.tidur();
        pitbull.lari();
        pitbull.bermain();
    }
}
```

Hasil

```
D:\666>javac TestAnjing.java
```

```
D:\666>java TestAnjing
```

```
Tidur
```

```
Lari
```

```
Bulldog sedang bermain
```

```
Tidur
```

```
Lari
```

```
Pitbull sedang bermain
```