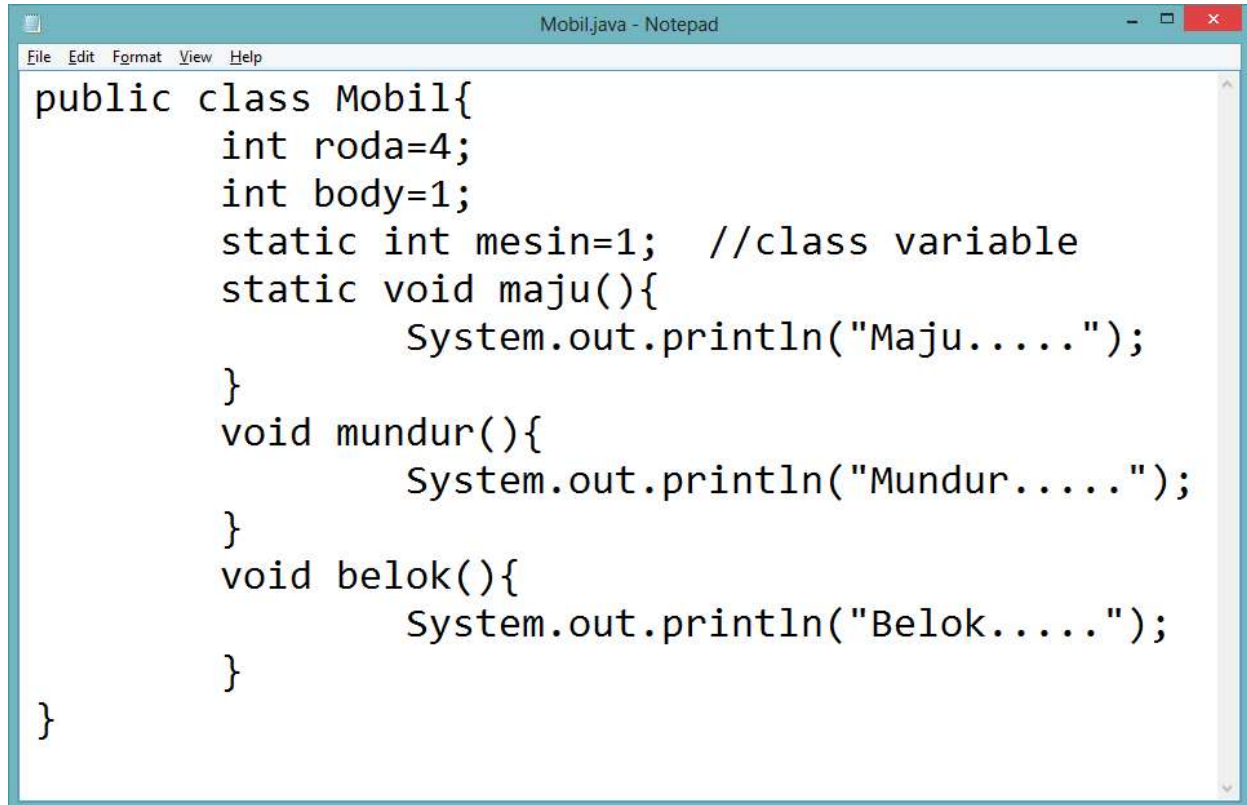


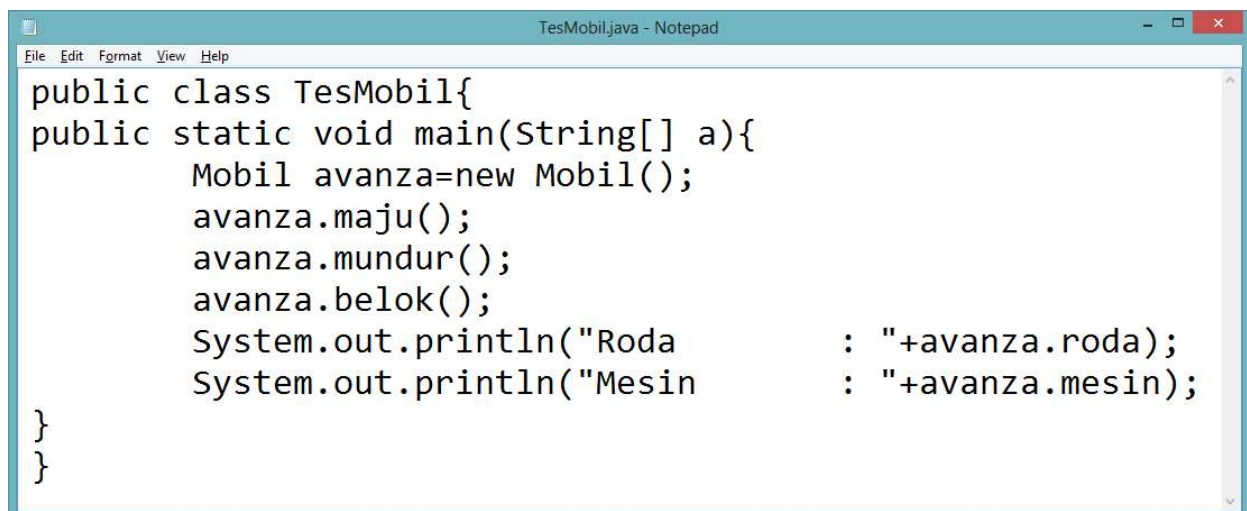
PRAKTIKUM #2

Mengenal class dan obyek :

Ketik contoh program berikut :



```
public class Mobil{
    int roda=4;
    int body=1;
    static int mesin=1; //class variable
    static void maju(){
        System.out.println("Maju.....");
    }
    void mundur(){
        System.out.println("Mundur.....");
    }
    void belok(){
        System.out.println("Belok.....");
    }
}
```



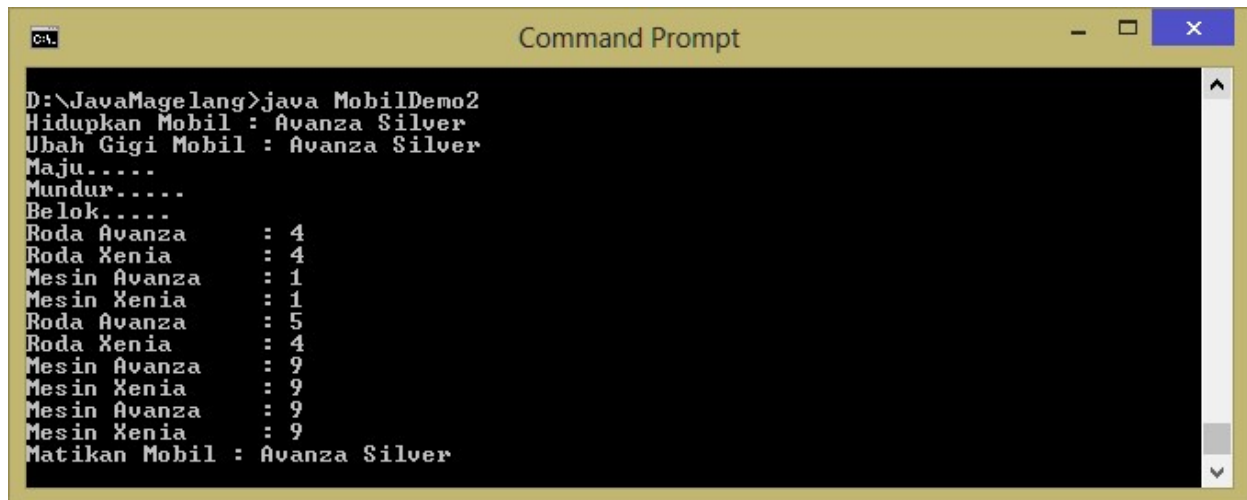
```
public class TesMobil{
    public static void main(String[] a){
        Mobil avanza=new Mobil();
        avanza.maju();
        avanza.mundur();
        avanza.belok();
        System.out.println("Roda          : "+avanza.roda);
        System.out.println("Mesin          : "+avanza.mesin);
    }
}
```

Jalankan dan perhatikan hasilnya!

Latihan 1 :

- Kembangkan Class **Mobil**, ubah nama menjadi **Mobil2** masukkan method:
 - hidupkanMobil
 - matikanMobil
 - ubahGigi
- Panggil method-method diatas dari **MobilDemo2**

Hasil yang diharapkan :



```
D:\JavaMagelang>java MobilDemo2
Hidupkan Mobil : Avanza Silver
Ubah Gigi Mobil : Avanza Silver
Maju.....
Mundur.....
Belok.....
Roda Avanza      : 4
Roda Xenia       : 4
Mesin Avanza     : 1
Mesin Xenia      : 1
Roda Avanza      : 5
Roda Xenia       : 4
Mesin Avanza     : 9
Mesin Xenia      : 9
Mesin Avanza     : 9
Mesin Xenia      : 9
Matikan Mobil : Avanza Silver
```

Latihan 2 :

Buat program untuk menghitung nilai, diketahui :


Atribut :

- nim
- nama
- nilaiUts
- nilaiTugas
- nilaiUas
- pNilaiUts -> 20% dari nilaiUts
- pNilaiTugas -> 35% dari nilaiTugas
- pNilaiUas -> 45% dari nilaiUas
- nilaiAkhir

Method :

- hitungNilai
- cetakNilai

Output yang di harapkan :



```
run:
Nim      : 08982983
Nama     : Ghiyatsi
Nilai Tugas : 80.0 20%      : 16.0
Nilai Uts  : 90.0 35%      : 31.5
Nilai Uas  : 87.0 45%      : 39.149998
Nilai Akhir : 86.649994
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)
```