

Nama : Iga Yudistira Padmanegara
Nim : A12.2021.06666

Hplg.java

- Deklarasi dan Inisialisasi Variabel:
 1. Variabel volume dan status bertipe data int digunakan untuk menyimpan informasi tentang volume dan status handphone.
 2. Konstruktor HPLG() digunakan untuk menginisialisasi variabel volume dengan nilai awal 100 saat objek HPLG dibuat.
- Implementasi Metode dari Interface Phone:
 1. Metode powerOn() digunakan untuk menghidupkan handphone. Saat metode ini dipanggil, nilai status diatur menjadi 1, dan pesan "Handphone ON" akan ditampilkan di layar.
 2. Metode powerOff() digunakan untuk mematikan handphone. Saat metode ini dipanggil, nilai status diatur menjadi 0, dan pesan "Handphone OFF" akan ditampilkan di layar.
 3. Metode volumeUp() digunakan untuk menaikkan volume handphone. Jika handphone dalam kondisi mati (status=0), maka pesan "Handphone OFF. Tidak bisa volumeUp" akan ditampilkan. Jika tidak, nilai volume akan ditambah satu. Jika nilai volume melebihi atau sama dengan 100, maka volume diatur menjadi 100.
 4. Metode volumeDown() digunakan untuk menurunkan volume handphone. Jika handphone dalam kondisi mati (status=0), maka pesan "Handphone OFF. Tidak bisa volumeDown" akan ditampilkan. Jika tidak, nilai volume akan dikurangi satu. Jika nilai volume melebihi atau sama dengan 100, maka volume diatur menjadi 100.

Kontak.java

- getNama() yang mengembalikan nilai dari variabel nama.
- setNama() yang menerima sebuah parameter nama dan mengubah nilai dari variabel nama.
- getNomor() yang mengembalikan nilai dari variabel nomor.
- setNomor() yang menerima sebuah parameter nomor dan mengubah nilai dari variabel nomor.

Main.java

kelas Scanner untuk menerima masukan pengguna dari keyboard. Program ini menciptakan sebuah objek Scanner yang digunakan untuk membaca input dari pengguna. Selanjutnya, program ini mendeklarasikan sebuah kelas utama dengan nama Main. Di dalam metode main, program menginisialisasi objek Scanner dengan System.in sebagai argumen.

Kemudian, program mencetak pesan "Kondisi Hp : " ke layar dan membaca masukan pengguna menggunakan metode nextInt() dari objek Scanner. Nilai yang dimasukkan oleh pengguna akan disimpan dalam variabel status yang bertipe int. Selanjutnya, program menciptakan sebuah objek HPLG dengan pernyataan HPLG hp = new HPLG();. Kemudian, program memanggil beberapa metode pada objek hp, yaitu powerOn(), powerOff(), volumeUp(), getNama(), setNama(), getNomor(), dan setNomor().

Phone.java

1. Variabel "MAX_VOLUME" dan "MIN_VOLUME" adalah konstanta yang bertipe data int. Konstanta ini menunjukkan nilai maksimum dan minimum untuk volume telepon.
2. powerOn() digunakan untuk menghidupkan telepon. Implementasinya akan berbeda pada setiap kelas yang mengimplementasikan interface ini.
3. powerOff() digunakan untuk mematikan telepon. Implementasinya juga akan bervariasi pada setiap kelas yang mengimplementasikan interface ini.
4. volumeUp() digunakan untuk menaikkan volume telepon. Implementasi dari metode ini akan menambahkan nilai volume saat ini dengan nilai tertentu. Perilaku pasti akan ditentukan oleh kelas yang mengimplementasikan interface ini.
5. volumeDown() digunakan untuk menurunkan volume telepon. Implementasi dari metode ini akan mengurangi nilai volume saat ini dengan nilai tertentu. Seperti sebelumnya, perilaku ini akan ditentukan oleh kelas yang mengimplementasikan interface ini.
6. getVolume() digunakan untuk mendapatkan nilai volume saat ini. Metode ini akan mengembalikan nilai bertipe int yang menunjukkan volume saat ini.
7. getNama() digunakan untuk mendapatkan nama telepon. Implementasinya akan bervariasi tergantung pada kelas yang mengimplementasikan interface ini.
8. setNama() digunakan untuk mengatur nama telepon. Implementasi dari metode ini akan mengubah nilai nama telepon sesuai dengan argumen yang diberikan.
9. getNomor() digunakan untuk mendapatkan nomor telepon. Seperti sebelumnya, implementasi akan bergantung pada kelas yang mengimplementasikan interface ini.
10. setNomor() digunakan untuk mengatur nomor telepon. Implementasi dari metode ini akan mengubah nilai nomor telepon sesuai dengan argumen yang diberikan.

Topuppulsa.java

1. Deklarasi Kelas: Kode dimulai dengan deklarasi kelas "TopUpPulsa" yang merupakan kelas publik. Kelas ini memiliki satu atribut yaitu "saldo" dengan tipe data double, yang menyimpan saldo pulsa.
2. Konstruktor: Ada satu konstruktor yang digunakan untuk menginisialisasi objek kelas TopUpPulsa. Konstruktor ini menerima satu argumen berupa "saldoAwal" yang digunakan untuk mengatur saldo awal objek. Konstruktor akan menginisialisasi atribut "saldo" dengan nilai dari argumen tersebut.
3. Metode "topUp": Metode ini digunakan untuk menambahkan saldo pulsa. Metode menerima satu argumen berupa "jumlah" yang merupakan jumlah saldo yang akan ditambahkan. Metode akan menambahkan jumlah tersebut ke saldo yang sudah ada dan mencetak pesan ke layar yang menyatakan top up berhasil beserta saldo terkini.
4. Metode "cekSaldo": Metode ini digunakan untuk memeriksa saldo pulsa saat ini. Metode tidak menerima argumen dan hanya mencetak saldo terkini ke layar.
5. Metode "main": Metode ini merupakan metode utama (entry point) dari program. Di dalamnya, objek TopUpPulsa dibuat dengan saldo awal sebesar 40000. Kemudian, saldo saat ini dicetak ke layar dengan menggunakan metode "cekSaldo".Selanjutnya, metode "topUp" dipanggil dua kali untuk

menambahkan saldo sebesar 30000 dan 40000. Setelah itu, saldo terkini dicetak kembali dengan menggunakan metode "cekSaldo".