

Program ini bertujuan melakukan perulangan unlimited atau tidak terbatas dan mencetak satu baris teks ke konsol setiap iterasi.

3. if1

```
C:\WINDOWS\system32\cmd
Microsoft Windows [Version 10.0.22621.3155]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\HP>d:

D:\>cd pemrograman berorientasi objek

D:\Pemrograman Berorientasi Objek>cd tugas3_sourcecode_praktek

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac If1.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java If1
Contoh IF satu kasus
Ketikkan suatu nilai integer : 3

Nilai a positif 3
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java If1
Contoh IF satu kasus
Ketikkan suatu nilai integer : -1000

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java If1
Contoh IF satu kasus
Ketikkan suatu nilai integer : 23

Nilai a positif 23
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program ini bertujuan membaca nilai integer dari pengguna dan menampilkan jika nilai tersebut positif

4. if2

```
C:\WINDOWS\system32\cmd

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac If2.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java If2
Contoh IF dua kasus
Ketikkan suatu nilai integer :39
Nilai a positif 39

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java If2
Contoh IF dua kasus
Ketikkan suatu nilai integer :-91
Nilai a negatif -91
```

Tujuan program ini adalah untuk membaca suatu nilai integer dari pengguna dan menampilkan pesan 'nilai a positif, nilai a' jika nilai tersebut bersifat non-negatif, dan 'nilai a negative, nilai a' jika nilai tersebut negative. Int a adalah variabel untuk menyimpan nilai integer yang dimasukkan oleh user

5. if3

```
C:\WINDOWS\system32\cmd
C:\Users\HP>cd D:\
D:\>cd pemrograman_berorientasi_objek
The system cannot find the path specified.
D:\>cd pemrograman_berorientasi_objek
D:\Pemrograman Berorientasi Objek>cd tugas3_sourcecode_praktek
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>javac If3.java
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>java If3
Contoh IF tiga kasus
Ketikkan suatu nilai integer :47
Nilai a positif 47

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>java If3
Contoh IF tiga kasus
Ketikkan suatu nilai integer :-99
Nilai a negatif -99

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>java If3
Contoh IF tiga kasus
Ketikkan suatu nilai integer :1/2
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:947)
    at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1602)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2267)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2221)
    at If3.main(If3.java:22)

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>
```

Program ini mencetak tiga kemungkinan yaitu

- Jika nilai $a > 0$ maka program akan mencetak pesan 'nilai a positif' diikuti dengan nilai a
 - Jika nilai $a = 0$ maka program akan mencetak nilai nol diikuti nilai a
 - Jika kedua kondisi sebelumnya tidak terpenuhi maka program akan mencetak pesan 'nilai a negatif' diikuti dengan nilai a
- Program ini memberikan ilustrasi bagaimana kita dapat membuat Keputusan berdasarkan kondisi nilai variabel.

6. kasusBoolean

```
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>javac KasusBoolean.java
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>java KasusBoolean
true
benar

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_sourcecode_praktek>
```

Program ini menunjukkan penggunaan tipe data Boolean, operator '!' (negasi/logika NOT) dan ekspresi kondisional 'if-else'

7. kasusSwitch

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac KasusSwitch.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
2
Yang anda ketik adalah huruf mati

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
R
Yang anda ketik adalah huruf mati

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
A
Yang anda ketik adalah huruf mati

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
I return
Yang anda ketik adalah huruf mati

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
U
Yang anda ketik adalah huruf mati

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
K
Yang anda ketik adalah huruf mati

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program ini mengevaluasi huruf yang dimasukkan oleh user dan memberikan output sesuai dengan huruf yang dimasukkan

8. Konstant

```
Command Prompt
Microsoft Windows [Version 10.0.22621.3155]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\HP>d:

D:\>cd pemrograman berorientasi objek

D:\Pemrograman Berorientasi Objek>cd tugas3_sourcecode_praktek

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac Konstant.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java Konstant
Jari-jari lingkaran =4
Luas lingkaran = 50.264
Akhir program

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Ini adalah program sederhana yang menghitung luas lingkaran berdasarkan jari-jari yang dimasukkan pengguna. Program ini memanfaatkan konstanta untuk menyimpan nilai PHI. Float r adalah variabel untuk menyimpan jari-jari lingkaran

9. Max2

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java Max2
Maksimum dua bilangan :
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
101 100
Ke dua bilangan : a = 101 b = 100
Nilai a yang maksimum 101

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java Max2
Maksimum dua bilangan :
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
99 10002
Ke dua bilangan : a = 99 b = 10002
Nilai b yang maksimum: 10002

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program ini membaca dua bilangan dari pengguna, membandingkannya, dan menampilkan nilai maksimum diantara kedua bilangan tersebut. Int a, b digunakan untuk menyimpan dua bilangan yang akan dibandingkan.

10. PriFor

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac PriFor.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PriFor
Baca N, print 1 s/d N N = 6
1
2
3
4
5
6
Akhir program

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PriFor
Baca N, print 1 s/d N N = 11
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
Akhir program

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PriFor
Baca N, print 1 s/d N N = 0
Akhir program
```

PriFor adalah contoh program sederhana yang membaca nilai 'N' dari pengguna dan mencetak angka dari 1 hingga 'N' menggunakan kontrol perulangan 'for'. Int I, n adalah variabel untuk mengiterasikan angka dan menyimpan nilai 'N'

11. PrintIterasi

```
Microsoft Windows [Version 10.0.22621.3155]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\HP>cd

D:\>cd pemrograman berorientasi objek

D:\Pemrograman Berorientasi Objek>cd tugas3_sourcecode_praktek

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>javac PrintIterasi.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintIterasi
Nilai N >0 = 7
Print i dengan ITERATE :
1
2
3
4
5
6
7

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintIterasi
Nilai N >0 = 2
Print i dengan ITERATE :
1
2

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program ini adalah program sederhana yang membaca nilai 'N' dari pengguna dan mencetak angka dari 1 hingga 'N' menggunakan struktur kontrol perulangan 'for' dengan bentuk iteratif

12. PrintRepeat

```
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>javac PrintRepeat.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintRepeat
Nilai N >0 = 3
Print i dengan REPEAT:
1
2
3

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintRepeat
Nilai N >0 = 10
Print i dengan REPEAT:
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Ini adalah contoh program sederhana yang membaca nilai 'N' dari pengguna dan mencetak angka dari 1 hingga 'N' menggunakan struktur kontrol perulangan 'do-while'

13. printwhile

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac PrintWhile.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintWhile
Nilai N >0 = 9
Print i dengan WHILE:
1
2
3
4
5
6
7
8
9

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintWhile
Nilai N >0 = 0
Print i dengan WHILE:

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintWhile
Nilai N >0 = -1
Print i dengan WHILE:

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintWhile
Nilai N >0 = 4
Print i dengan WHILE:
1
2
3
4

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program ini adalah program sederhana yang membaca nilai 'N' dari pengguna dan mencetak angka dari 1 hingga 'N'; menggunakan struktur kontrol perulangan 'while'

14. PrinttWhile1

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac PrintWhile1.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintWhile1
Nilai N >0 = 2
Print i dengan WHILE (ringkas):
1
2

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintWhile1
Nilai N >0 = 0
Print i dengan WHILE (ringkas):

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintWhile1
Nilai N >0 = -1
Print i dengan WHILE (ringkas):

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintWhile1
Nilai N >0 = 8
Print i dengan WHILE (ringkas):
1
2
3
4
5
6
7
8

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program ini adalah contoh program sederhana yang membaca nilai 'N' dari pengguna dan mencetak angka dari 1 hingga 'N' menggunakan struktur kontrol perulangan 'while' dengan pendekatan yang lebih ringkas.

15. PrintXinterasi

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac PrintXinterasi.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXinterasi
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 1 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 1

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXinterasi
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 5
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 3
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 5
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 3 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 16

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXinterasi
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 999
Kasus kosong
Hasil penjumlahan = 0

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXinterasi
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 1000 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 1000

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program sederhana ini membaca nilai 'x' dari pengguna dan menjumlahkannya dengan menggunakan struktur kontrol perulangan 'while'

16. PrintXRepeat

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac PrintXRepeat.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXRepeat
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 1 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 1

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXRepeat
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 1098 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 1098

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXRepeat
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 700
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 688
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 777 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 2165

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program sederhana ini membaca nilai 'x' dari pengguna dan menjumlahkannya menggunakan struktur kontrol perulangan 'do-while'. Program akan terus membaca nilai 'x' hingga user memasukkan nilai 999

17. PrintXWhile

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac PrintXWhile.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXWhile
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 14
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 13
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 19
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 21 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 67

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXWhile
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : -1
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 900 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 899

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXWhile
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : -1/2
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:947)
    at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1602)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2267)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2221)
    at PrintXWhile.main(PrintXWhile.java:16)

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java PrintXWhile
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : -900
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 999 999
Hasil penjumlahan = -900

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program ini membaca nilai 'x' dari pengguna dan menjumlahkannya menggunakan struktur kontrol perulangan 'while'. Program akan terus membaca nilai 'x' hingga pengguna memasukkan nilai 999

18. SubProgram

```
Command Prompt
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac SubProgram.java

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java SubProgram
Maksimum dua bilangan
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
1 5
Ke dua bilangan : a = 1 b = 5
Maksimum = 5
Ke dua bilangan setelah tukar: a = 5 b = 1

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java SubProgram
Maksimum dua bilangan
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
999 0
Ke dua bilangan : a = 999 b = 0
Maksimum = 999
Ke dua bilangan setelah tukar: a = 0 b = 999

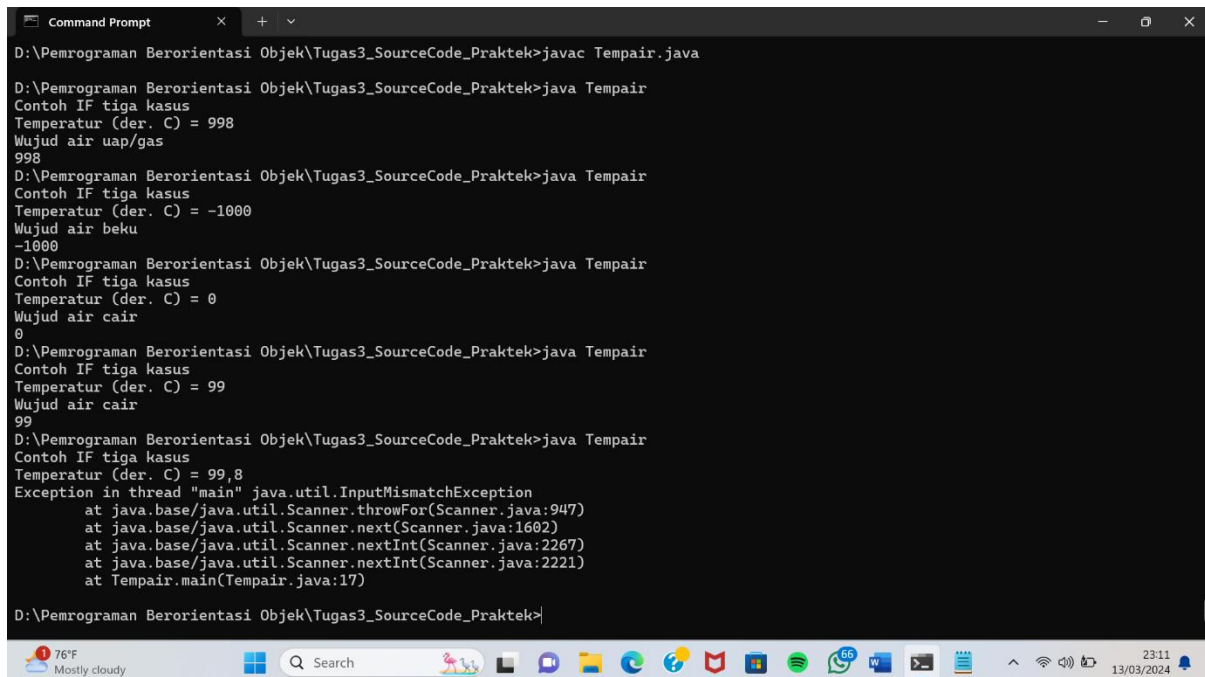
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java SubProgram
Maksimum dua bilangan
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
-9 -3
Ke dua bilangan : a = -9 b = -3
Maksimum = -3
Ke dua bilangan setelah tukar: a = -3 b = -9

D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java SubProgram
Maksimum dua bilangan
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
10 -8
Ke dua bilangan : a = 10 b = -8
Maksimum = 10
```

Ini adalah program java yang mengandung prosedur dan fungsi. Tujuan program ini adalah untuk membaca dua bilangan bulat dari pengguna, menemukan nilai maksimum di antara keduanya menggunakan fungsi

'maxab' dan menukar kedua bilangan tersebut menggunakan prosedur. Public static int 'maxab' berfungsi untuk mencari nilai maksimum dari dua bilangan bulat 'a' dan 'b'. public static void tukar(int[] arr) adalah prosedur untuk menukar dua bilangan bulat dalam array. Proses pertukaran dilakukan langsung pada array yang diterima sebagai argumen.

19. Tempair



```
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>javac Tempair.java
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java Tempair
Contoh IF tiga kasus
Temperatur (der. C) = 998
Wujud air uap/gas
998
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java Tempair
Contoh IF tiga kasus
Temperatur (der. C) = -1000
Wujud air beku
-1000
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java Tempair
Contoh IF tiga kasus
Temperatur (der. C) = 0
Wujud air cair
0
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java Tempair
Contoh IF tiga kasus
Temperatur (der. C) = 99
Wujud air cair
99
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>java Tempair
Contoh IF tiga kasus
Temperatur (der. C) = 99,8
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:947)
    at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1602)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2267)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2221)
    at Tempair.main(Tempair.java:17)
D:\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas3_SourceCode_Praktek>
```

Program java ini menggunakan struktur IF tiga kasus untuk menentukan wujud air berdasarkan suhu. Int T adalah variabel untuk menyimpan suhu (dalam derajat celcius) yang dibaca dari user.

- Jika suhu < 0 maka wujud air beku
- Jika suhu antara 0 hingga 100, maka wujud air cair
- Jika suhu > 100 maka wujud air uap/gas