

UGD & TUGAS MODUL 3

KELAS & OBJEK

Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek
2023



SOAL UNGUIDED

Seseorang mahasiswa akhir sedang bingung akan judul skripsi nya dia pun mencari jalan keluar dengan pergi ke perpustakaan lalu di sana dia membaca buku-buku dan menemukan inspirasi akan judul skripsi nya dan dia mulai meminjam buku dari perpustakaan tersebut dan dibawa pulang ke rumah untuk menulis skripsi , dari cerita singkat tersebut temukan 4 buah kelas (minimal memiliki 1 kelas abstrak) dari lingkungan perpustakaan. buat kelas-kelas tersebut dalam kode tersebut ke dalam blue Java, setiap kelas memiliki masing 1 objek

Buatlah Kelas sesuai dengan ketentuan sebagai berikut ini:

1. Masing-masing kelas memiliki minimal 4 Atribut sesuai dengan sudut pandangnya.
2. Masing-masing kelas memiliki minimal 2 buah konstruktor
3. Masing-masing kelas memiliki Aksesori dan Mutator untuk semua atribut yang ada.
4. Masing-masing kelas memiliki sebuah method/operasi yang dimana mereturnkan sebuah numerik.

Kelas Real → Kelas yang bisa dilihat dan dipegang secara nyata (tangible)

Contoh:

Mahasiswa

Atribut: Nama, NPM, ProgramStudi, totalSKS, biayaPerSKS

Method: TotalPembayaranKuliah($\text{totalSKS} * \text{biayaPerSKS}$)

Kelas Abstrak → Kelas yang TIDAK bisa dilihat dan dipegang secara nyata (intangible)

Contoh:

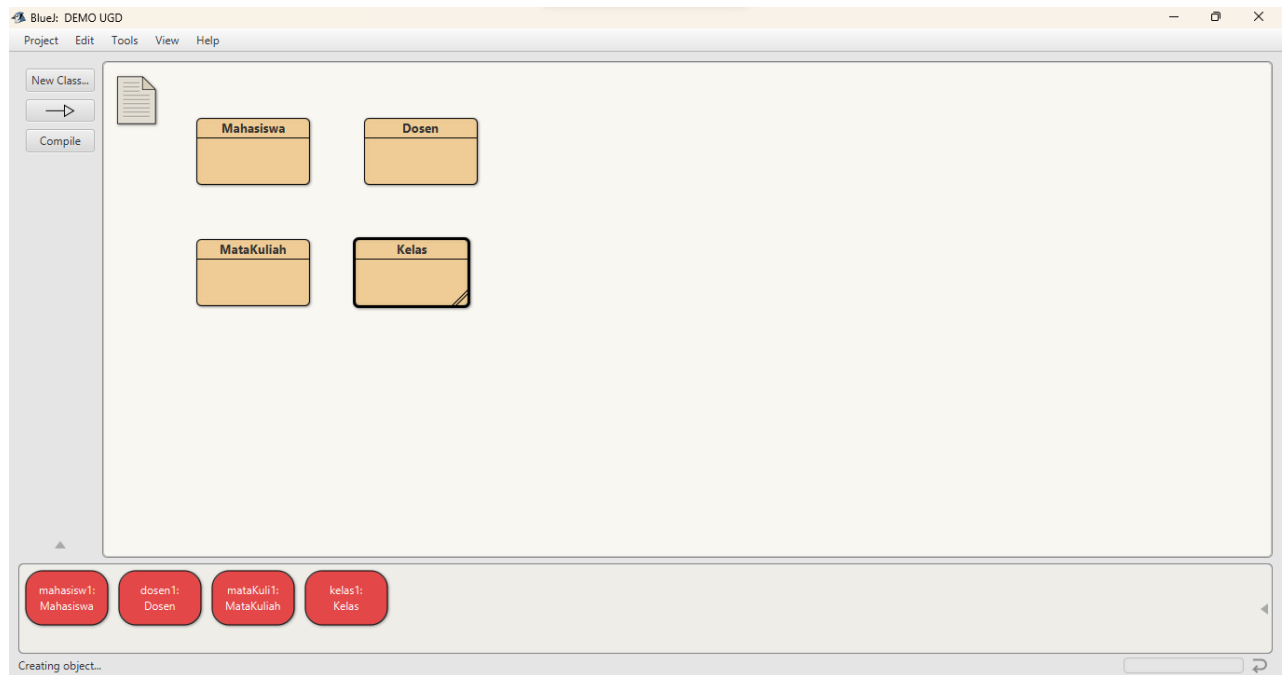
Matakuliah

Atribut: NamaMataKuliah, KodeMataKuliah, jumlahSKS, biayaPerSKS

Method: BiayaMataKuliah($\text{jumlahSKS} * \text{biayaPerSKS}$)

Contoh Demo UGD:

Berikut contoh 4 kelas :



SOAL TUGAS

1. Implementasikan UGD kalian ke dalam NetBeans dengan kelas yang sudah Anda buat di UGD (Memindahkan dari BlueJ ke NetBeans)
2. Ketentuan Tugas:
 - a. Pada main class kalian, buatlah masing-masing 2 objek dari setiap kelas. 1 Objek dibuat langsung pada code program, 1 Objek dibuat dengan menggunakan Scanner (membaca inputan dari user).
 - b. Untuk masing-masing Kelas, buatlah sebuah method untuk menampilkan semua nilai atributnya (variable kelas & variable objek) dan hasil dari operasi (method) perhitungan numerik. (boleh memakai method tampil atau sama seperti GD)
3. Mempelajari materi selanjutnya 🍷

BONUS

1. UGD selesai dalam 75 Menit **tanpa tanya asisten UGD 110**
2. UGD dan Tugas selesai dalam 100 Menit **tanpa tanya asisten (UGD 110 dan Tugas 110)**

PERATURAN UGD

1. Waktu pengerjaan UGD adalah 110 menit
2. Dengan Cut OFF adalah 5 menit

FORMAT PENGUMPULAN

1. Untuk UGD adalah UGD3_X_Y
2. Untuk Tugas adalah TGS3_X_Y
3. X adalah Kelas, Y adalah Nomor Kelompok