

NAMA : KYLA ZAHRA WINNETOU
NIM : 221401106
KOM : C

LAB PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK 6 <TODO 1>

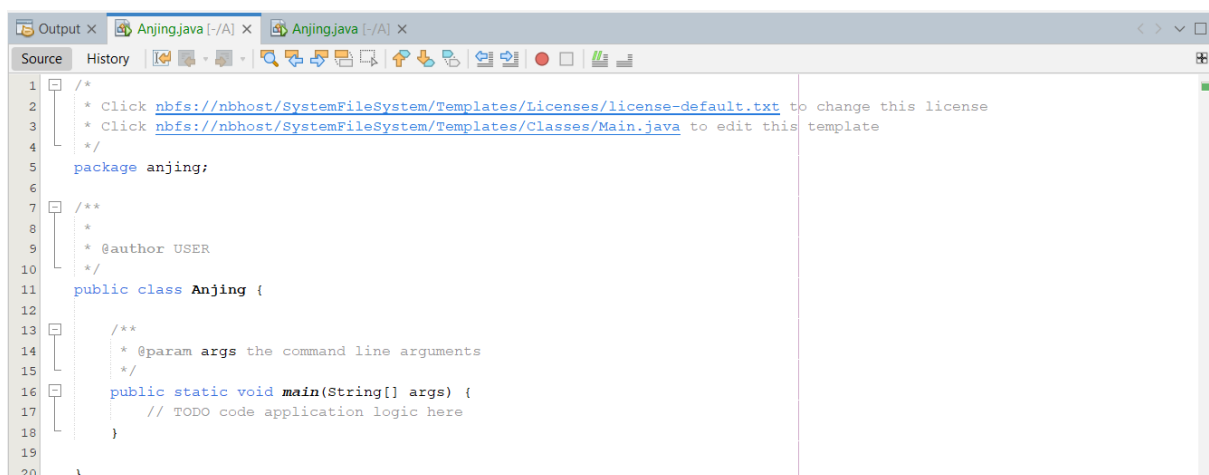
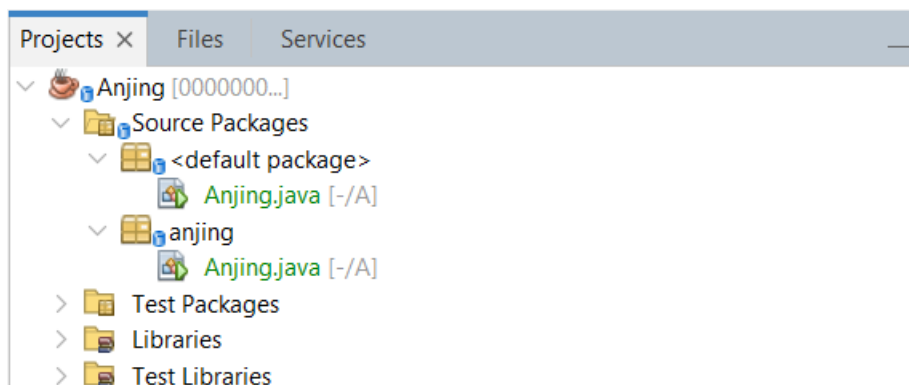
NIM Genap buatlah class untuk Anjing dan lakukan instantiation dengan 3 object berbeda sebagai hasilnya. MINIMAL : 4 Properti, 4 Methods!

=

Properti yang dipakai adalah Jenis, Ukuran, Berat Badan, dan Umur.

Metode yang dipakai adalah Menggonggong, Bermain, Tidur dan Tampilkan Info.

```
public class Anjing {  
    /**  
     * @param args the command line arguments  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        // TODO code application logic here  
    }  
}
```



```

public class Anjing {

    private String Jenis;
    private String Ukuran;
    private int BeratBadan;
    private int Umur;

    public Anjing(String Jenis, String Ukuran, int BeratBadan, int Umur)
    {
        this.Jenis = Jenis;
        this.Ukuran = Ukuran;
        this.BeratBadan = BeratBadan;
        this.Umur = Umur;
    }

    public void Menggonggong()
    {
        if (Jenis.equals("Alaskan Malamute"))
        {System.out.println("Grouck! Grouck!");}
        else
        {System.out.println("Ouck! Ouck!");}
    }

    public void Bermain()
    {System.out.println("Anjing sedang asik bermain!");}

    public void Tidur()
    {System.out.println("Anjing sedang tidur dengan nyaman (^o^)!");}

    public void TampilkanInfo()
    {
        System.out.println("Jenis : " + Jenis);
        System.out.println("Ukuran : " + Ukuran);
        System.out.println("Berat Badan : " + BeratBadan + " kg");
        System.out.println("Umur : " + Umur + " tahun");
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        Anjing anjing1 = new Anjing("Alaskan Malamute", "Besar", 35, 3);
        Anjing anjing2 = new Anjing("Pomeranian", "Kecil", 3, 1);
    }
}

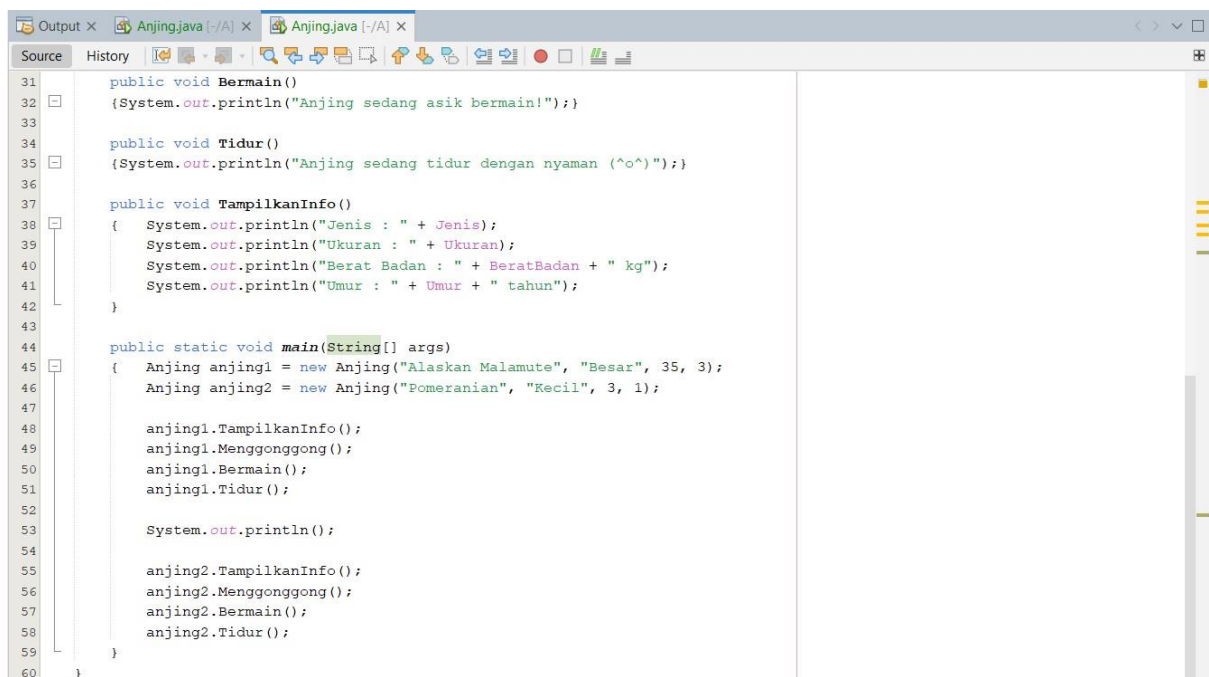
```

```
anjing1.TampilkanInfo();
anjing1.Menggonggong();
anjing1.Bermain();
anjing1.Tidur();
```

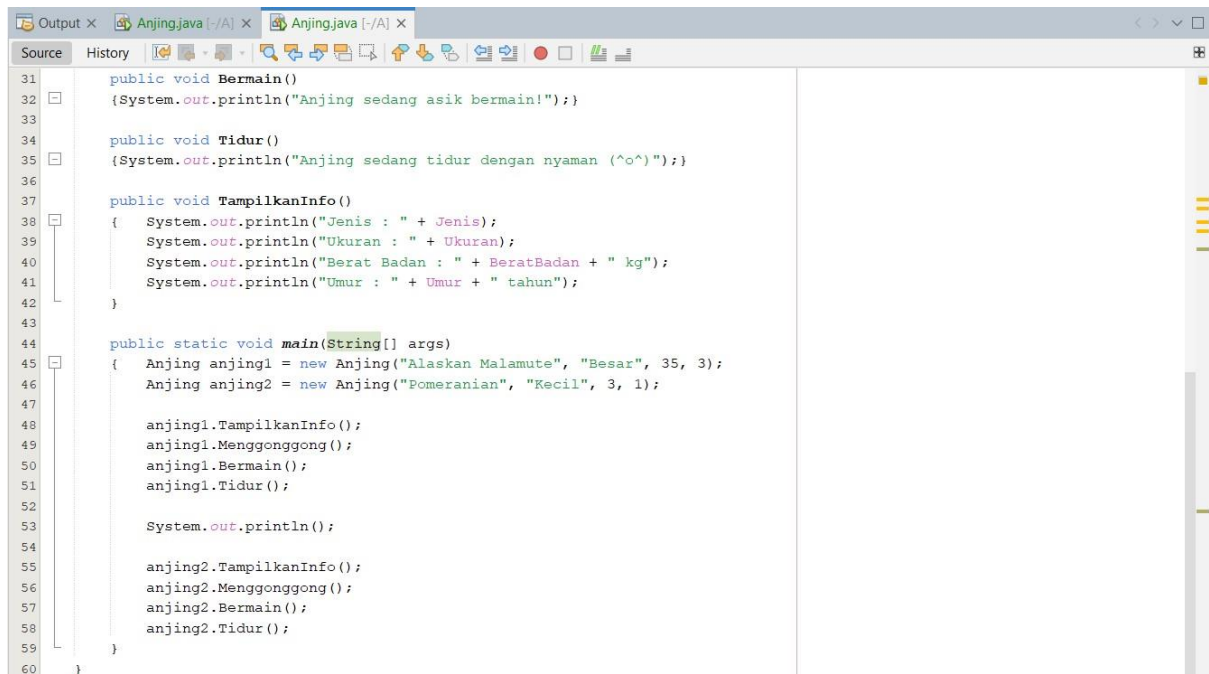
```
System.out.println();
```

```
anjing2.TampilkanInfo();
anjing2.Menggonggong();
anjing2.Bermain();
anjing2.Tidur();
```

```
}
}
```

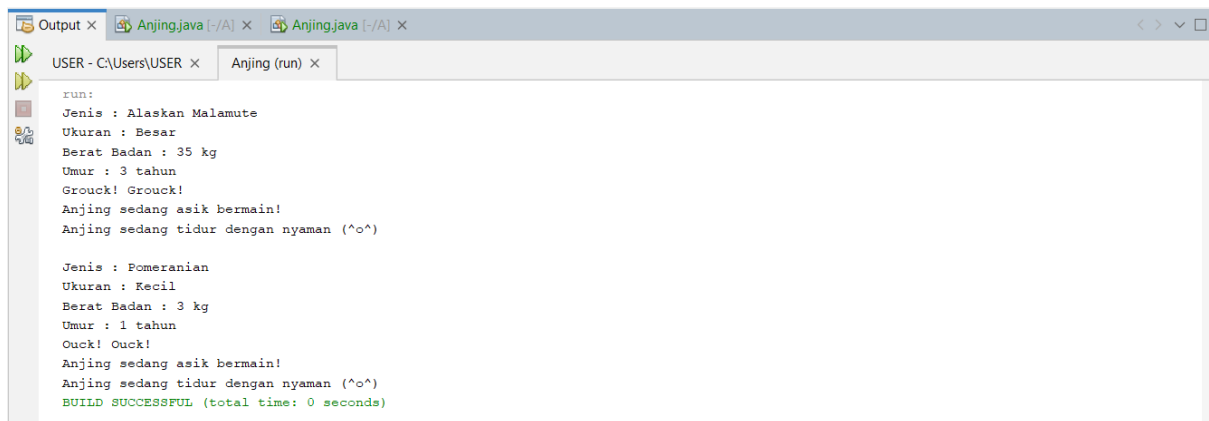


```
31 public void Bermain()
32 {System.out.println("Anjing sedang asik bermain!");}
33
34 public void Tidur()
35 {System.out.println("Anjing sedang tidur dengan nyaman (^o^");}
36
37 public void TampilkanInfo()
38 {
39     System.out.println("Jenis : " + Jenis);
40     System.out.println("Ukuran : " + Ukuran);
41     System.out.println("Berat Badan : " + BeratBadan + " kg");
42     System.out.println("Umur : " + Umur + " tahun");
43 }
44
45 public static void main(String[] args)
46 {
47     Anjing anjing1 = new Anjing("Alaskan Malamute", "Besar", 35, 3);
48     Anjing anjing2 = new Anjing("Pomeranian", "Kecil", 3, 1);
49
50     anjing1.TampilkanInfo();
51     anjing1.Menggonggong();
52     anjing1.Bermain();
53     anjing1.Tidur();
54
55     System.out.println();
56
57     anjing2.TampilkanInfo();
58     anjing2.Menggonggong();
59     anjing2.Bermain();
60     anjing2.Tidur();
61 }
```



```
31 public void Bermain()
32 {System.out.println("Anjing sedang asik bermain!");}
33
34 public void Tidur()
35 {System.out.println("Anjing sedang tidur dengan nyaman (^o^");}
36
37 public void TampilkanInfo()
38 {
39     System.out.println("Jenis : " + Jenis);
40     System.out.println("Ukuran : " + Ukuran);
41     System.out.println("Berat Badan : " + BeratBadan + " kg");
42     System.out.println("Umur : " + Umur + " tahun");
43 }
44
45 public static void main(String[] args)
46 {
47     Anjing anjing1 = new Anjing("Alaskan Malamute", "Besar", 35, 3);
48     Anjing anjing2 = new Anjing("Pomeranian", "Kecil", 3, 1);
49
50     anjing1.TampilkanInfo();
51     anjing1.Menggonggong();
52     anjing1.Bermain();
53     anjing1.Tidur();
54
55     System.out.println();
56
57     anjing2.TampilkanInfo();
58     anjing2.Menggonggong();
59     anjing2.Bermain();
60     anjing2.Tidur();
61 }
```

Output :



```
run:
Jenis : Alaskan Malamute
Ukuran : Besar
Berat Badan : 35 kg
Umur : 3 tahun
Grouck! Grouck!
Anjing sedang asik bermain!
Anjing sedang tidur dengan nyaman (^o^

Jenis : Pomeranian
Ukuran : Kecil
Berat Badan : 3 kg
Umur : 1 tahun
Ouck! Ouck!
Anjing sedang asik bermain!
Anjing sedang tidur dengan nyaman (^o^
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```