NAMA : AGATHA FEBIANANDA P

NIM : L200170127

App lampu
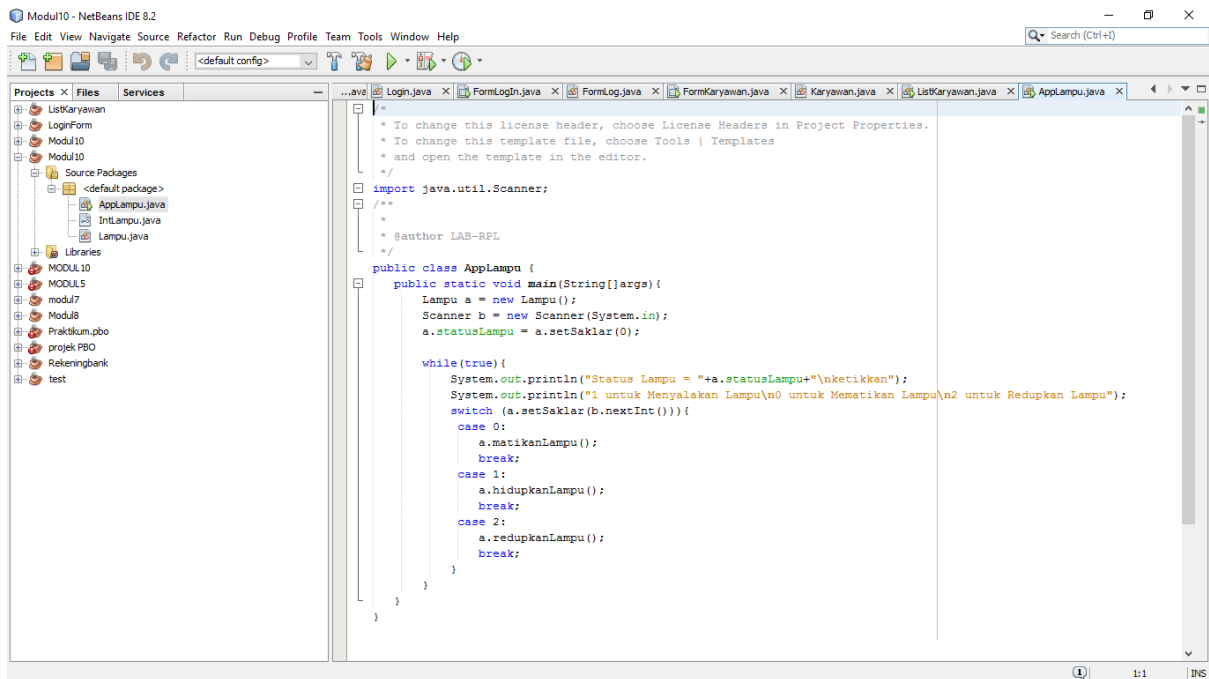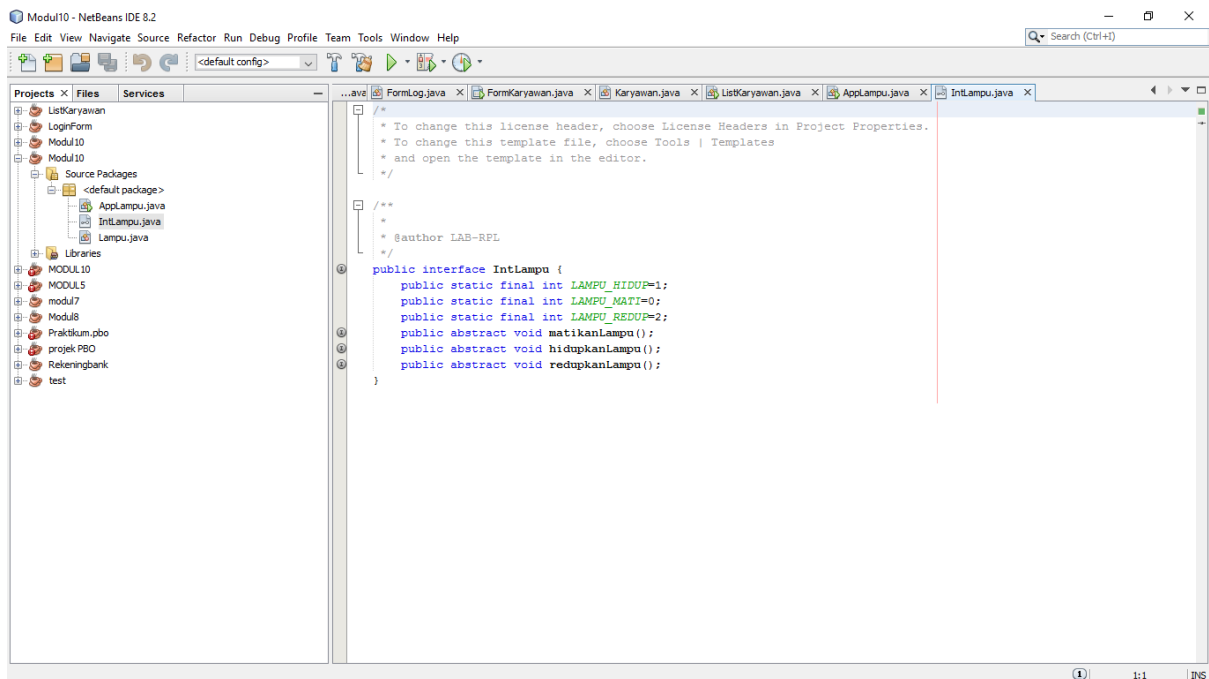

```java
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
import java.util.Scanner;
/**
 *
 * @author LAB-RPL
 */
public class AppLampu {
    public static void main(String[]args){
        Lampu a = new Lampu();
        Scanner b = new Scanner(System.in);
        a.statusLampu = a.setSaklar(0);

        while(true){
            System.out.println("Status Lampu = "+a.statusLampu+"\nketikkan");
            System.out.println("1 untuk Menyalakan Lampu\n0 untuk Mematikan Lampu\n2 untuk Redupkan Lampu");
            switch (a.setSaklar(b.nextInt())){
                case 0:
                    a.matikanLampu();
                    break;
                case 1:
                    a.hidupkanLampu();
                    break;
                case 2:
                    a.redupkanLampu();
                    break;
            }
        }
    }
}
```

Int lampu


```java
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */

/**
 *
 * @author LAB-RPL
 */
public interface IntLampu {
    public static final int LAMPU_HIDUP=1;
    public static final int LAMPU_MATI=0;
    public static final int LAMPU_REDUP=2;
    public abstract void matikanLampu();
    public abstract void hidupkanLampu();
    public abstract void redupkanLampu();
}
```

lampu


```java
 * @author LAB-RPL
 */
public class Lampu implements IntLampu{
    public int statusLampu;

    @Override
    public void matikanLampu(){
        switch (statusLampu){
            case 0:
                System.out.println("Lampu sudah dalam kondisi mati");
                break;
            case 1:
                statusLampu=0;
                System.out.println("Lampu sudah dimatikan");
                break;
            case 2:
                statusLampu=0;
                System.out.println("Lampu yang redup sudah dimatikan");
                break;
            default:
                break;
        }
    }

    @Override
    public void hidupkanLampu(){
        switch (statusLampu){
            case 0:
                System.out.println("Lampu sudah dalam kondisi hidup");
                break;
            case 1:
                statusLampu=1;
                System.out.println("Lampu sudah dihidupkan");
                break;
            case 2:
```



```java
                statusLampu=1;
                System.out.println("Lampu sudah dihidupkan");
                break;
            case 2:
                statusLampu=1;
                System.out.println("Lampu yang redup sudah dihidupkan");
                break;
            default:
                break;
        }
    }

    @Override
    public void redupkanLampu(){
        switch (statusLampu){
            case 0:
                System.out.println("Lampu dalam kondisi redup");
                break;
            case 1:
                statusLampu=2;
                System.out.println("Lampu sudah diredupkan");
                break;
            case 2:
                statusLampu=2;
                System.out.println("Lampu yang hidup sudah dihidupkan");
                break;
            default:
                break;
        }
    }

    public int setSaklar(int saklar){
        return statusLampu=saklar;
    }
}
```

hasil

Status Lampu = 0
ketikkan
1 untuk Menyalakan Lampu
0 untuk Mematikan Lampu
2 untuk Redupkan Lampu
1
Lampu sudah dihidupkan
Status Lampu = 1
ketikkan
1 untuk Menyalakan Lampu
0 untuk Mematikan Lampu
2 untuk Redupkan Lampu
2
Lampu yang hidup sudah dihidupkan
Status Lampu = 2
ketikkan
1 untuk Menyalakan Lampu
0 untuk Mematikan Lampu
2 untuk Redupkan Lampu
0
Lampu sudah dalam kondisi mati
Status Lampu = 0
ketikkan
1 untuk Menyalakan Lampu
0 untuk Mematikan Lampu
2 untuk Redupkan Lampu
1
Lampu sudah dihidupkan
Status Lampu = 1
ketikkan
1 untuk Menyalakan Lampu
0 untuk Mematikan Lampu
2 untuk Redupkan Lampu