

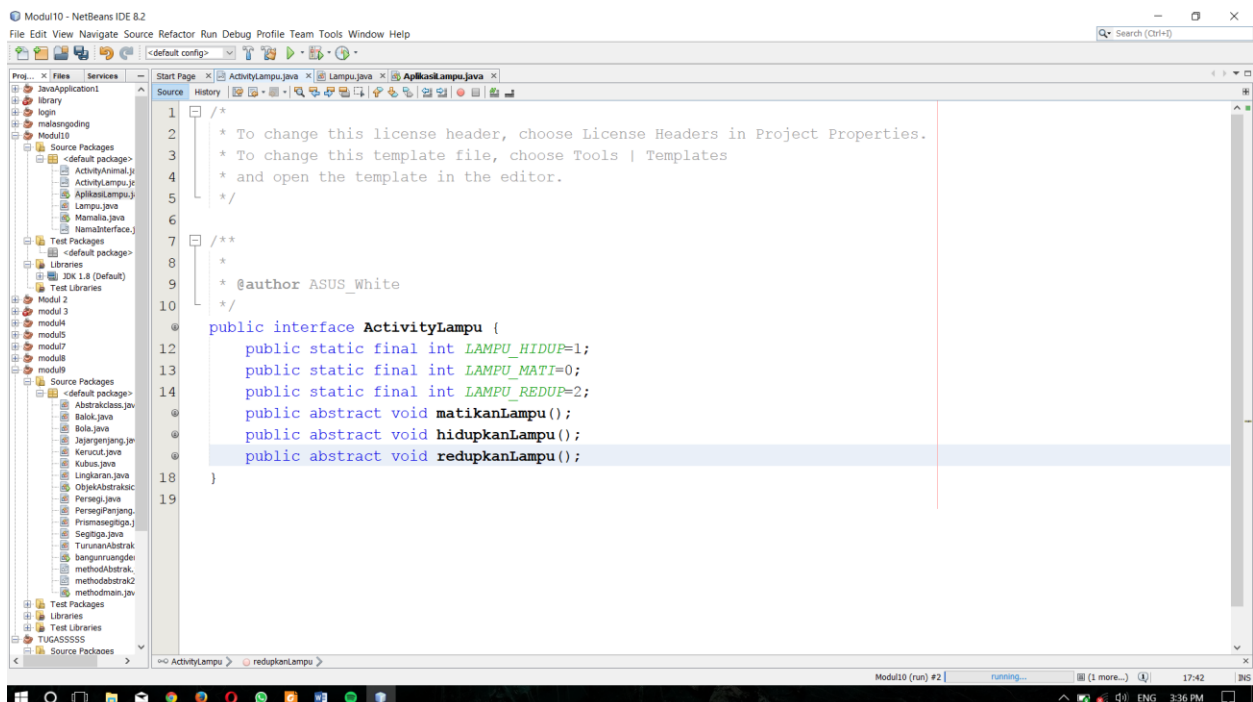
Nama : Luqman Hanung Asidiq
NIM : L200180035
Kelas : B

Laporan Tugas Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek

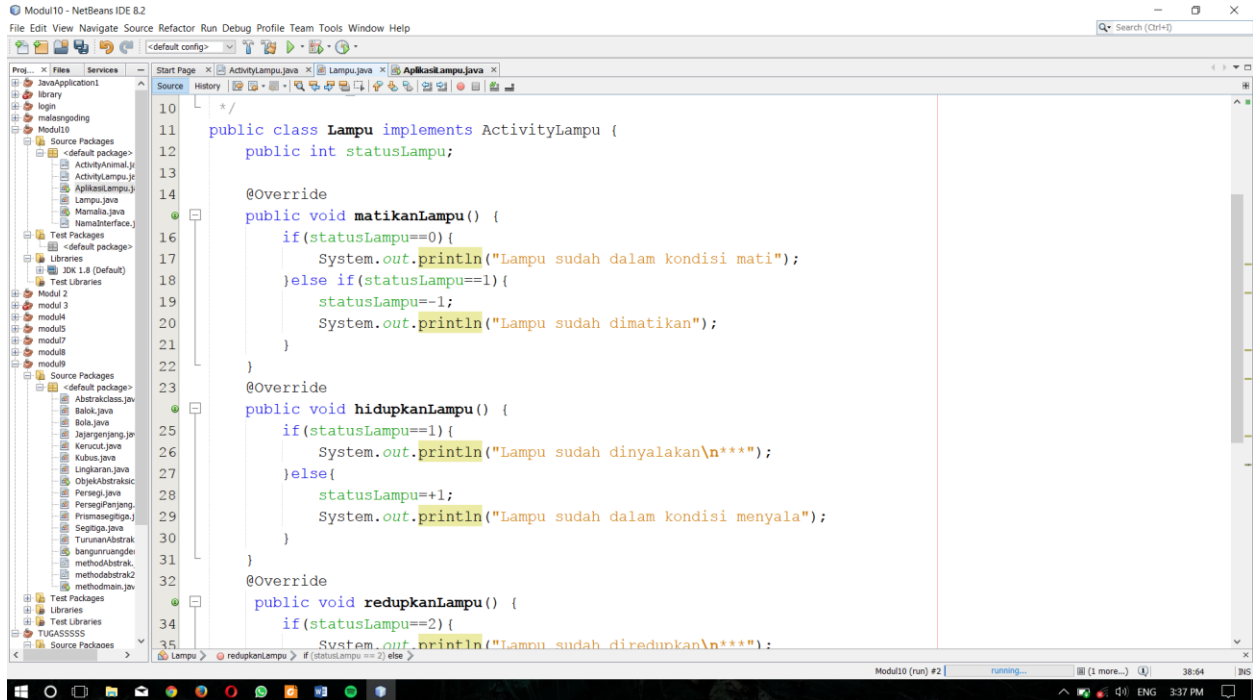
Modul 10

Tugas

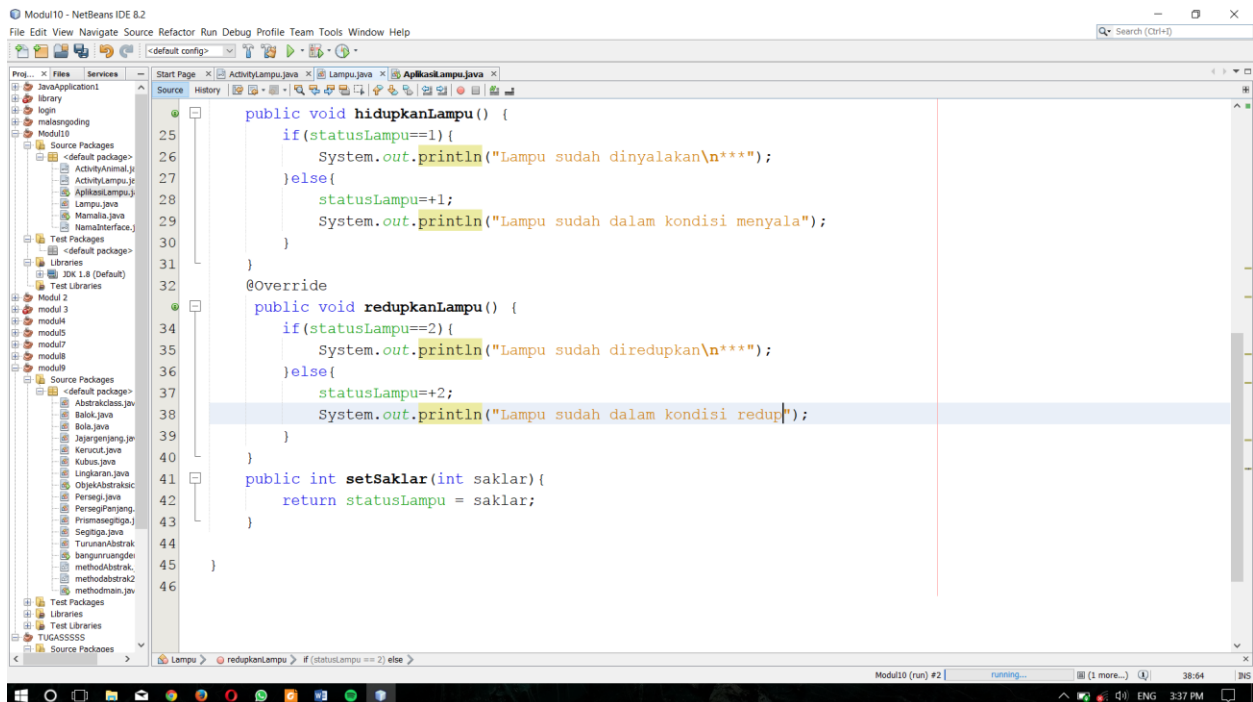
Class activityLampu



Class Lampu

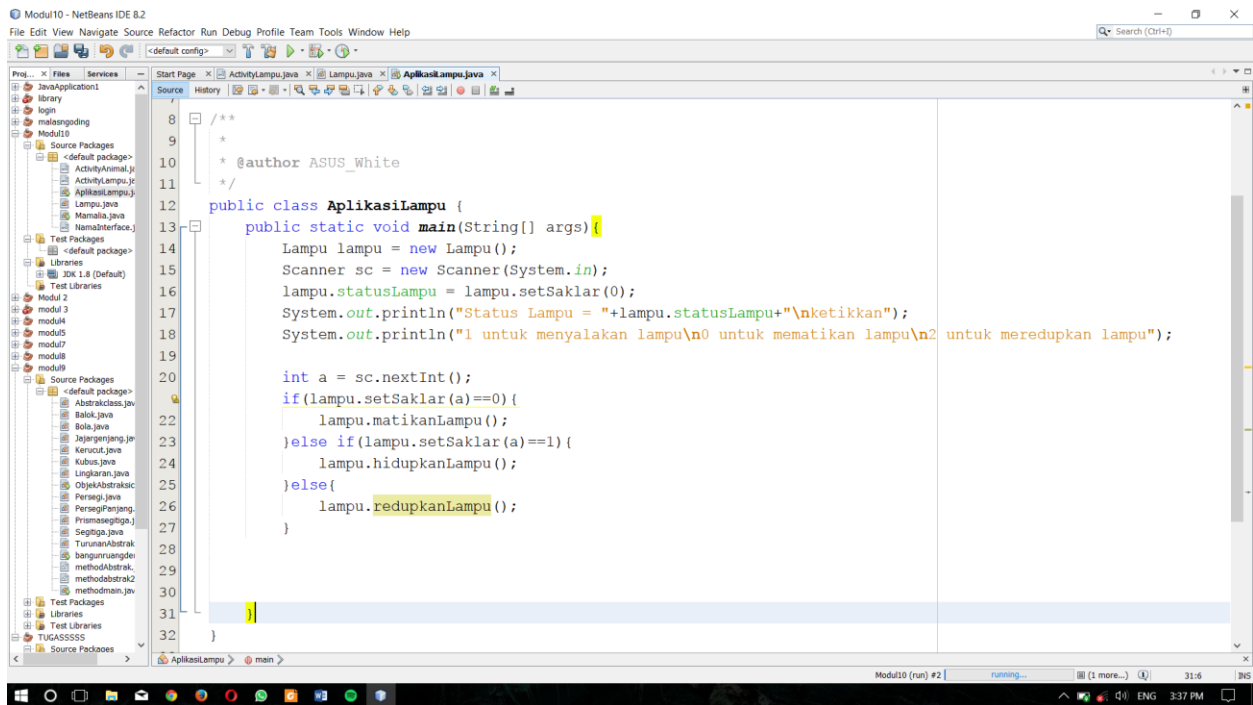


```
10  */
11  public class Lampu implements ActivityLampu {
12      public int statusLampu;
13
14      @Override
15      public void matikanLampu() {
16          if(statusLampu==0){
17              System.out.println("Lampu sudah dalam kondisi mati");
18          }else if(statusLampu==1){
19              statusLampu=-1;
20              System.out.println("Lampu sudah dimatikan");
21          }
22      }
23
24      @Override
25      public void hidupkanLampu() {
26          if(statusLampu==1){
27              System.out.println("Lampu sudah dinyalakan\n****");
28          }else{
29              statusLampu+=1;
30              System.out.println("Lampu sudah dalam kondisi menyala");
31          }
32      }
33
34      @Override
35      public void redupkanLampu() {
36          if(statusLampu==2){
37              System.out.println("Lampu sudah diredupkan\n****");
38          }
39      }
40  }
```



```
25  public void hidupkanLampu() {
26      if(statusLampu==1){
27          System.out.println("Lampu sudah dinyalakan\n****");
28      }else{
29          statusLampu+=1;
30          System.out.println("Lampu sudah dalam kondisi menyala");
31      }
32  }
33
34  @Override
35  public void redupkanLampu() {
36      if(statusLampu==2){
37          System.out.println("Lampu sudah diredupkan\n****");
38      }else{
39          statusLampu+=2;
40          System.out.println("Lampu sudah dalam kondisi redup");
41      }
42  }
43
44  public int setSaklar(int saklar){
45      return statusLampu = saklar;
46  }
```

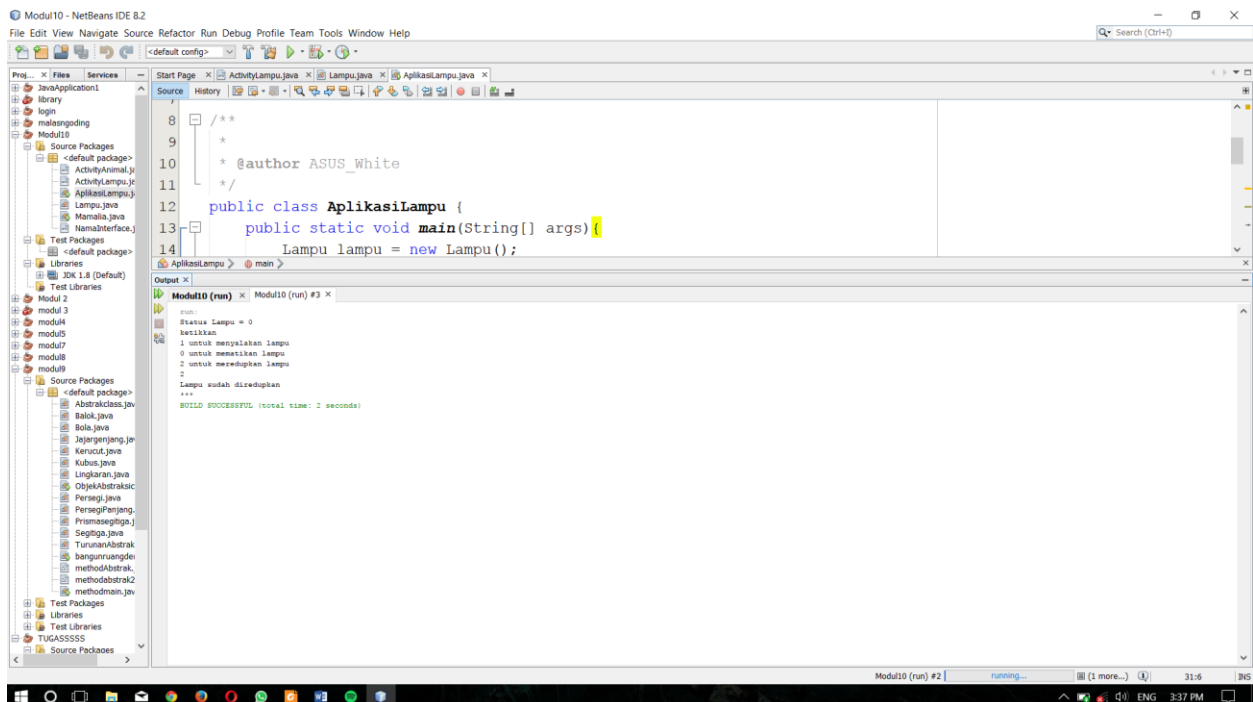
Class aplikasi lampu



The screenshot shows the NetBeans IDE with the source code of the `AplikasiLampu` class. The code is as follows:

```
8  /**
9   *
10  * @author ASUS_White
11  */
12  public class AplikasiLampu {
13      public static void main(String[] args) {
14          Lampu lampu = new Lampu();
15          Scanner sc = new Scanner(System.in);
16          lampu.statusLampu = lampu.setSaklar(0);
17          System.out.println("Status Lampu = "+lampu.statusLampu+"\nketikkan");
18          System.out.println("1 untuk menyalakan lampu\n0 untuk mematikan lampu\n2 untuk meredupkan lampu");
19
20          int a = sc.nextInt();
21          if (lampu.setSaklar(a)==0) {
22              lampu.matikanLampu();
23          } else if (lampu.setSaklar(a)==1) {
24              lampu.hidupkanLampu();
25          } else {
26              lampu.redupkanLampu();
27          }
28      }
29  }
30
31
32 }
```

Hasil :



The screenshot shows the NetBeans IDE with the output of the `AplikasiLampu` application. The output is as follows:

```
Modul10 (run) x Modul10 (run) #3 x
Status Lampu = 0
ketikkan
1 untuk menyalakan lampu
0 untuk mematikan lampu
2 untuk meredupkan lampu
2
Lampu sudah diredupkan
...
BUILD SUCCESSFUL (total time: 2 seconds)
```