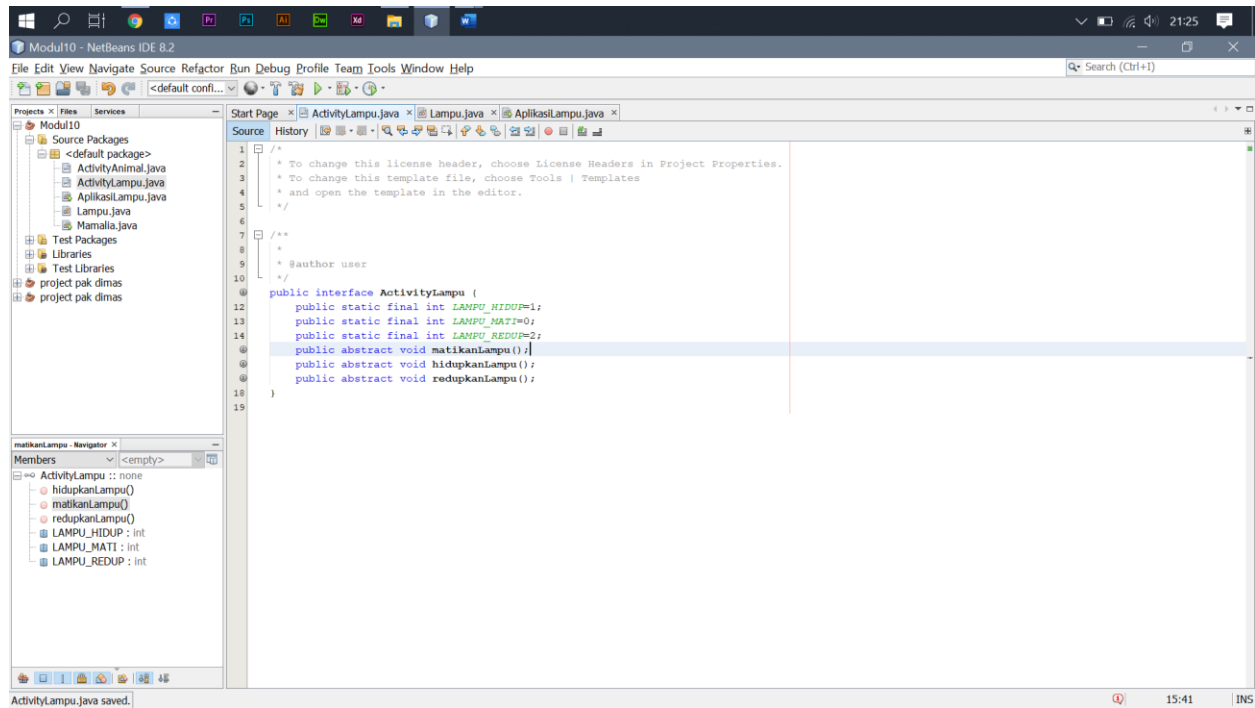Nama   : Malik Muhammad

NIM   : L200180072
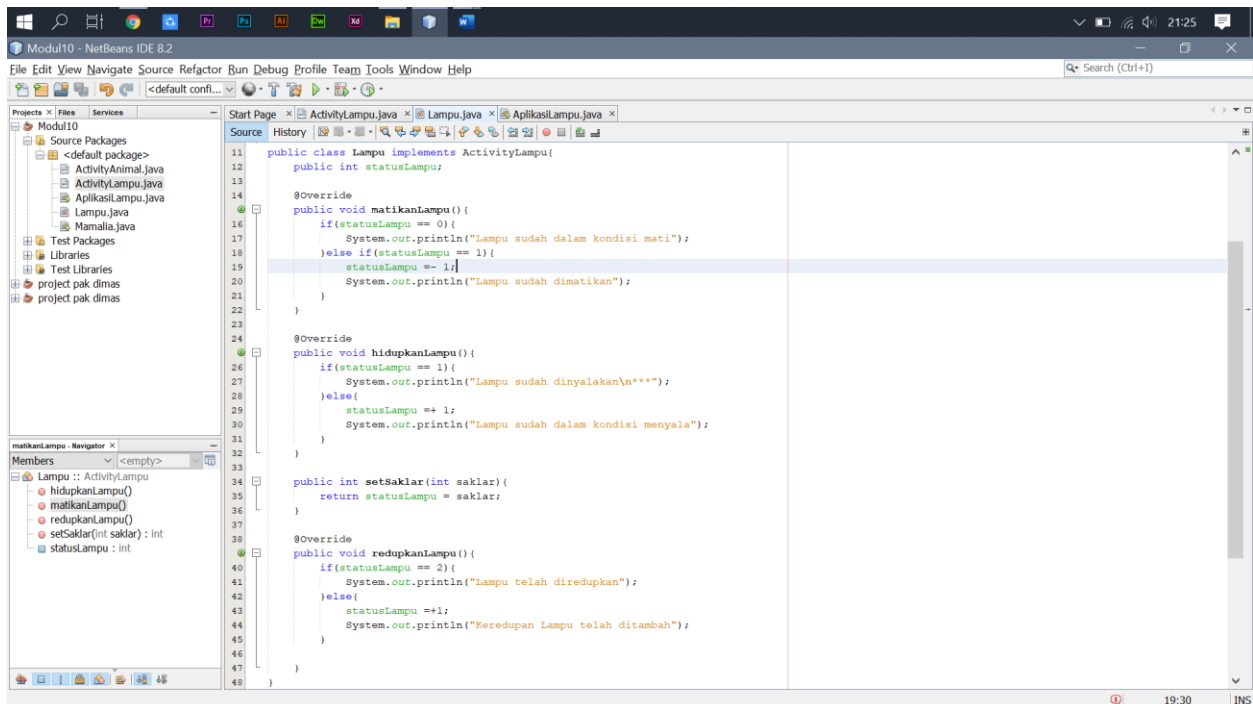
Kelas   : B

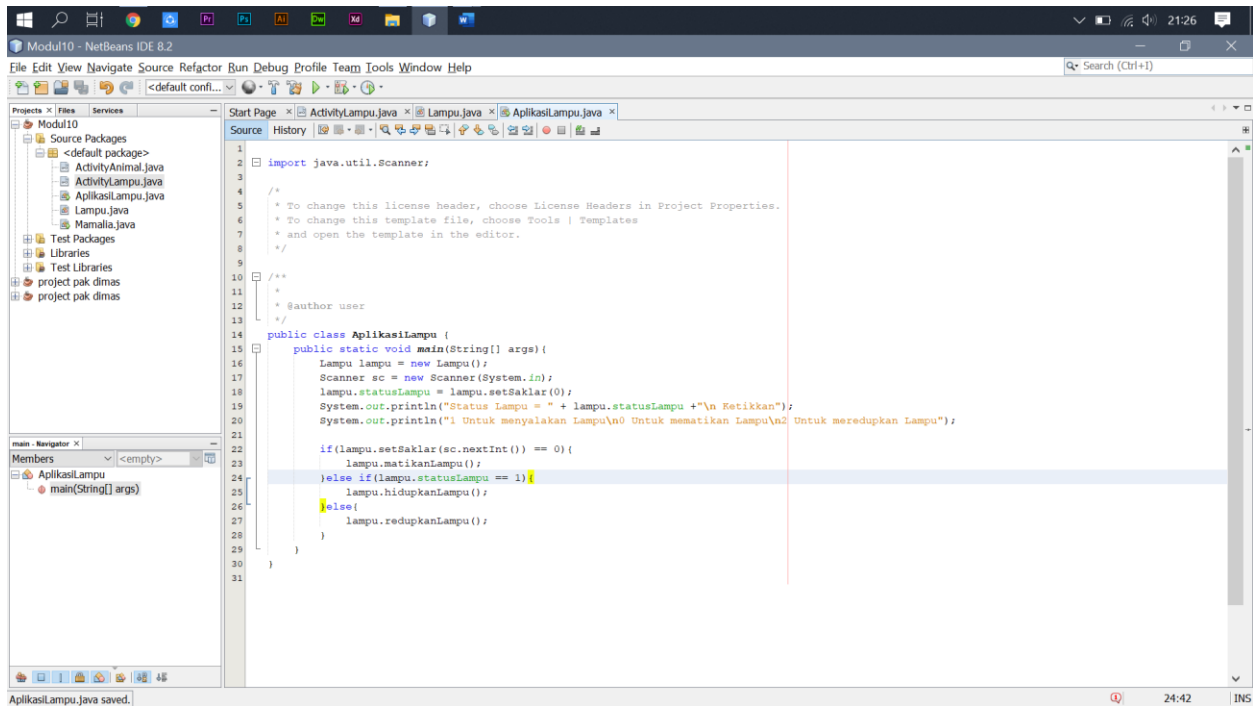## MODUL 10 – INTERFACE
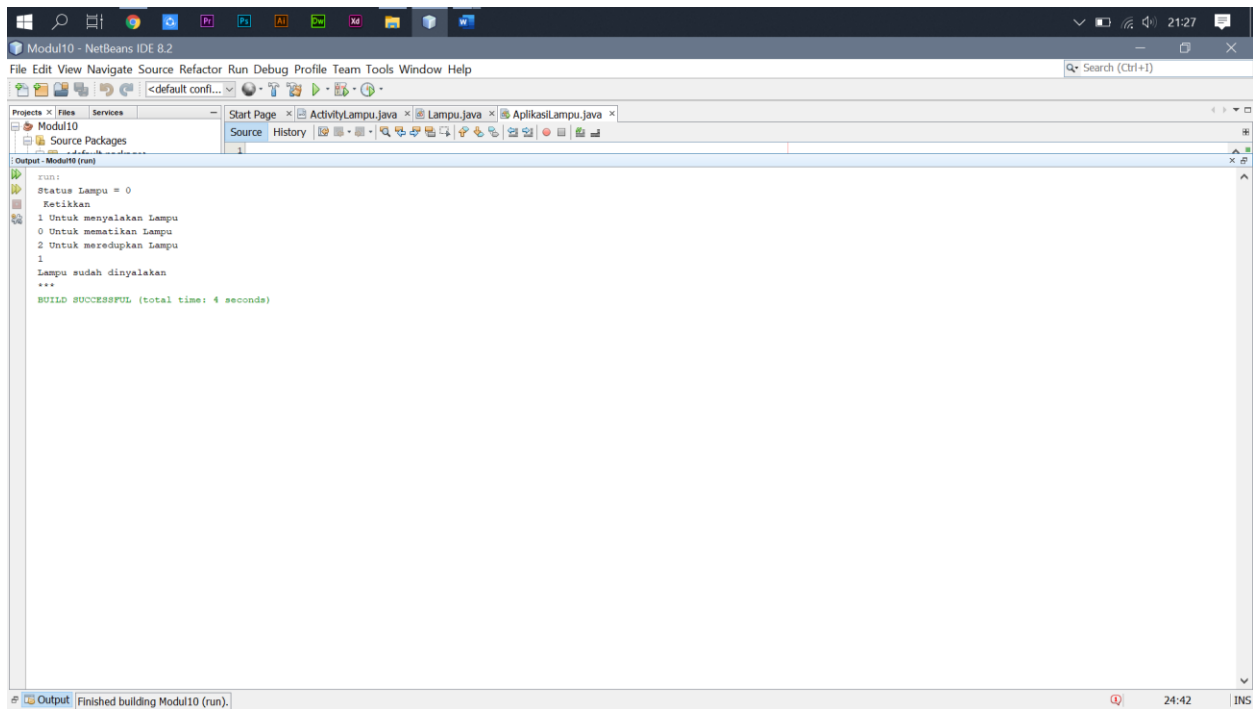

Tugas

Interface Activity Lampu

Class Lampu


```java
public class Lampu implements ActivityLampu{
    public int statusLampu;

    @Override
    public void matikanLampu(){
        if(statusLampu == 0){
            System.out.println("Lampu sudah dalam kondisi mati");
        }else if(statusLampu == 1){
            statusLampu =- 1;
            System.out.println("Lampu sudah dimatikan");
        }
    }

    @Override
    public void hidupkanLampu(){
        if(statusLampu == 1){
            System.out.println("Lampu sudah dinyalakan\n***");
        }else{
            statusLampu =+ 1;
            System.out.println("Lampu sudah dalam kondisi menyala");
        }
    }

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

    @Override
    public void redupkanLampu(){
        if(statusLampu == 2){
            System.out.println("Lampu telah diredupkan");
        }else{
            statusLampu =+1;
            System.out.println("Keredupan Lampu telah ditambah");
        }
    }
}
```

Class AplikasiLampu


```java
import java.util.Scanner;

/*
 * 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 user
 */
public class AplikasiLampu {
    public static void main(String[] args){
        Lampu lampu = new Lampu();
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        lampu.statusLampu = lampu.setSaklar(0);
        System.out.println("Status Lampu = " + lampu.statusLampu +"\n Ketikkan");
        System.out.println("1 Untuk menyalakan Lampu\n0 Untuk mematikan Lampu\n2 Untuk meredupkan Lampu");

        if(lampu.setSaklar(sc.nextInt()) == 0){
            lampu.matikanLampu();
        }else if(lampu.statusLampu == 1){
            lampu.hidupkanLampu();
        }else{
            lampu.redupkanLampu();
        }
    }
}
```

Output

Saatmenekanangka 1 akanmenyalakanlampu.

Saatmenekanangka 0 akanmematikanlampu

Saatmenekanangka 2 akanmeredupkanlampu
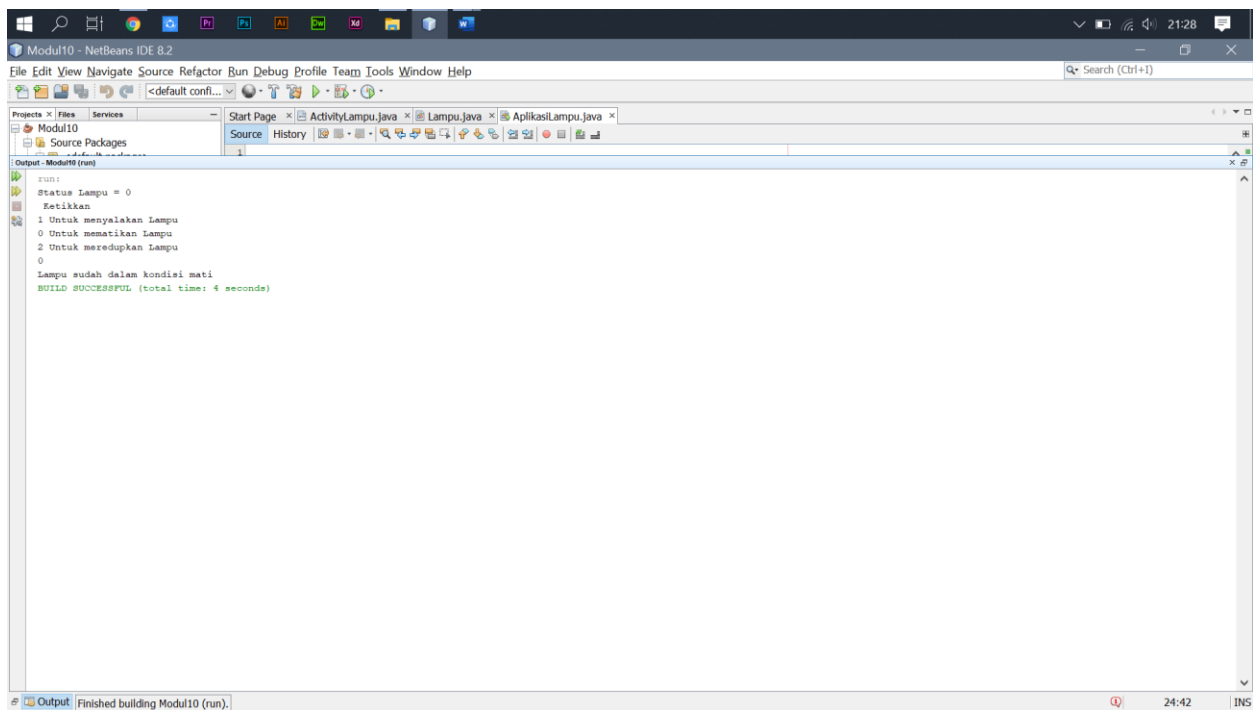

run:
Status Lampu = 0
Ketikkan
1 Untuk menyalakan Lampu
0 Untuk mematikan Lampu
2 Untuk meredupkan Lampu
2
Lampu telah diredupkan
BUILD SUCCESSFUL (total time: 2 seconds)