

Nama: Latifanika Nurafwi

NIM: H1D024099

Shift Awal: C

Shift Sekarang: A

RESPONSI 2 PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PERTEMUAN 6

A. ALUR KERJA

1. Program membuat objek PesawatTempur (Astra-Fury) dan KapalEksplorasi (Voyager X)
2. Pada Pesawat Tempur: Mesin diaktifkan, lalu mencoba menjelajah 10 km (berhasil), lalu coba 30 km lagi (gagal karena energi habis), terakhir menembak rudal
3. Pada Kapal Eksplorasi: Mesin diaktifkan, menjelajah 15 km (berhasil karena lebih hemat energi), lalu melakukan scan planet

B. FUNGSI

1. aktifkanMesin() (Abstrac). Pesawat mengecek minimal energi 20%, sedangkan Kapal minimal 15%
2. jelajah() (Abstract). Pesawat mengurangi energi 3% per km. Kapal mengurangi energi 2% per km
3. tembakRudal(). Method khusus milik Pesawat Tempur.
4. scanPlanet(). Method khusus milik Kapal Eksplorasi.

C. OUTPUT

```
--- PESAWAT TEMPUR ---
Mesin pesawat tempur diaktifkan
Pesawat tempur menjelajah sejauh 10 km
Energi tidak mencukupi untuk menjelajah sejauh 30 km
Menembakkan 3 rudal!
Astra-Fury | Energi: 70% | Kapasitas: 2 orang

--- KAPAL EKSPLORASI ---
Kapal eksplorasi siap berangkat!
Kapal eksplorasi menjelajah sejauh 15 km
Melakukan scan pada planet Kepler-442b dengan modul level 4
Voyager X | Energi: 70% | Kapasitas: 10 orang
```