



# Pemrograman Berorientasi Objek



**Pertemuan 9 & 10**

**Modul Latihan Praktikum**

Pemateri : Chrismikha Hardyanto S.Kom., M.Kom.

# Kerjakan Latihan Praktikum Berikut Dengan **JAVA**

# Latihan 1

- ❑ Buatlah program JAVA untuk menampilkan tampilan berikut berdasarkan Jenis Mobil yang dipilih oleh pengemudi dengan **paradigma pemrograman Object**

```
run:
Masukan Tipe Mobil [1/2] : 1

Jenis Mobil      : Avanza
Tahun Produksi   : 2018
Warna Mobil      : Putih
Dinyalakan Dengan Menggunakan Kunci Mobil
Mobil Melaju dengan kecepatan 10 KM/Jam
BUILD SUCCESSFUL (total time: 5 seconds)
|
```

```
run:
Masukan Tipe Mobil [1/2] : 2

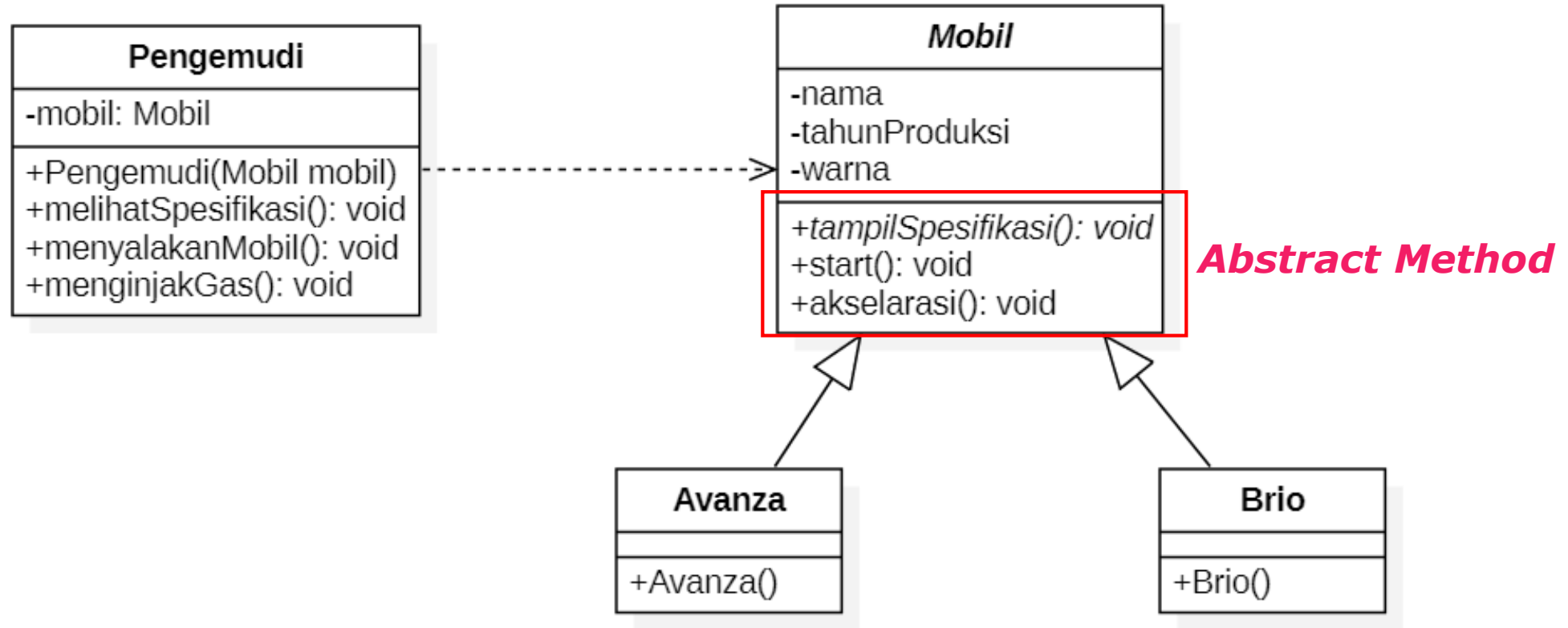
Jenis Mobil      : Brio
Tahun Produksi   : 2020
Warna Mobil      : Hitam
Dinyalakan Dengan Menekan tombol Start Engine
Mobil Melaju dengan kecepatan 20 KM/Jam
BUILD SUCCESSFUL (total time: 2 seconds)
```

# Latihan 1

## Ketentuan Pengerjaan :

- ❑ Buatlah project dengan nama **Latihan1**. Simpan didalam folder Praktikum Anda
- ❑ Program dibuat dengan **paradigma berorientasi object** (Untuk **Kelas didalam program** ikuti aturan pada poin 3)
- ❑ Buatlah **4 Class** pada project tersebut. Berikan nama untuk masing – masing Class sebagai **Mobil, Avanza, Brio, Pengemudi**.
- ❑ Deklarasi class Mobil sebagai **Class Abstract**. Class Avanza dan Brio merupakan **turunan** dari Class Mobil.
- ❑ Asumsikan bahwa pengemudi dapat **menggunakan mobil** sesuai dengan jenis mobil yang dipilih. (Terapkan polymorphism untuk kasus ini)
- ❑ Untuk **method** dan **atribut** didalam program silakan lihat Class Diagram pada slide berikut untuk membantu Anda
- ❑ User dapat memilih mobil secara dinamis melalui **keyboard**

# Latihan 1



Bagaimana jika mobil yang dapat dipilih oleh pengemudi ditambah, misalkan Fortuner ...

# Latihan 2

## Ketentuan Pengerjaan :

- ❑ Buatlah project dengan nama **Latihan2**. Simpan didalam folder Praktikum Anda
- ❑ Program dibuat dengan **paradigma berorientasi object**
- ❑ Untuk Latihan 2 , lakukan hal yang sama dengan kasus Latihan 1 . Hanya saja **Class Mobil** dibuat sebagai **Interface**. **Bagaimana anda menangani hal tersebut didalam kode program Anda**

# Terima Kasih