



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

1. Jelaskan dengan rinci apa yang dimaksud dengan “Class”, “Object”, dan “Method” dalam pemrograman Java!

Jawaban

- Class adalah prototype atau blueprint yang mendefinisikan atribut dan method pada sebuah object tertentu
- Object adalah bentuk nyata dari sebuah class yang dibuat. Object bisa mewakili benda nyata atau konsep abstrak dari suatu hal.
- Method adalah sejenis function yang didefinisikan dalam class untuk menggambarkan Tindakan atau perilaku object.

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

2. Buatlah Class “Character” yang memiliki atribut “Name”, “Level”, “Agility”.
Dan berikan constructor!

Jawaban

Source Code

```
class Character {  
  
    String name;  
    int level;  
    int agility;  
  
    Character(String name, int level, int agility) {  
        this.name = name;  
        this.level = level;  
        this.agility = agility;  
    }  
}
```

Penjelasan

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

3. Dari soal nomor 2 berikan method “Walking” untuk mengoutput

“[Character.Name] is Walking with [Character.Agility] speed...”

Source Code

```
class Character {
    String Name;
    int Level;
    String Agility;

    Character(String Name, int Level, String Agility) {
        this.Name = Name;
        this.Level = Level;
        this.Agility = Agility;
    }

    void Walking() {
        System.out.println(Name + " is Walking with " + Agility +
" speed...");
    }
}

public class pertemuan1_07651 {
    public static void main(String[] args) {
        Character character1 = new Character("Hero", 5, "fast");
        character1.Walking();
    }
}
```

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...



TUGAS PRAKTIKUM

Output

```
● PS C:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding Java> & 'C:\Program (
paceStorage\4bbc14ce0dfcbdf2549943268e3326e3\redhat.java\jdt_ws\Coding Ja
Hero is Walking with fast speed...
○ PS C:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding Java>
```



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

4. Penjelasan tentang Static Atribut/Method

Jawaban

- Static Atribut: Static atribut adalah variabel yang dimiliki oleh class, bukan oleh instance (objek). Semua objek dari class tersebut akan berbagi nilai yang sama dari static atribut. Nilai static tidak spesifik untuk objek tertentu.
- Static Method: Static method adalah method yang bisa dipanggil tanpa membuat objek dari class. Static method sering digunakan untuk fungsi yang tidak bergantung pada nilai spesifik dari objek.

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

5. Buatlah object dari class Scanner dengan nama “input”.

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
Import java.util.Scanner;  
Scanner input = new Scanner(System.in);
```

Penjelasan

1. Method createCharacter() menggunakan Scanner untuk menerima input dari pengguna. Atribut Name, Level, dan Agility diisi berdasarkan input dari pengguna.
2. Method tersebut kemudian mengembalikan objek baru dari class Character dengan atribut yang sudah diisi.

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Tugas & Evaluasi

6. Dari soal nomor 2 buatlah method untuk membuat Object dari class Character Bernama “createCharacter” dan gunakan Scanner untuk menginput atribut atributnya!

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
import java.util.Scanner;

public class Character {
    String name;
    int level;
    int agility;

    public Character(String var1, int var2, int var3) {
        this.name = var1;
        this.level = var2;
        this.agility = var3;
    }

    public void displayCharacterInfo() {
        System.out.println("Name: " + this.name);
        System.out.println("Level: " + this.level);
        System.out.println("Agility: " + this.agility);
    }

    public static Character createCharacter() {
        try (Scanner var0 = new Scanner(System.in)) {
            System.out.print("Enter character's name: ");
            String var1 = var0.nextLine();
            System.out.print("Enter character's level: ");
            int var2 = var0.nextInt();
            System.out.print("Enter character's agility: ");
            int var3 = var0.nextInt();
            Character character = new Character(var1, var2, var3);
            var0.close();
            return character;
        }
    }
}
```



TUGAS PRAKTIKUM

```
}  
}  
public static void main(String[] args) {  
    Character myCharacter = Character.createCharacter();  
    myCharacter.displayCharacterInfo();  
}  
}
```

Penjelasan

-Method createCharacter() menggunakan Scanner untuk menerima input dari pengguna. Atribut Name, Level, dan Agility diisi berdasarkan input dari pengguna.

-Method tersebut kemudian mengembalikan objek baru dari class Character dengan atribut yang sudah diisi.

Output

Masukan screenshot output disini