



SOAL PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK
PERIODE X
Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak, ITATS

PERTEMUAN 1

RPL-MF1T3-A

MEKANISME PRAKTIKUM

- 1) Buat Sebuah **Project Java Baru** pada IntelliJ IDEA dengan nama Project:
“PertemuanX_NPM AKHIR”
Ganti “X” menjadi Pertemuan yang sedang berlangsung.
 - 2) Pada saat Praktikum, Jawabanlah Soal Pertanyaan yang memiliki Label **WAJIB** terlebih dahulu Pada Lembar **"Laporan Praktikum"**.
 - 3) Segala Bentuk **Soal yang memiliki Jawaban** berupa **Kode Program**, maka kode program tersebut harus disimpan pada **File java Project** yang telah dibuat.
 - 4) Setiap **File Java** yang dibuat harus mencantumkan Pertanyaan pada bagian atas (baris pertama)
 - 5) Simpan **File Laporan Praktikum** yang berupa **DOCX** menjadi **FILE PDF** kemudian ubah nama file PDF menjadi:
“PertemuanX_NPM AKHIR.pdf”
 - 6) Upload File **Laporan Praktikum [PDF]** pada form yang sudah disediakan.
-

TUGAS PRAKTIKUM

1. Jelaskan dengan rinci apa yang dimaksud dengan “Class”, “Object”, dan “Method” dalam pemrograman Java! [wajib]
2. Buatlah Class “Character” yang memiliki atribut “Name”, “Level”, “Agility”. Dan berikan constructor! [wajib]
3. Dari soal nomor 2 berikan method “Walking” untuk mengoutput “[Character.Name] is Walking with [Character.Agility] speed...” [wajib]
4. Jelaskan apa itu static atribut/ method pada paradigma OOP!
5. Buatlah object dari class *Scanner* dengan nama “input”.
6. Dari soal nomor 2 buatlah method untuk membuat Object dari class Character Bernama “createCharacter” dan gunakan Scanner untuk menginput atribut atributnya!