



PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK LANJUT

2023



Prepared By:

Nama: MUHAMMAD GIFANI

NIM : 210511051

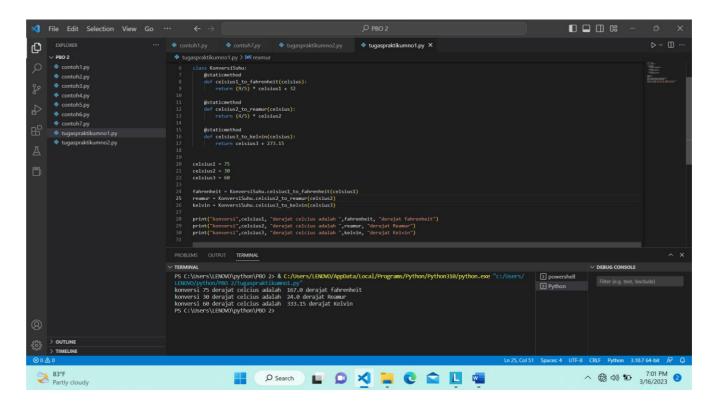
Kelas: TIF21B (R2)

1. Buatlah Class yang mengimplementasikan Prosedural, beri nama: celcius_pro.py Jawaban:

SCRIPT PROCEDURAL:

```
# Tugas Minggu 1
# NIM : 210511051
# Nama
         : MUHAMMAD GIFANI
# Kelas : TIF21B (R2)
class KonversiSuhu:
   @staticmethod
   def celsius1_to_fahrenheit(celsius):
        return (9/5) * celsius1 + 32
   @staticmethod
    def celsius2_to_reamur(celsius):
       return (4/5) * celsius2
   @staticmethod
    def celsius3_to_kelvin(celsius):
       return celsius3 + 273.15
celsius1 = 75
celsius2 = 30
celsius3 = 60
fahrenheit = KonversiSuhu.celsius1_to_fahrenheit(celsius1)
reamur = KonversiSuhu.celsius2_to_reamur(celsius2)
kelvin = KonversiSuhu.celsius3_to_kelvin(celsius3)
print("konversi",celsius1, "derajat celcius adalah ",fahrenheit, "derajat
fahrenheit")
print("konversi",celsius2, "derajat celcius adalah ",reamur, "derajat Reamur")
print("konversi",celsius3, "derajat celcius adalah ",kelvin, "derajat Kelvin")
```

Output implementasi Prosedural:



2. Buatlah Class yang mengimplementasikan Object Oriented Programming, beri nama: celcius_oop.py

SCRIPT OOP:

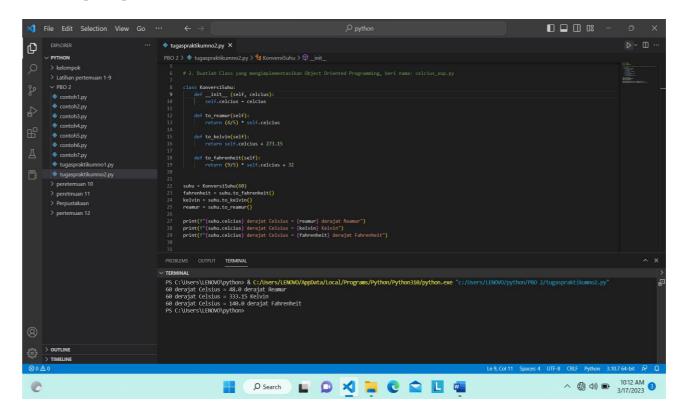
```
# Tugas Praktikum
# NIM
         : 210511051
# Nama
          : MUHAMMAD GIFANI
# Kelas
          : TIF21B (R2)
# 2. Buatlah Class yang mengimplementasikan Object Oriented Programming, beri
nama: celcius oop.py
class KonversiSuhu:
    def_init_(self, celcius):
        self.celcius = celcius
    def to_reamur(self):
        return (4/5) * self.celcius
    def to_kelvin(self):
        return self.celcius + 273.15
```

```
def to_fahrenheit(self):
    return (9/5) * self.celcius + 32

suhu = KonversiSuhu(60)
fahrenheit = suhu.to_fahrenheit()
kelvin = suhu.to_kelvin()
reamur = suhu.to_reamur()

print(f"{suhu.celcius} derajat Celsius = {reamur} derajat Reamur")
print(f"{suhu.celcius} derajat Celsius = {kelvin} Kelvin")
print(f"{suhu.celcius} derajat Celsius = {fahrenheit} derajat Fahrenheit")
```

output implementasi OOP:



3. Tulis nama, nim, dan kelas Anda di dalam Script Jawaban berupa 2 buah screenshot script dan output tampilan hasilnya dikirim ke email : (freddy.wicaksono@umc.ac.id) dengan subject: Praktikum-1 PBO2 2023 pada body email tuliskan NIM, Nama Lengkap, dan Kelas (Kesalahan judul Subject bisa berakibat tidak dinilai)

Evaluasi:

- 1. Apa yang dimaksud dengan class dalam Python?
 - a. Sebuah fungsi yang mengembalikan nilai tertentu
 - b. Sebuah variabel yang dapat digunakan oleh seluruh program
 - c. Sebuah blueprint untuk membuat objek
 - d. Sebuah fungsi yang digunakan untuk mencari nilai tertentu
- 2. Apa yang dimaksud dengan objek dalam Python?
 - a. Sebuah fungsi yang mengembalikan nilai tertentu

- b. Sebuah variabel yang dapat digunakan oleh seluruh program
- c. Sebuah blueprint untuk membuat class
- d. Sebuah instance dari sebuah class
- 3. Apa yang dimaksud dengan constructor dalam Python?
 - a. Sebuah method yang digunakan untuk mengubah nilai atribut objek
 - b. Sebuah method yang digunakan untuk menghapus objek
 - c. Sebuah method yang digunakan untuk membuat objek
 - d. Sebuah method yang digunakan untuk mengambil nilai atribut objek
- 4. Apa yang dimaksud dengan self dalam Python?
 - a. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada objek saat ini
 - b. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada class saat ini
 - c. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada konstruktor saat ini
 - d. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada method saat ini
- 5. Bagaimana cara membuat objek dari sebuah class?
 - a. Dengan menggunakan fungsi init
 - b. Dengan menggunakan keyword "new"
 - c. Dengan menggunakan fungsi "create"
 - d. Dengan menggunakan keyword "instance"
- 6. Apa yang dimaksud dengan atribut dalam Python?
 - a. Variabel yang terkait dengan sebuah objek
 - b. Metode yang terkait dengan sebuah objek
 - c. Fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai
 - d. Sebuah tipe data yang menyimpan nilai
- 7. Apa yang dimaksud dengan metode dalam Python?
 - a. Fungsi yang terkait dengan sebuah objek
 - b. Variabel yang terkait dengan sebuah objek
 - c. Fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai
 - d. Sebuah tipe data yang menyimpan nilai
- 8. Bagaimana cara mengakses atribut dari sebuah objek?
 - a. Dengan menggunakan tanda titik (.)
 - b. Dengan menggunakan tanda kurung []
 - c. Dengan menggunakan tanda koma,
 - d. Dengan menggunakan tanda panah ->
- 9. Bagaimana cara memanggil metode dari sebuah objek?
 - a. Dengan menggunakan tanda titik (.)
 - b. Dengan menggunakan tanda kurung ()
 - c. Dengan menggunakan tanda koma,
 - d. Dengan menggunakan tanda panah ->