` **LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM**

**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**

*Laporan ini disusun untuk memenuhi Tugas Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek*



Disusun Oleh :

Muhamad Nauval Ardana 211511046

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI BANDUNG**

**TAHUN 2022**

**Study kasus 1**

Membuat class commission.java

Text

Description automatically generated

Ketentuan commission.java

* Commission extend dari java
* Mempunyai 2 instance



* Mempunyai constructor dengan 6 parameter

Text

Description automatically generated

* Mempunyai procedur addsales

A picture containing text

Description automatically generated

* Method pay yang dimana di memanggil method clas induk nya

Graphical user interface

Description automatically generated with medium confidence

* Method to string memanggil method induk nya

Text

Description automatically generated

Membuat class staff.java

Text

Description automatically generated

Graphical user interface, text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated with medium confidenceHasil run program

Text

Description automatically generated

Text, letter

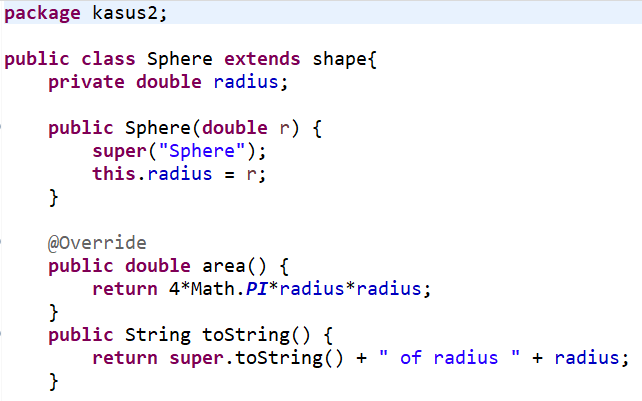
Description automatically generated

**Studi kasus 2**

Soal 1

Membuat abstract class shape dengan ketentuan

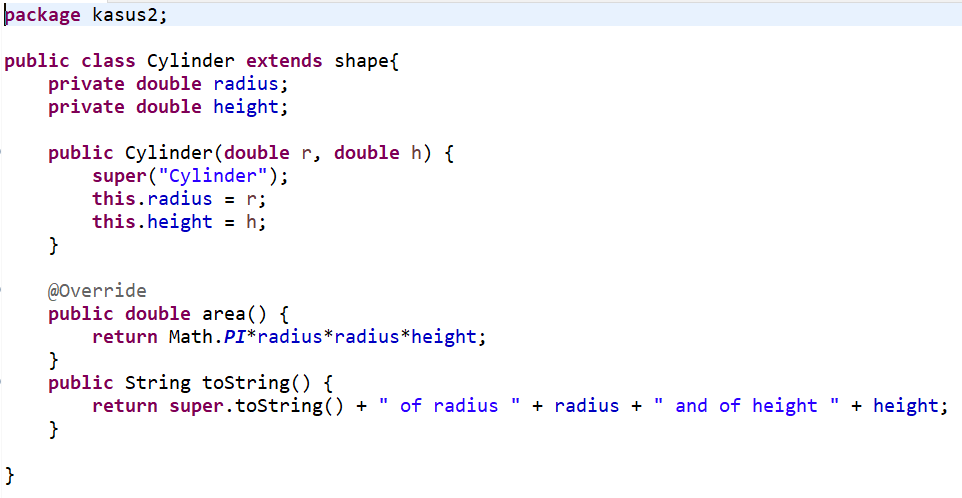
* Membuatn Instance variable Shapename dengan tipe String
* Membuat absctract method area()
* Membuat toString Method mengembalikan nilai nama dari shape



Soal 2

* Membuat file sphare.java mengekstend dari induknya shape dengan beberapa ketentuan Mengoverride method area dengan perhitungan 4\*PI\*radius^2
* Membuat file rectangle.java mengekstend dari induknya shape dengan beberapa ketentuan Mengoverride method area dengan perhitungan Panjang\*lebar
* Membuat file Cylinder.java mengekstend dari induknya shape dengan beberapa ketentuan Mengoverride method area dengan perhitungan 4\*PI\*radius^2\*tinggi

Cylinder.java

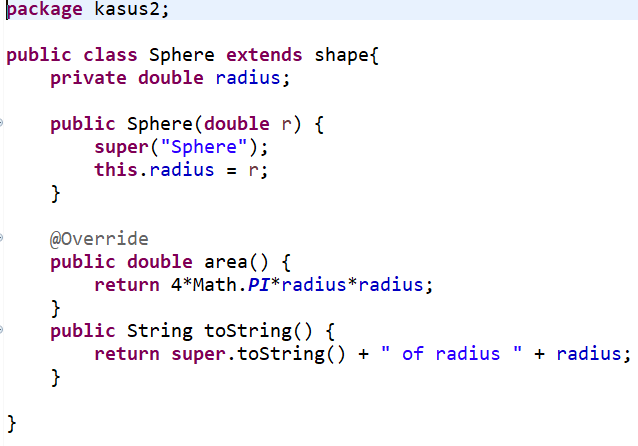


Rectangle.java

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Sphere.java



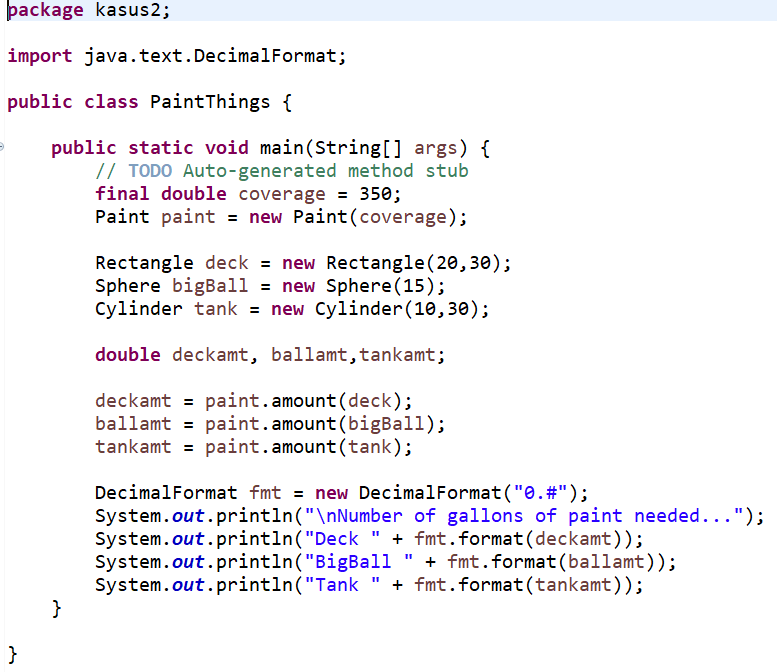
Soal3 Membuat paint.java

Graphical user interface, text, application

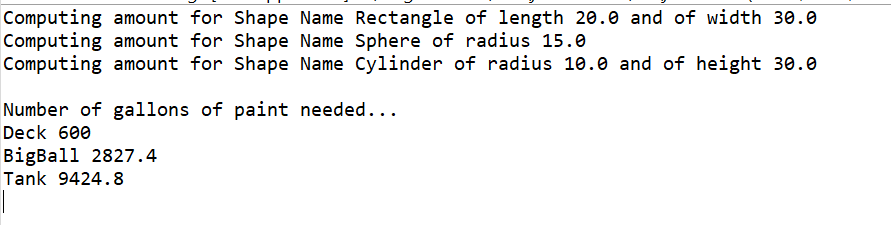
Description automatically generated

Soal 4 Membuat PaintThings.java dengan ketentuan sebagai berikut

* Meninisiasikan 3 object dengan dengan object pertama object dect dengan class rectangle dengan Panjang 20 dan lebar 30 kemudian object kedua bigBall dengan class sphere dangan radius 15 dan yang terakhir membuat object tank dengan class Cylinder dengan radius 10 dan tinggi 30
* Membuat pemanggilan ketiga object tersebut dengan mengassigmentkan kedalam sebuah variable(polimorphysm)
* Mentest programnya dengan merunprogram



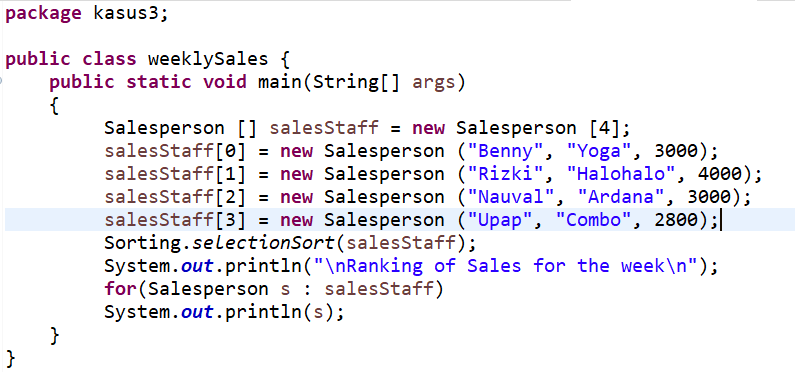
Hasil program



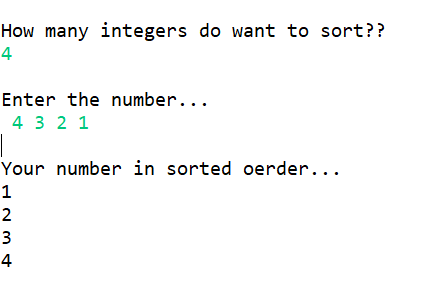
**Studi Kasus 3**

Case 1

Membuat Numbers.java

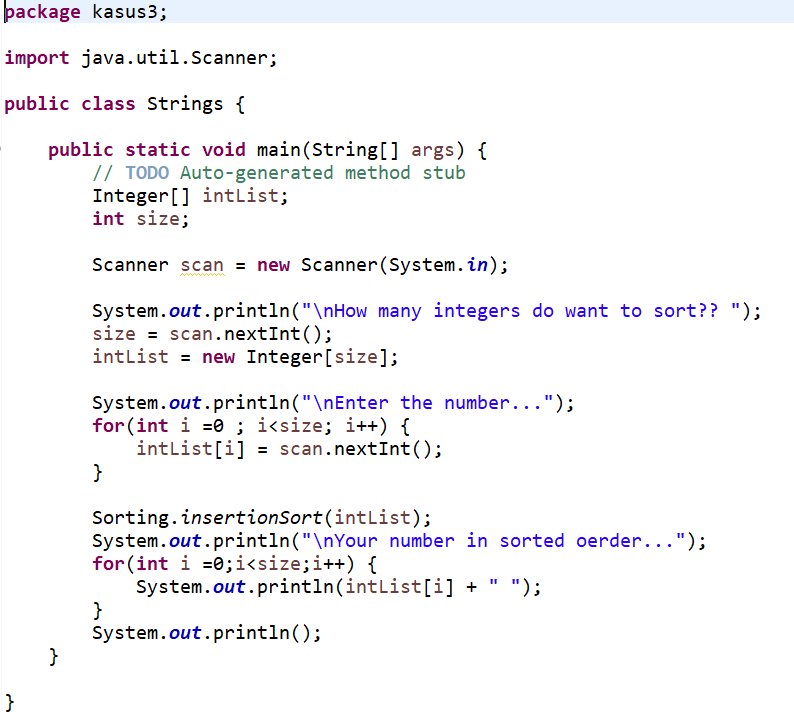


Hasil eksekusi

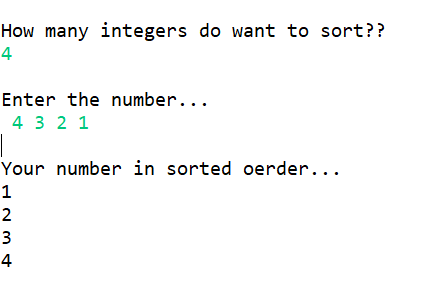


Case 2

Membuat String.Java

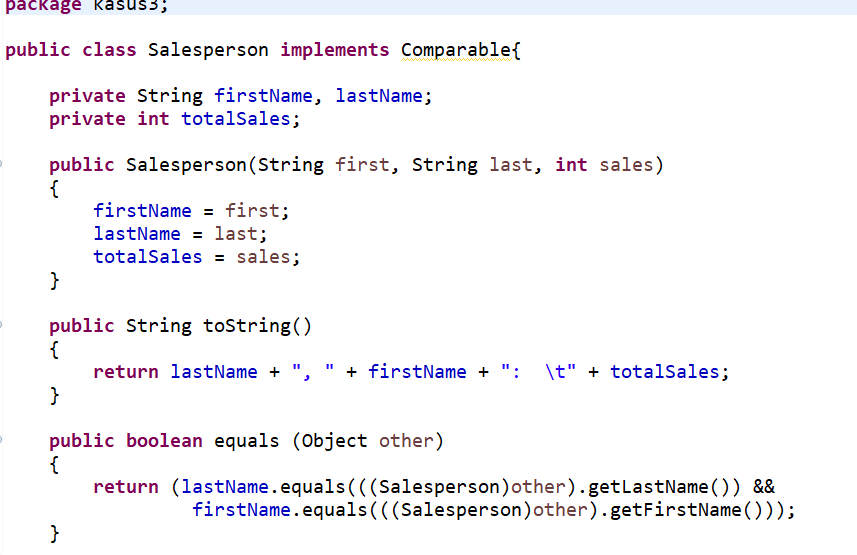


Hasil eksekusi



Case 3

Membuat SalesPerson.java



Case 4

Membuat driver Program untuk menampilkan hasil sorting berdasarkan data SalesPerson yang tersedia

Text

Description automatically generated

Hasil

Text

Description automatically generated