

Jurnal-04-OOP

2311104027

Haikal Fadhilah Mufid

S1SE - 07 – 01

TABLE DRIVEN

```
class KodeBuah {
  constructor() {
    this.listKodeBuah = {
      "Apel": "A00",
      "Aprikot": "B00",
      "Alpukat": "C00",
      "Pisang": "D00",
      "Paprika": "E00",
      "Kurma": "K00",
      "Durian": "L00",
      "Anggur": "M00",
      "Melon": "N00",
      "Semangka": "O00"
    };
  }

  getKodeBuah(namaBuah) {
    return this.listKodeBuah[namaBuah] || "Kode dari buah tidak ditemukan";
  }
}

// kode main

const kodeBuah = new KodeBuah();

const daftarBuah = ["Apel", "Durian", "Nangka", "Kuldi", "Kurma"];
daftarBuah.forEach(buah => {
  console.log(`${buah}: ${kodeBuah.getKodeBuah(buah)}`);
});
```

Kode ini membuat kode buah berada dalam suatu list dengan beberapa input yang sudah dimasukan, jadi kode ini menyimpan daftar kode unik dari masing masing buah yang tersedia.

Dengan ouput dari kode tersebut yakni sebagai berikut :

```
[Running] node "d:\HAIKAL DISK\Kuliah\Haikal Fadhillah M\Semester 4\Konstruksi Perangkat Lunak\Tugas\Praktikum\KPL_Haikal Fadhillah Mufid_2311104027_S1SE-07-01\04_OOP\Jurnal_OOP_2311104027\KodeBuah.js"
```

Apel: A00

Durian: L00

Nangka: Kode dari buah tidak ditemukan

Kuldi: Kode dari buah tidak ditemukan

Kurma: K00

```
[Done] exited with code=0 in 0.145 seconds
```

STATE BASED CONSTRUCTION

```
class PosisiKarakterGame {
  constructor() {
    this.state = "Berdiri";
  }

  transition(tombol) {
    const transisi = {
      "Berdiri": { "TombolS": "Jongkok", "TombolW": "Terbang" },
      "Jongkok": { "TombolS": "Tengkurap", "TombolW": "Berdiri" },
      "Tengkurap": { "TombolW": "Jongkok" },
      "Terbang": { "TombolX": "Berdiri" }
    };

    if (transisi[this.state] && transisi[this.state][tombol]) {
      this.state = transisi[this.state][tombol];
      console.log(`Karakter sekarang dalam posisi: ${this.state}`);
    } else {
      console.log(`Dari ${this.state} dengan ${tombol} tidak valid.`);
    }
  }
}

const karakter = new PosisiKarakterGame();

karakter.transition("TombolS");
karakter.transition("TombolS");
karakter.transition("TombolW");
karakter.transition("TombolW");
karakter.transition("TombolW");
karakter.transition("TombolX");
karakter.transition("TombolS");
karakter.transition("TombolX");
```

Kode ini mengatur posisi karakter dalam game menggunakan state based construction, idmana karakter berubah posisi sesuai dengan input tombol yang di pencet

Dengan output kode sebagai berikut :

```
[Running] node "d:\HAIKAL DISK\Kuliah\Haikal Fadhillah M\Semester 4\Konstruksi Perangkat Lunak\Tugas\Praktikum\KPL_Haikal Fadhillah Mufid_2311104027_S1SE-07-01\04_OOP\Jurnal_OOP_2311104027\PosisiKarakterGame.js"
```

Karakter sekarang dalam posisi: Jongkok

Karakter sekarang dalam posisi: Tengkurap

Karakter sekarang dalam posisi: Jongkok

Karakter sekarang dalam posisi: Berdiri

Karakter sekarang dalam posisi: Terbang

Karakter sekarang dalam posisi: Berdiri

Karakter sekarang dalam posisi: Jongkok

Dari Jongkok dengan TombolX tidak valid.

kode diatas juga diberikan pilihan tidak valid jika karakter dalam game sedang berada pada suatu posisi dan mengklik tombol yang tidak bisa dijangkau seperti contohnya dari posisi jongkok dan player klik tombolX maka tidak bisa karena pada perintah soal tombolX hanya digunakan untuk dari posisi terbang ke jongkok.