**Laporan Praktikum**

Nama : Omar Ravan Ardaka

Kelas : XRPL2

No Absen : 28

Screenshot Hasil 1

|  |
| --- |
|  |

Screenshot Code 1

|  |
| --- |
|  |

Penjelasan

|  |
| --- |
| Dalam Package oop1\_pakson terdapat 2 class, yaitu class oop1\_Pakson dan class game.  Di dalam class oop1\_Pakson terdapat :   * Behaviour : 1. run, untuk memunculkan output program   2. mati, untuk menentukan apakah objek mati atau hidup berdasarkan hp   * Atribut ; 1. name, untuk memberikan nama pada objek   2. speed, untuk memberikan kecepatan objek  3. hp, untuk memberikan health power objek  Didalam class game (main) terdapat :   * Pembuatan objek * Menentukan isi dari atribut * Pemanggilan method run, untuk menjalankan program * Kondisi, apabila hp objek <0 maka akan memunculkan output “Game Over” |

Screenshot Hasil 2

|  |
| --- |
|  |

Screenshot Code 2

|  |
| --- |
|  |

Penjelasan

|  |
| --- |
| Dalam Package practice\_oop1 terdapat 2 class, yaitu class Drone dan run\_Drone.  Di dalam class Drone terdapat :   * Behaviour : 1. Terbang, drone dapat diterbangkan apabila input energi > 10   2. matikanMesin, mesin drone dapat dimatikan apabila input ketinggian <0  3. Turun  4. Belok  5. Maju  6. Mundur   * Atribut ; 1. Energi   2. Ketinggian  3. Kecepatan  4. Merek  Didalam class game (main) terdapat :   * Pembuatan objek * Menentukan isi dari atribut * Pemanggilan setiap method dari class Drone, untuk menjalankan program |

Screenshot Hasil 3

|  |
| --- |
|  |

Screenshot Code 3

|  |
| --- |
|  |

Penjelasan

|  |
| --- |
| Dalam Package practice\_oop1 terdapat 2 class, yaitu class kucing dan Kucing\_Run.  Di dalam class kucing terdapat :   * Behaviour : 1. Power, terdapat kondisi apabila energi <50 maka akan mengeluarkan output yang berbeda dengan kondisi energi >50   2. Berlari, terdapat kondisi apabila speed <10 maka akan mengeluarkan output yang berbeda dengan kondisi speed >10  3. Play, terdapat 3 kondisi. Apabila kondisi happy > 70 maka akan mengeluarkan output “VERY HAPPY”. Apabila kondisi happy > 40 maka akan mengeluarkan output “HAPPY”. Dan kondisi terakhir mengeluarkan output “Sad”   * Atribut ; 1. Energy, happy, speed, nama, jenis   Didalam class game (main) terdapat :   * Pembuatan objek * Menentukan isi dari atribut * Pemanggilan setiap method dari class kucing, untuk menjalankan program |