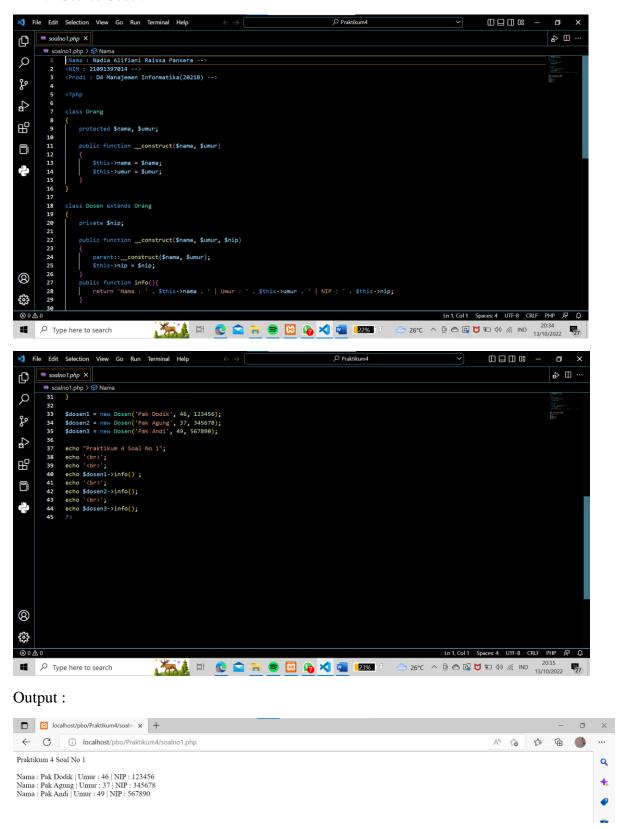
Tugas Pemrograman Berorientasi Objek Praktikum 4 (Overriding dan Overloading)



Disusun oleh : Nadia Alifiani Raissa Pansera(21091397014)

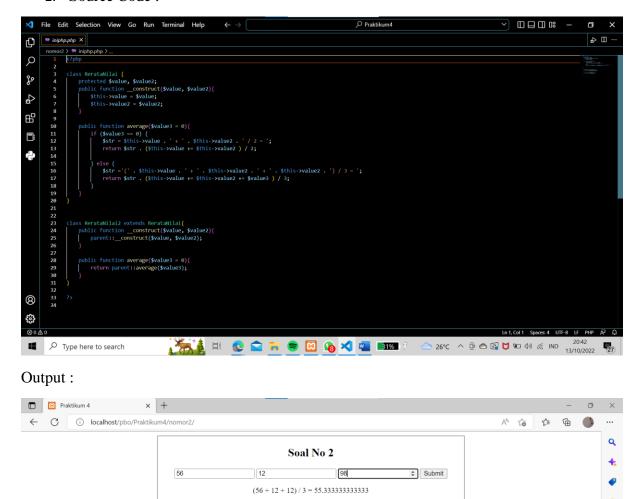
Program Studi D4 Manajemen Informatika
Program Vokasi
Universitas Negeri Surabaya 2022

## 1. Source Code:



**Analisis :** Ini merupakan sebuah praktikum yang menggunakan pewarisan sifat dari orang tua ke anak (Orang ke Dosen) yang mana semua dosen adalah orang dan setiap orang pasti memiliki identitas seperti Nama, Umur dan NIP. Ketika dosen dipanggil maka dosen akan mengambil data yang diwariskan dari orang tuanya yaitu orang.

## 2. Source Code:



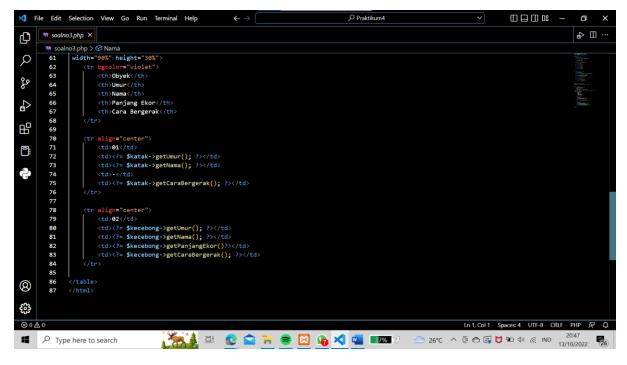
**Analisis :** Pada percobaan ini merupakan pewarisan sifat dari orang tua ke anak. Tetapi dalam hal ini orang tua hanya mewariskan cara menghitung rata-ratanya saja adapun yang mengeksekusi bilangannya tetap anak dengan panutan warisan orang tua tersebut. Pada program ini menghitung sebuah rata-rata 2 nilai kemudian dibagi 2 untuk mendapatkan hasilnya.

## 3. Source Code:

```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help

⇔ soalno3.php ×

                                                                                                                                              ☆ □ …
 Ð
            lno3.php > 🔗 Nama
             (Nama : Nadia Alifiani Raissa Pansera -->
 Q
             ည
             class Katak {
    public $umur, $nama;
 $
 品
                 public function __construct($umur, $nama)
        10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
                    $this->umur = $umur;
$this->nama = $nama;
 ب
                 public function getCaraBergerak()
                    return 'Melompat';
                 public function getUmur()
                    return $this->umur;
                 public function getNama()
                    return $this->nama;
 8
 £553
             class Kecebong extends Katak (
 ⊗ 0 ∆ 0
                                                                                                                 Ln 1, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 CRLF PHP 🛱 🗘
                                     📢 File Edit Selection View Go Run Terminal Help
                                                                                                                             Praktikum4
                                                                                                                                              ₽ □ ···
       🐃 soalno3.php 🗙
 Ф
            alno3.php > 🔗 Nama
                private $panjangEkor;
 Q
        32
33
34
35
36
37
38
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
                 public function panjangEkor($umur, $nama, $panjangEkor)
 လှို
                    parent::__construct($umur, $nama);
$this->panjangEkor = $panjangEkor;
 ğ
                 public function getCaraBergerak()
 品
 public function getPanjangEkor()
 ÷
                    return $this->panjangEkor = 10;
             $katak = new Katak(5, 'Froggy');
$kecebong = new Kecebong(2, 'Junior Frog', 10);
             <html align="center">
    <title>Katak & Kecebong</title>
 8
                 <h4>Praktikum 4</h4>
<h2>Tabel Data Karakteristik Obyek</h2>
 £553
              table align= "center" border="1" style="border-collapse: collapse;"
                                                                                                                 Ln 1, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 CRLF PHP 👨 🚨
                                     Type here to search
```



## Output:



Analisis: Pada praktikum ini merupakan pewarisan sifat antara orang tua dan anak. Tetapi ada beberapa hal yang dirubah karena anak tidak puas dengan warisan orang tua tersebut seperti contoh program diatas adalah Katak dan kecebong. Dimana katak adalah orang tua dari kecebong tetapi adal beberapa hal dari mereka yang tidak sama seperti katak melompat dan kecebong berenang, itulah mengapa percobaan diatas menunjukkan bahwa ada beberapa informasi yang dipakai oleh kecebong dan ada beberapa informasi yang diganti oleh kecebong.dan kemudian di enkapsulapsi atau ditampilkan oleh class yang lain dengan memanggil objek-objek dari katak maupun kecebong.