

PRAKTIKUM 2. PROGRAM DASAR JAVA
Tujuan: Mahasiswa dapat menulis program dasar Java dengan benar yang terdiri dari class, atribut, metode, objek dan konstruktor untuk mengolah data bangun geometri

Nama Proyek : Praktikum2
Deskripsi : program dasar berorientasi objek
<pre> /* disimpan di file Lingkaran.java */ class Lingkaran{ final double phi=3.14; private double jarijari; public Lingkaran(double r){ jarijari=r; } public double getluas(){ return(jarijari*jarijari*phi); } public void display(){ System.out.println("Luas lingkaran = "+getluas()); } } /* disimpan di file SegiTiga.java */ class SegiTiga{ private double alas; private double tinggi; public SegiTiga(){ } } /* disimpan di file Main.java */ import java.io.IOException; import java.io.BufferedReader; import java.io.InputStreamReader; /** * @author fajar */ public class Praktikum2stmikkharisma { public static void main(String[] args) throws IOException { BufferedReader key=new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in)); System.out.println("Menu Pilihan"); System.out.println("1. Operasi Geometri Lingkaran"); System.out.println("2. Operasi Geometri SegiTiga"); System.out.println("3. Exit"); System.out.print("Pilihan anda? "); </pre>

```

String pilihan=key.readLine();

if(pilihan.equals("1")){
    System.out.print("Masukkan jari-jari lingkaran:");
    double r=Double.parseDouble(key.readLine());
    Lingkaran p=new Lingkaran(r);
    p.display();
} else if(pilihan.equals("2")){
    System.out.println("Lengkapi untuk Operasi SegiTiga.....");
} else if(pilihan.equals("3")){
    System.out.println("Bye-Bye")
    System.exit(0);
} else{
    System.out.println("Pilihan salah");
}
}
}

```

Tugas :

1. Edit dan Koreksilah program di atas sampai bebas error.
Proyek terdiri dari beberapa file : Lingkaran.java (berisi class Lingkaran), SegiTiga.java (berisi class SegiTiga), dan file Praktikum2.java (berisi metode main)
2. Ujilah program diatas dengan memilih operasi Lingkaran dan masukkan data jari-jari=2.5, apakah data luas yang ditampilkan sudah benar ?
3. Lengkapi kode program anda untuk mengolah data luas SegiTiga dan PersegiPanjang

luas segitiga= $\frac{1}{2}$ alas x tinggi
luas persegi panjang = panjang x lebar
4. Ujilah kode program anda untuk operasi SegiTiga dan PersegiPanjang
5. Tambahkan struktur perulangan, misalnya while(...) pada operasi menu pilihan, sehingga program anda dapat dipakai berulang-ulang. Dan hanya berhenti apabila user memasukkan pilihan Exit.
6. Laporan praktikum2 harus menjelaskan kegunaan/maksud setiap baris kode program