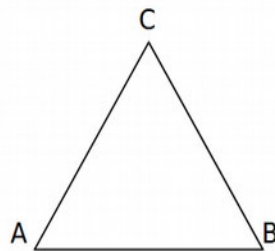


Modul Praktikum I: PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

Tujuan: Setelah menyelesaikan praktikum ini, mahasiswa diharapkan dapat menggunakan lingkungan pengembangan program Java (Java compiler, java Interpreter), menggunakan lingkungan pengembangan Netbeans untuk menulis program berorientasi Objek. Memahami struktur dasar program berorientasi objek.

Secara khusus mahasiswa dapat:

1. Mengedit program Java
2. Melakukan kompilasi kode program Java
3. Memperbaiki kesalahan yang terdapat pada program Praktikum I
4. Menjalankan program, dan mengamati kebenaran hasilnya
5. Membuat class, atribut (variable), metode, dan objek di Java



Berikut ini adalah potongan program Java untuk mengolah data objek segitiga.

```
class segiTiga{
    /* atribut */
    double alas;
    double tinggi;

    /* metode */
    public void setAlas(){
        alas=1.0;
    }
    public void setTinggi(){
        tinggi=1.0
    }
    public double getAlas(){
        return(alas);
    }
    public double getTinggi(){
        return(tinggi);
    }
    public double getLuas()
        return(getAlas()*getTinggi()/2);
    }
}
```

```
public class Praktikum1{  
  
    public static void main(String args[]){  
        segiTiga obj1=new Segitiga();  
        obj1.setAlas();  
        obj1.setTinggi();  
        System.out.println("Objek SegiTiga:");  
        System.out.println("Alas = "+obj1.getAlas());  
        System.out.println("Tinggi = "+obj1.getTinggi());  
        System.out.println("Luas = "+obj1.getluas());  
    }  
}
```

Tugas Laboratorium.

1. Jalankan Netbeans untuk memulai proyek baru dengan nama Praktikum1
2. Edit dan ujlilah (kompilasi) kode program yang disajikan, lakukan perbaikan jika ditemukan kesalahan (error).
3. Jalankan program jika sudah berhasil dikompilasi, dan amati hasilnya apakah benar atau terdapat kesalahan pada hasil yang ditampilkan, alas, tinggi dan luas segitiga ?
4. Tambahkan dua objek lain (misalnya dengan nama variabel obj2 dan obj3, kemudian lakukan kompilasi kembali kode program serta jalankan kembali program dan amati hasilnya.
5. Tambahkan atau modifikasi metode untuk pemberian nilai, sehingga nilai Alas dan Tinggi segitiga dapat ditentukan sendiri melalui pengiriman parameter. Berikut contoh antarmuka metodenya :

```
public void setAlas(double A){  
    Alas=A;  
}
```

6. Tambahkan metode-metode yang diperlukan untuk menghitung keliling segitiga dengan rumus :

Keliling segitiga=AB+BC+CA

Dimana AB,BC, dan CA adalah sisi segitiga

7. Susunlah laporan Praktikum1 yang berisi kode program yang telah dikoreksi dan penjelasannya baris demi baris, serta hasil pengujiannya.