LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM 1

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Prabowo Gosal 52015031

STMIK KHARISMA Makassar

Program studi INFORMATIKA 2015

/\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

package praktikum1**;**

/\*\*

\*

\* **@author** Lenovo

\*/

class segiTiga1**{**

/\*Deklarasi variabel\*/

double Alas1**;**

double tinggi1**;**

/\*Metode\*/

public void setAlas1**(){** /\*Menginput nilai alas 10\*/

Alas1**=**10**;**

**}**

public void setTinggi1**(){** /\*Menginput nilai tinggi 10\*/

tinggi1**=**10**;**

**}**

public double getAlas1**(){** /\*Mengembalikan nilai alas yang sudah diinput tadi\*/

**return(**Alas1**);**

**}**

public double getTinggi1**(){** /\*Mengembalikan nilai tinggi yang sudah di input tadi\*/

**return(**tinggi1**);**

**}**

public double getLuas1**(){** /\*menghitung nilai luas dengan mengalikan nilai alas dengan tinggi lalu /2 \*/

**return(**getAlas1**()\***getTinggi1**()/**2**);**

**}**

**}**

class segiTiga2**{**

/\*Deklarasi variabel\*/

double Alas2**;**

double tinggi2**;**

/\*Metode\*/

public void setAlas2**(**double A**){** /\*Menginput nilai alas dengan parameter\*/

Alas2**=**A**;**

**}**

public void setTinggi2**(**double T**){** /\*Menginput nilai tinggi dengan parameter\*/

tinggi2**=**T**;**

**}**

public double getAlas2**(){** /\*Mengembalikan nilai alas yang sudah diinput tadi\*/

**return(**Alas2**);**

**}**

public double getTinggi2**(){** /\*Mengembalikan nilai tinggi yang sudah di input tadi\*/

**return(**tinggi2**);**

**}**

public double getLuas2**(){** /\*menghitung nilai luas dengan mengalikan nilai alas dengan tinggi lalu /2 \*/

**return(**getAlas2**()\***getTinggi2**()/**2**);**

**}**

**}**

class keliling\_segiTiga**{**

double AB**;**

double BC**;**

double CA**;**

public void setAB**(**double sisi1**){** //memberi nilai pada AB dengan menggunakan parameter

AB**=**sisi1**;**

**}**

public void setBC**(**double sisi2**){** //memberi nilai pada BC dengan menggunakan parameter

BC**=**sisi2**;**

**}**

public void setCA**(**double sisi3**){** //memberi nilai pada CA dengan menggunakan parameter

CA**=**sisi3**;**

**}**

public double getAB**(){** //mengembalikan nilai AB

**return(**AB**);**

**}**

public double getBC**(){** //mengembalikan nilai BC

**return(**BC**);**

**}**

public double getCA**(){** //mengembalikan nilai CA

**return(**CA**);**

**}**

public double getKeliling**(){** //menghitung nilai keliling

**return(**AB**+**BC**+**CA**);**

**}**

**}**

public class Praktikum1 **{**

/\*Percobaan normal\*/

public static void main**(**String**[]** args**)** **{**

// TODO code application logic here

segiTiga1 obj1**=new** segiTiga1**();** /\*membuat sebuah objek baru dengan nama 0bj1 menggunakan class segiTiga\*/

obj1**.**setAlas1**();** /\*mengisi nilai alas di obj1\*/

obj1**.**setTinggi1**();** /\*mengisi nilai tinggi di obj1\*/

System**.**out**.**println**(**"Objek SegiTiga:"**);** //menampilkan kalimat objek segitiga

System**.**out**.**println**(**"Alas ="**+**obj1**.**getAlas1**());** //menampilkan nilai alas

System**.**out**.**println**(**"Tinggi ="**+**obj1**.**getTinggi1**());** //menampilkan lnilai tinggi

System**.**out**.**println**(**"Luas ="**+**obj1**.**getLuas1**());** //menampilkan nilai luas

// Percobaan kedua menggunakan parameter dan dua objek

segiTiga2 obj2**=new** segiTiga2**();**

obj2**.**setAlas2**(**12**);** /\*mengisi nilai alas =162\*/

obj2**.**setTinggi2**(**6**);** /\*mengisi nilai tinggi = 6\*/

System**.**out**.**println**(**"Menggunakan Parameter"**);**

System**.**out**.**println**(**"Alas ="**+**obj2**.**getAlas2**());**

System**.**out**.**println**(**"Tinggi ="**+**obj2**.**getTinggi2**());**

System**.**out**.**println**(**"Luas ="**+**obj2**.**getLuas2**());**

//Menghitung Keliling segitiga dengan menggunakan objek 3 dan parameter

keliling\_segiTiga obj3**=new** keliling\_segiTiga**();**

obj3**.**setAB**(**3**);** //memberi nilai 3 pada sisi AB

obj3**.**setBC**(**4**);** //memberi nilai 4 pada sisi BC

obj3**.**setCA**(**5**);** //memberi nilai 5 pada sisi CA

System**.**out**.**println**(**"Menghitung Keliling Segitiga"**);**

System**.**out**.**println**(**"Sisi AB ="**+**obj3**.**getAB**());**

System**.**out**.**println**(**"Sisi BC ="**+**obj3**.**getBC**());**

System**.**out**.**println**(**"Sisi CA ="**+**obj3**.**getCA**());**

System**.**out**.**println**(**"Keliling ="**+**obj3**.**getKeliling**());**

**}**

**}**

Hasil Percobaan :

run**:**

Objek SegiTiga**:**

Alas **=**10.0

Tinggi **=**10.0

Luas **=**50.0

Menggunakan Parameter

Alas **=**12.0

Tinggi **=**6.0

Luas **=**36.0

Menghitung Keliling Segitiga

Sisi AB **=**3.0

Sisi BC **=**4.0

Sisi CA **=**5.0

Keliling **=**12.0

BUILD SUCCESSFUL **(**total time**:** 0 seconds**)**