LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM 2

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Prabowo Gosal 52015031

STMIK KHARISMA Makassar

Program studi INFORMATIKA 2015

/\*

LINGKARAN.JAVA

/\*

\* 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 praktikum2**;**

/\*\*

\*

\* **@author** Lenovo

\*/

public class Lingkaran **{** //deklarasi variabel pada class lingkaran

final double phi**=**3.14**;** //memasukkan nilai pada var phi = 3.14

private double jarijari**;**

public Lingkaran**(**double r**){**

jarijari**=**r**;** //memasukkan nilai r ke dalam jarijari

**}**

public double getluas**(){**

**return(**jarijari**\***jarijari**\***phi**);** //mengembalikan nilai luas lingkaran

**}**

public void display**(){**

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

**}**

**}**

Source kode class segitiga.java

/\*

\* 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 praktikum2**;**

/\*\*

\*

\* **@author** Lenovo

\*/

public class SegiTiga **{** //mendeklarasikan variable class segitiga

private double alas**;**

private double tinggi**;**

public SegiTiga**(**double A**,**double T**){**

alas**=**A**;** //memasukkan nilai A terhadap alas

tinggi**=**T**;** //memasukkan nilai T terhadap tinggi

**}**

public double Luas**(){**

**return(**alas**\***tinggi**/**2**);** //mengembalikan/menghitung nilai Luas

**}**

public void display**(){**

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

**}**

**}**

Source Kode class PersegiPanjang.java

/\*

\* 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 praktikum2**;**

/\*\*

\*

\* **@author** Lenovo

\*/

public class PersegiPanjang **{** //mendeklarasikan variable untuk persegipanjang

private double panjang**;**

private double lebar**;**

public PersegiPanjang**(**double P**,**double L**){** //memasukkan nilai p terhadap panjang

panjang**=**P**;**

lebar**=**L**;**

**}**

public double Luas**(){** //mengembalikan nilai luas

**return(**lebar**\***panjang**);**

**}**

public void display**(){** //menampilkan luas persegi panjang

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

**}**

**}**

Source kode main project (praktikum 2)

/\*

\* 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 praktikum2**;**

**import** java**.**io**.**BufferedReader**;**

**import** java**.**io**.**IOException**;**

**import** java**.**io**.**InputStreamReader**;**

/\*\*

\*

\* **@author** Lenovo

\*/

public class Praktikum2 **{**

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

BufferedReader key **=** **new** BufferedReader**(new** InputStreamReader**(**System**.**in**));**

String pilihan**;** //melakukan deklarasi pilihan dengan type string

**do{** //melakukan perulangan do-while

System**.**out**.**println**(**"Menu Pilihan"**);**

System**.**out**.**println**(**"1. Operasi Geometri Lingkaran"**);**

System**.**out**.**println**(**"2. Operasi Geometri SegiTiga"**);**

System**.**out**.**println**(**"3. Operasi geometri Persegi Panjang"**);**

System**.**out**.**println**(**"4. Exit"**);**

System**.**out**.**print**(**"Pilihan anda? "**);**

pilihan**=**key**.**readLine**();** //membaca pilihan yang diinput

**if(**pilihan**.**equals**(**"1"**)){** //jika pilihan = 1 maka eksekusi perintah dibawah

System**.**out**.**print**(**"Masukkan jari-jari lingkaran:"**);**

double r**=**Double**.**parseDouble**(**key**.**readLine**());** //parse double= mengconvert type String ke type Double

Lingkaran p**=new** Lingkaran**(**r**);** //membuat objek p

p**.**display**();** //mengeksekusi prosedur display di class lingkaran

**}**

**else** **if(**pilihan**.**equals**(**"2"**)){** //jika pilihan= 2 maka eksekusi perintah dibawah

System**.**out**.**print**(**"Input nilai alas : "**);** //memasukkan nilai alas

double A**=**Double**.**parseDouble**(**key**.**readLine**());** //parsedouble=menkonvert type yang tadinya String ke type double A

System**.**out**.**print**(**"Input nilai tinggi : "**);** //memasukkan nilai tinggi

double T**=**Double**.**parseDouble**(**key**.**readLine**());**

SegiTiga ABC**=new** SegiTiga**(**A**,**T**);** //membuat objek ABC

ABC**.**display**();** //menampilkan prosedure display pada class SegiTiga

**}**

**else** **if(**pilihan**.**equals**(**"3"**)){** //jika pilihan=3 maka eksekusi perintah dibawah

System**.**out**.**print**(**"Input nilai panjang : "**);** //memasukkan nilai panjang

double P**=**Double**.**parseDouble**(**key**.**readLine**());** //parsedouble=menkonvert type yang tadinya String ke type double P

System**.**out**.**print**(**"Input nilai lebar : "**);** //memasukkan nilai lebar

double L**=**Double**.**parseDouble**(**key**.**readLine**());** //parsedouble=menkonvert type yang tadinya String ke type double L

PersegiPanjang PQRS **=** **new** PersegiPanjang**(**P**,**L**);** //membuat objek baru

PQRS**.**display**();** //menampilkan prosedure display pada class PersegiPanjang

**}**

**else** **if(**pilihan**.**equals**(**"4"**)){** //jika pilihan=4 maka eksekusi perintah ini

System**.**out**.**println**(**"Bye-Bye"**);** //menampilkan tulisan bye-bye

System**.**exit**(**0**);** //keluar dari program

**}**

**else{** //jika pilihan tidak ada diantara 1-4 maka jalankan perintah ini

System**.**out**.**println**(**"Pilihan salah"**);** //mencetak pilihan salah

**}**

**}while** **(**pilihan**!=**"4"**);** //penutup dari perulangan do, jadi perulangan dilakukan

//selama pilihan tidak sama dengan 4 maka perintah dari do sampai while dilakukan

**}**

**}**

Hasil setelah diJalankan

run**:**

Menu Pilihan

1. Operasi Geometri Lingkaran

2. Operasi Geometri SegiTiga

3. Operasi geometri Persegi Panjang

4. Exit

Pilihan anda**?** 1

Masukkan jari**-**jari lingkaran**:**7

Luas lingkaran **=**153.86

Menu Pilihan

1. Operasi Geometri Lingkaran

2. Operasi Geometri SegiTiga

3. Operasi geometri Persegi Panjang

4. Exit

Pilihan anda**?** 2

Input nilai alas **:** 4

Input nilai tinggi **:** 5

Luas **=**10.0

Menu Pilihan

1. Operasi Geometri Lingkaran

2. Operasi Geometri SegiTiga

3. Operasi geometri Persegi Panjang

4. Exit

Pilihan anda**?** 3

Input nilai panjang **:** 12

Input nilai lebar **:** 24

Luas **=**288.0

Menu Pilihan

1. Operasi Geometri Lingkaran

2. Operasi Geometri SegiTiga

3. Operasi geometri Persegi Panjang

4. Exit

Pilihan anda**?** 4

Bye**-**Bye

BUILD SUCCESSFUL **(**total time**:** 6 minutes 55 seconds**)**

Untuk jari-jari=2.5 hasil sudah benar

Menu Pilihan

1. Operasi Geometri Lingkaran

2. Operasi Geometri SegiTiga

3. Operasi geometri Persegi Panjang

4. Exit

Pilihan anda**?** 1

Masukkan jari**-**jari lingkaran**:**2.5

Luas lingkaran **=**19.625