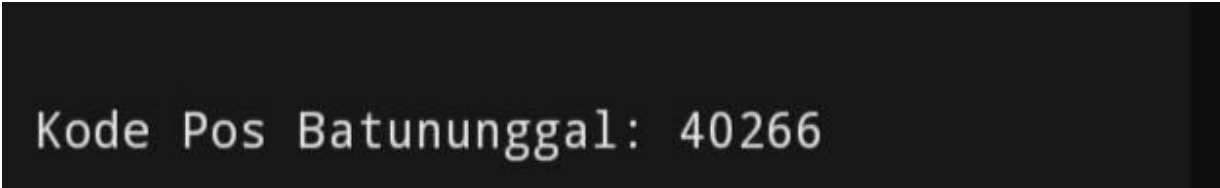


Nama:Pradana Argo Pangestu

Nim : 2311104079


Kelas: SE0702

KodePos



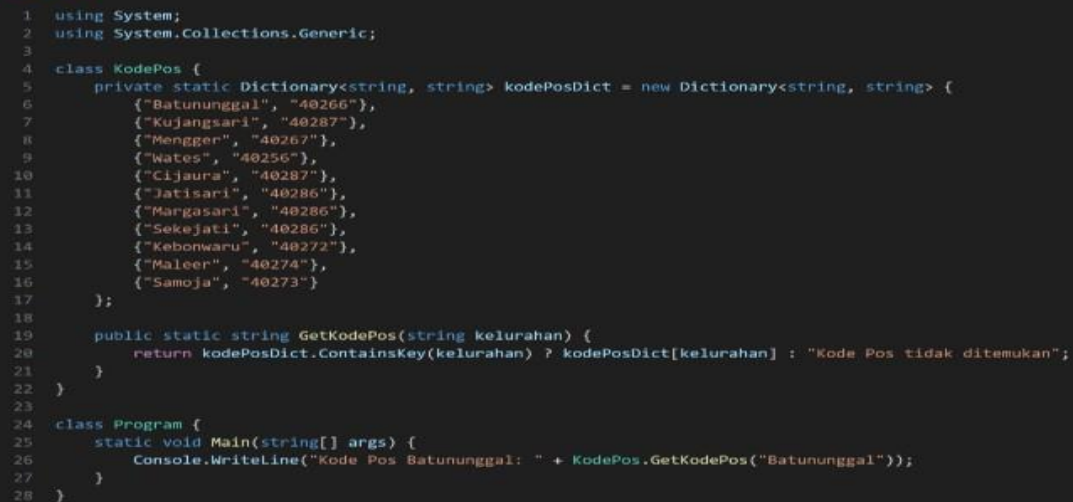
```
Kode Pos Batununggal: 40266
```

DoorMachine



```
Pintu terkunci  
Pintu tidak terkunci  
Pintu terkunci
```

KodePos



```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3
4 class KodePos {
5     private static Dictionary<string, string> kodePosDict = new Dictionary<string, string> {
6         {"Batununggal", "40266"},
7         {"Kujangsari", "40287"},
8         {"Mengger", "40267"},
9         {"Wates", "40256"},
10        {"Cijaura", "40287"},
11        {"Jatisari", "40286"},
12        {"Mangasari", "40286"},
13        {"Sekejati", "40286"},
14        {"Kebonwaru", "40272"},
15        {"Maleer", "40274"},
16        {"Samoja", "40273"}
17    };
18
19    public static string GetKodePos(string kelurahan) {
20        return kodePosDict.ContainsKey(kelurahan) ? kodePosDict[kelurahan] : "Kode Pos tidak ditemukan";
21    }
22 }
23
24 class Program {
25     static void Main(string[] args) {
26         Console.WriteLine("Kode Pos Batununggal: " + KodePos.GetKodePos("Batununggal"));
27     }
28 }
```

1. Kelas KodePos menyimpan daftar kode pos dalam dictionary kodePosDict.
2. Metode GetKodePos(string kelurahan) mengecek apakah kelurahan ada dalam dictionary dan mengembalikan kode posnya. Jika tidak ditemukan, akan menampilkan "Kode Pos tidak ditemukan".
3. Kelas Program dengan metode Main memanggil GetKodePos("Batununggal") dan mencetak hasilnya ke konsol.

DoorMachine

```
1  using System;
2
3  class DoorMachine {
4      private enum State { Terkunci, Terbuka }
5      private State state;
6
7      public DoorMachine() {
8          state = State.Terkunci;
9          Console.WriteLine("Pintu terkunci");
10     }
11
12     public void BukaPintu() {
13         if (state == State.Terkunci) {
14             state = State.Terbuka;
15             Console.WriteLine("Pintu tidak terkunci");
16         }
17     }
18
19     public void KunciPintu() {
20         if (state == State.Terbuka) {
21             state = State.Terkunci;
22             Console.WriteLine("Pintu terkunci");
23         }
24     }
25 }
26
27 class Program {
28     static void Main(string[] args) {
29         DoorMachine door = new DoorMachine();
30         door.BukaPintu();
31         door.KunciPintu();
32     }
33 }
```

1. Kelas DoorMachine
 - a. Menggunakan enum State dengan dua nilai: Terkunci dan Terbuka.
 - b. Properti state menyimpan status pintu saat ini.
 - c. Konstruktor DoorMachine() mengatur pintu awal dalam keadaan terkunci.
2. Metode BukaPintu()
 - a. Jika pintu dalam keadaan terkunci, maka akan diubah menjadi terbuka dan mencetak "Pintu tidak terkunci".
3. Metode KunciPintu()
 - a. Jika pintu dalam keadaan terbuka, maka akan diubah menjadi terkunci dan mencetak "Pintu terkunci".
4. Kelas Program dan Main()
 - a. Membuat objek DoorMachine (pintu awal terkunci).
 - b. Memanggil BukaPintu() untuk membuka pintu.
 - c. Memanggil KunciPintu() untuk mengunci pintu kembali.