1. **Class**
2. Apakah yang disebut dengan variabel instance dan lokal variabel? Jelaskan perbedaannya!

Jawaban :

Variabel Instance (tidak statis) ialah variabel yang digunakan sebagai atribut dari sebuah objek yang diciptakan dari sebuah kelas. Variabel instance sama halnya dengan variabel class, tetapi tidak menggunakan kata static dalam pendeklarasiannya. Variabel instance terhubung dengan instance dari class. Jadi hanya bisa digunakan ketika membuat instance dari class. Karena static method tidak terhubung dengan instance dari class, maka tidak bisa menggunakan variabel instance dalam static method dan memasukkannya dalam main method. Sedangkan variabel lokal adalah variabel yang dideklarasikan di dalam badan method. Jadi hanya dapat digunakan di dalam method. Dan variabel lokal hanya akan ada jika method (yang memiliki variabel lokal tersebut) dieksekusi. Dalam pendeklrasiannya tidak perlu menambahkan kata static. Jika kata static digunakan dalam pendeklarasian variabel lokal, maka compiler akan menghasilkan pesan error dan menolak untuk melakukan compile terhadap program.

1. Lakukan percobaan di atas dan benahi jika menemukan kesalahan!

Jawaban :

Setelah dilakukan percobaan tidak ditemukan kesalahan dan tidak terjadi error pada hasil percobaan

1. Rubah kode pada mainMobil diatas menjadi proses meminta masukan dari user dan buat menjadi interaktif!

Jawaban :

Setelah kode pada mainMobil dirubah menjadi proses meminta masukan dari user, maka source code nya menjadi :

public class Prakpemlan {

public static void main(String[] args) {

Mobil m1 = new Mobil();

Scanner in = new Scanner (System.in);

System.out.print("Masukan Nomor Plat : ");

m1.noPlat = in.nextLine();

System.out.print("Masukan Warna : ");

m1.warna = in.nextLine();

System.out.print("Masukan Manufaktur : ");

m1.manufaktur = in.nextLine();

System.out.print("Masukan Kecepatan : ");

m1.kecepatan = in.nextInt();

m1.displayMessage();

}

}

1. Tambahkan method pada class mobil bernama setWaktu yang berparameter double, yang kemudian disimpan pada variabel waktu! (Ketentuannya adalah user harus menginputkan dalam satuan jam)

Jawaban :

Setelah ditambahkan method setWaktu pada class mobil maka source codenya adalah :

public void setWaktu (double a) {

waktu = a;

}

1. Tambahkan method bernama rubahSekon mempunyai parameter bertipe double dan hanya dapat dipanggil pada class mobil. Method ini memiliki fungsi untuk merubah masukan user yaitu jam menjadi sekon. Method tersebut dipanggil pada method setWaktu dengan nilai parameter adalah nilai variabel dari parameter method setWaktu!

Jawaban :

1. Tambahkan method pada class mobil dan hanya dapat dipanggil pada class mobil bernama rubahKecepatan yang mempunyai fungsi untuk merubah format kecepatan yang awalnya km/h menjadi m/s. Dipanggil di method setKecepatan!

Jawaban :

1. Tambahkan method pada class mobil bernama hitungJarak yang mempunyai aksi untuk menghitung jarak yang dapat di tempuh oleh mobil dengan rumus jarak = kecepatan \* waktu!

Jawaban :

1. Tambahkan informasi jarak yang dapat di tempuh pada method displayMessage kemudian rubah satuannya yang awalnya m (meter) menjadi km (kilometer)!

Jawaban :

1. Mahasiswa A ingin menulis pada sebuah buku tulis yang ingin dia miliki, isi lembar buku tersebut adalah 50 lembar. Setiap harinya ia menulis sebanyak 100 kata perhari yang cukup untuk 1/2 halaman buku. Buatlah rumus untuk menghitung berapa lama ia menghabiskan 1 buku tersebut serta identifikasilah objek, dan karakteristiknya kemudian implementasikan dalam bentuk class.

Jawaban :