

Tugas Praktikum 6

Pemrograman Berorientasi Objek

Tugas 1

Buatlah sebuah aplikasi sederhana yang dapat menghitung luas dan keliling dari sebuah lingkaran. Kedua informasi berupa luas dan keliling, dapat dihitung berdasarkan info jejari (float) dan diameter (double). Untuk melakukan perhitungan ini, objek lingkaran tidak harus dibentuk terlebih dahulu.

Lakukan perhitungan kasus berikut pada main:

1. Lingkaran dengan jejari 7
2. Lingkaran dengan jejari 5.5
3. Lingkaran dengan diameter 20.4

Buatlah kode dan juga class diagram dari aplikasi di atas. Berikan penjelasan terhadap kode dan juga gambar class tersebut.

Tugas 2

Buatlah sebuah aplikasi sederhana yang dapat menghitung luas dan keliling dari sebuah segitiga sama sisi. Informasi yang diberikan oleh pengguna terdiri dari 2 pilihan:

1. Informasi berupa alas dan tinggi segitiga
2. Informasi berupa alas dan sisi segitiga

Setelah memasukkan nilai-nilai tersebut, nilai luas dan keliling ditampilkan di layar. Aplikasi hanya berhenti jika pilihan “keluar” dipilih.

Buatlah kode dan juga class diagram dari aplikasi di atas. Berikan penjelasan terhadap kode dan juga gambar class tersebut.