

2. 1 Percobaan 1

MSI RAKAI@MSIRAKAI MINGW64 ~/Documents/PrakAlgoritma_StrukturData_1G_27/P2 (main) \$ java Buku27.class
Error: Could not find or load main class Buku27.class
Caused by: java.lang.ClassNotFoundException: Buku27.class

Pertanyaan:

 Sebutkan dua karakteristik class atau object! Jawab:

attribute dan behavior

2. Perhatikan class Buku pada Praktikum 1 tersebut, ada berapa atribut yang dimiliki oleh class Buku? Sebutkan apa saja atributnya!

Jawab:

judul, pengarang, halaman, stok, harga

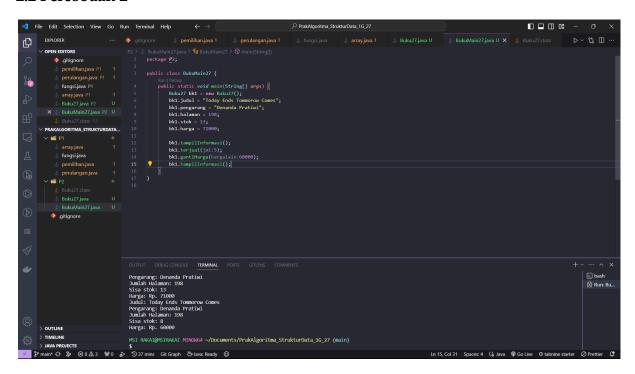
3. Ada berapa method yang dimiliki oleh class tersebut? Sebutkan apa saja methodnya! Jawab:

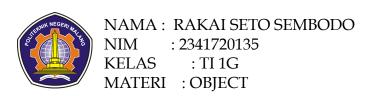
tampilInformasi, terjual, restock, gantiHarga

5. Menurut Anda, mengapa method restock() mempunyai satu parameter berupa bilangan int? Jawab:

Untuk mengurangi stok

2.2 Percobaan 2





Pertanyaan:

1. Pada class BukuMain, tunjukkan baris kode program yang digunakan untuk proses instansiasi! Apa nama object yang dihasilkan?

Jawab:

Line 5, Buku27

2. Bagaimana cara mengakses atribut dan method dari suatu objek?

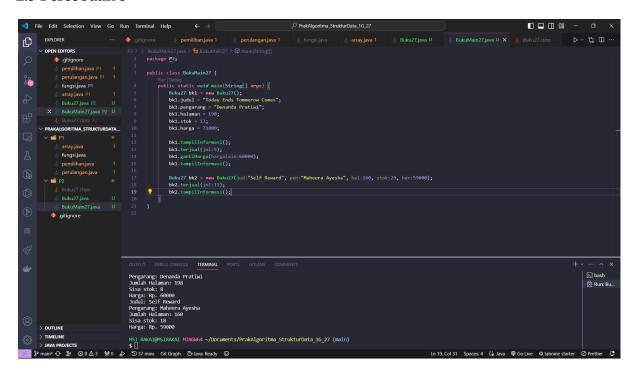
Jawab:

object.xxx

3. Mengapa hasil output pemanggilan method tampilInformasi() pertama dan kedua berbeda? Jawab:

Atribut Buku27 sempat diganti sebelum ditampilkan kembali

2.3 Percobaan 3



Pertanyaan:

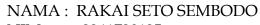
 Pada class Buku di Percobaan 3, tunjukkan baris kode program yang digunakan untuk mendeklarasikan konstruktor berparameter!

Jawab:

```
Buku27 bk2 = new Buku27("Self Reward", "Maheera Ayesha", 160, 29, 59000);
```

2. Perhatikan class BukuMain. Apa sebenarnya yang dilakukan pada baris program berikut? Jawab:

membuat object Buku, namun atributnya diisi oleh parameter, tidak manual



NIM: 2341720135 KELAS: TI 1G MATERI: OBJECT

3. Hapus konstruktor default pada class Buku, kemudian compile dan run program. Bagaimana hasilnya? Jelaskan mengapa hasilnya demikian! Jawab:

Error, Karena baris ke 5 menggunakan constructor default

4. Setelah melakukan instansiasi object, apakah method di dalam class Buku harus diakses secara berurutan? Jelaskan alasannya!

Jawab:

Bisa, seperti ketika kita mengakses variabel biasanya

2.4 Percobaan 4

```
int hitungHargaTotal() {
    return terjual * stok;
}

int hitungDiskon() {
    if(harga > 150000 ) {
        return 12 * harga / 100;
    } else if (harga < 75000) {
        return 0;
    } else {
        return 5 * harga / 100;
    }
}

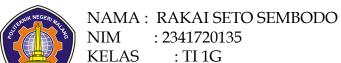
int hitungHargaBayar() {
    return harga - hitungDiskon();
}</pre>
```





NIM: 2341720135 KELAS: TI 1G MATERI: OBJECT

```
P2 > 📗 Dragon27.java > ધ Dragon27 > 🗘 moveRight()
       package P2;
       public class Dragon27 {
           int x, y, width, height;
          public Dragon27() {
           void moveLeft() {
               if (x - 1 < 0) {
                   detectCollision(x, y);
               } else {
                   x -= 1;
           void moveRight() {
               if (x + 1 > width) {
                   detectCollision(x, y);
               } else {
                x += 1;
 22
           void moveUp() {
               if (y - 1 < 0) {
                   detectCollision(x, y);
                   y -= 1;
           void moveDown() {
               if (y + 1 > height) {
                   detectCollision(x, y);
                   y += 1;
```



MATERI : OBJECT

Pertanyaan:

7. Apakah data dapat ditambahkan? Jelaskan alasannya!

Bisa, karena konfigurasi tabel sesuai

8. Ulangi kembali langkah ke-1 pada praktikum 4. Apakah data dapat ditambahkan? jelaskan alasannya!

Jawab:

Tidak bisa, karena di tabel tersetting agar kode barang dan kode penjualan tidak bisa terulang (PRIMARY KEY)