



NAMA : RAKAI SETO SEMBODO

NIM : 2341720135

KELAS : TI 1G

MATERI : OBJECT

## 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 :

1. 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

```
package P2;

public class BukuMain27 {
    public static void main(String[] args) {
        Buku27 bk1 = new Buku27();
        bk1.judul = "Today Ends Tomorrow Comes";
        bk1.pengarang = "Denanda Pratiwi";
        bk1.halaman = 198;
        bk1.stok = 13;
        bk1.harga = 71000;

        bk1.tampilInformasi();
        bk1.terjual(1);
        bk1.gantiHarga(hargalain:60000);
        bk1.tampilInformasi();
    }
}
```

```
Pengarang: Denanda Pratiwi
Jumlah Halaman: 198
Sisa stok: 13
Harga: Rp. 71000
Judul: Today Ends Tomorrow Comes
Pengarang: Denanda Pratiwi
Jumlah Halaman: 198
Sisa stok: 8
Harga: Rp. 60000
```



NAMA : RAKAI SETO SEMBODO

NIM : 2341720135

KELAS : TI 1G

MATERI : OBJECT

### 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

```
package P2;

public class BukuMain27 {
    public static void main(String[] args) {
        Buku27 bk1 = new Buku27();
        bk1.judul = "Today Ends Tomorrow Comes";
        bk1.pengarang = "Denanda Pratiwi";
        bk1.halaman = 198;
        bk1.stok = 13;
        bk1.harga = 71000;

        bk1.tampilInformasi();
        bk1.terjual(5);
        bk1.gantiHarga(hargalain:60000);
        bk1.tampilInformasi();

        Buku27 bk2 = new Buku27(jud:"Self Reward", pen:"Maheera Ayesha", hal:160, stok:29, har:59000);
        bk2.terjual(11);
        bk2.tampilInformasi();
    }
}
```

OUTPUT

```
Pengarang: Denanda Pratiwi
Jumlah Halaman: 198
Sisa stok: 8
Harga: Rp. 60000
Judul: Self Reward
Pengarang: Maheera Ayesha
Jumlah Halaman: 160
Sisa stok: 13
Harga: Rp. 59000
```

### Pertanyaan :

1. 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



NAMA : RAKAI SETO SEMBODO

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();  
}
```



NAMA : RAKAI SETO SEMBODO

NIM : 2341720135

KELAS : TI 1G

MATERI : OBJECT

```
P2 > 🚀 Dragon27.java > 🐉 Dragon27 > 📦 moveRight()
You, 33 minutes ago | 1 author (You)
1  package P2;
2
You, 33 minutes ago | 1 author (You)
3  public class Dragon27 {
4      int x, y, width, height;
5
6      public Dragon27() {
7
8      }
9
10     void moveLeft() {
11         if (x - 1 < 0) {
12             detectCollision(x, y);
13         } else {
14             x -= 1;
15         }
16     }
17
18     void moveRight() {
19         if (x + 1 > width) {
20             detectCollision(x, y);
21         } else {
22             x += 1;
23         }
24     }
25
26     void moveUp() {
27         if (y - 1 < 0) {
28             detectCollision(x, y);
29         } else {
30             y -= 1;
31         }
32     }
33
34     void moveDown() {
35         if (y + 1 > height) {
36             detectCollision(x, y);
37         } else {
38             y += 1;
39         }
40     }
}
```



NAMA : RAKAI SETO SEMBODO

NIM : 2341720135

KELAS : TI 1G

MATERI : OBJECT

```
void movePosition() {  
    System.out.println("Position : " + x + "," + y);  
}  
  
void detectCollision(int x, int y) {  
    if (x - 1 < 0 || x + 1 > width || y - 1 < 0 || y + 1 > height) {  
        System.out.println("Game Over");  
    }  
}  
}
```

### Pertanyaan :

7. Apakah data dapat ditambahkan? Jelaskan alasannya !

Jawab :

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)