

**PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**



Nama : Rasmawati

Stambuk : 13020230118

Frekuensi : TI_PBO-12 (B2)

Dosen : Mardiyah Hasnawi, S.Kom., M.T.

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR
2025**

1. Asgdll

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Asgdll
f : 20.0
f11: 10.0
```

Program ini mendeklarasikan dua variabel f dan f11, menginisialisasi f dengan nilai 20.0 dan f11 dengan nilai 10.0, kemudian mencetak kedua nilai tersebut ke layar.

2. Asign

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Asign
hello
Ini nilai i :5
```

Program ini mencetak kata Hello, menginisialisasi variabel i dengan nilai 5, kemudian mencetak nilai i.

3. ASIGNi

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java ASIGNi
Karakter = A
Karakter = Z
Karakter = A
Karakter = Z
Bilangan integer (short) = 1
          (int) = 1
          (long)= 10000
Bilangan Real x = 50.20000076293945
Bilangan Real y = 50.2
```

Program ini mendeklarasikan beberapa variabel dengan tipe data berbeda, menginisialisasi variabel-variabel tersebut, dan mencetak nilai dari masing-masing.

4. BacaData

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java BacaData
Contoh membaca dan menulis, ketik nilai integer:
8
Nilai yang dibaca: 8
```

Program ini menggunakan kelas scanner untuk membaca input integer dari pengguna dan mencetak nilai yang dibaca.

5. Bacakar

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Bacakar
hello
baca 1 karakter : F
baca 1 bilangan : 2
F
2
bye
```

Program ini menggunakan kelas Buffered Reader untuk membaca input karakter dan integer dari pengguna, lalu mencetak nilai-nilai tersebut.

6. Casting1

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Casting1
5.0
6.0
2
3.200000047683716
53
53.0
53.0
3
3.14
```

Type casting dengan tipe data primitif. Mengonversi tipe data primitif seperti int, float, double, dan char, lalu mencetak hasilnya.

7. Casting2

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Casting2
a : 67
k : 45.0
d : 100.0
n : 9
m : 5
l : 3.2
k : 67.0
c : 9.0
l : 3.2
```

Type casting dengan tipe data kelas. Mengonversi nilai antar tipe data menggunakan metode dari kelas Integer, Double, dan Float.

8. Ekspresi

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Ekspresi
x = 1
y = 2
hasil ekspresi = (x<y)?x:y = 1
```

Penggunaan operator kondisional. Menggunakan operator kondisional untuk menetapkan nilai berdasarkan kondisi dan mencetak hasilnya.

9. Ekspresi1

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Ekspresi1
x/y (format integer) = 0
x/y (format float) = 0
x/y (format integer) = 0.5
x/y (format float) = 0.5
float(x)/float(y) (format integer) = 0.5
float(x)/float(y) (format float) = 0.5
x/y (format integer) = 3
x/y (format float) = 3
```

Pembagian integer dan casting. Mendemonstrasikan pembagian integer dan float serta casting, lalu mencetak hasilnya.

10. Hello

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Hello
Hello
Hello World
Welcome
```

Program HelloWorld sederhana. Mencetak "Hello World" dan "Welcome" ke konsol.

11. Incr

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Incr
Nilai i : 5
Nilai j : 3
```

Efek dari operator peningkatan. Mendemonstrasikan operator post-increment dan pre-increment, lalu mencetak hasilnya.

12. Oper1

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Oper1
n = 10
x = 1
y = 2
n & 8 = 8
x & ~ 8 = 1
y << 2 = 8
y >> 3 = 0
```

Operator bitwise. Menggunakan berbagai operator bitwise pada integer seperti AND, OR, NOT, dan mencetak hasilnya.

13. Oper2

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Oper2
i = 3
j = 4
i & j = 0
i | j = 7
i ^ j = 7
81.0
~i = -4
```

Operator relasional dan bitwise. Menggunakan operator relasional dan bitwise pada integer serta metode Math.pow untuk eksponensiasi.

14. Oper3

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Oper3
true
false
true
true
true
```

operator logis. Menggunakan operator logis seperti &&, ||, ! untuk mengevaluasi ekspresi

15. Oper4

```
C:\Users\MyBook14F\Downloads>java Oper4
Nilai e = 10
Nilai k = 0
Nilai k = 4
```

Operator ternary. Menggunakan operator ternary untuk evaluasi ekspresi dan penetapan nilai berdasarkan kondisi, lalu mencetak

16. Oprator

```
Bool1 = true
Bool2 = false
Bool1 && Bool2 = false
Bool1 || Bool2 = true
!Bool1 = false
Bool1 ^ Bool2 = true
i = 5
j = 2
i + j = 7
i - j = 3
i / j = 2
i * j = 10
i % j = 1
x = 5.0
y = 5.0
x + y = 10.0
x - y = 0.0
x / y = 1.0
x * y = 25.0
i == j = false
i != j = true
i < j = false
i > j = true
i <= j = false
i >= j = true
x != y = false
x < y = false
x > y = false
x <= y = true
x >= y = true
```

Operasi dasar pada tipe data primitif. Melakukan berbagai operasi (aritmatika, relasional, logis) pada tipe data primitif dan mencetak hasilnya.