

# LAPORAN TUGAS PERTEMUAN 3

## PEMROGRAMAN



Nama :	Abdur Razak
NIM :	22.11.4862
Dosen Pengampu :	Abd. Mizwar A. Rahim, M.Kom
Asisten Dosen Koordinator :	Dimas Ariyanto
Tanggal Pengumpulan :	11 Juli 2023

S1-INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023.

## Class and Object

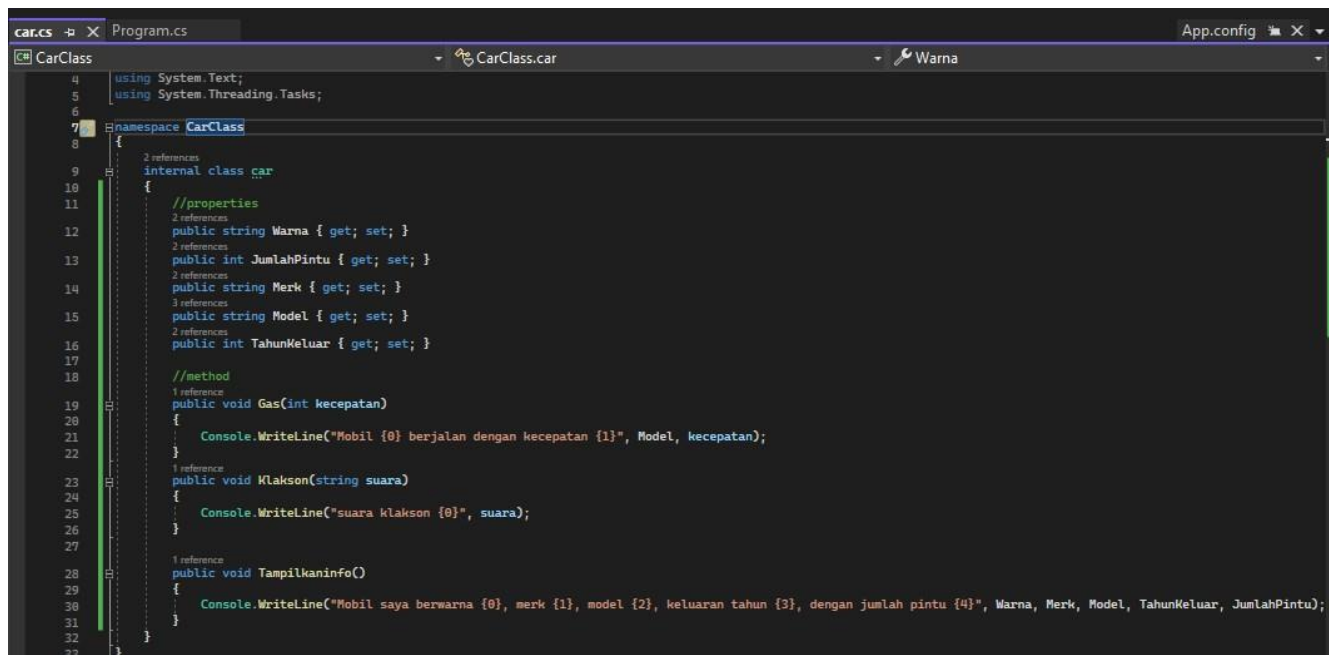
Program ini terdiri dari:

- class dimana berfungsi sebagai blueprint atau rancangan yang berisi rincian dari object, tempat pendeklarasian variabel dan method.
- object yang berfungsi sebagai bahan dari class baik itu object konkrit (yang ada di dunia nyata) maupun object abstract (yang ada tetapi secara fisik tidak ada)

hasil program pada praktikum ke3 ini akan menampilkan data property dari mobil berupa warna, jumlah pintu, merek, model, tahun keluaran, kecepatan, dan suara klakson yang kemudian akan ditampilkan dalam 1 kalimat pada output program "Mobil saya berwarna {Warna}, merk {Merek}, model {Model}, keluaran tahun {TahunKeluar}, dengan jumlah pintu {JumlahPintu}"

berikut merupakan penjelasannya:

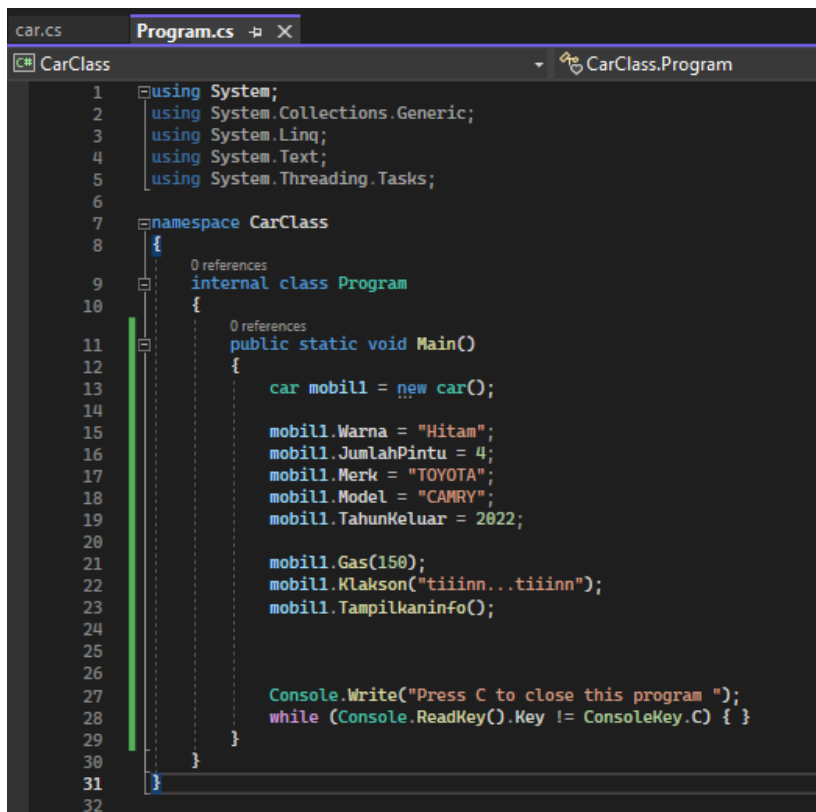
1.



```
car.cs x Program.cs
CarClass CarClass.car Warna
App.config x
4 using System.Text;
5 using System.Threading.Tasks;
6
7 namespace CarClass
8 {
9     2 references
10     internal class car
11     {
12         //properties
13         2 references
14         public string Warna { get; set; }
15         2 references
16         public int JumlahPintu { get; set; }
17         2 references
18         public string Merk { get; set; }
19         3 references
20         public string Model { get; set; }
21         2 references
22         public int TahunKeluar { get; set; }
23
24         //method
25         1 reference
26         public void Gas(int kecepatan)
27         {
28             Console.WriteLine("Mobil {0} berjalan dengan kecepatan {1}", Model, kecepatan);
29         }
30         1 reference
31         public void Klakson(string suara)
32         {
33             Console.WriteLine("suara klakson {0}", suara);
34         }
35         1 reference
36         public void TampilkanInfo()
37         {
38             Console.WriteLine("Mobil saya berwarna {0}, merk {1}, model {2}, keluaran tahun {3}, dengan jumlah pintu {4}", Warna, Merk, Model, TahunKeluar, JumlahPintu);
39         }
40     }
41 }
```

- Pada car.cs , berisi sebuah kode guna menambahkan property berupa Warna, JumlahPintu, Merk, Model, dan TahunKeluar. Properti ini digunakan untuk mendeklarasikan masing masing nama tersebut sesuai apa yang diisikan pada program.cs nantinya.
- Kemudian membuat 3 method dengan nama Gas, Klakson, dan Tampilkaninfo. Masing-masing method tersebut digunakan untuk program suatu output yang akan ditampilkan di layar.
- Dalam method, terdapat {0}, {1}, dan seterusnya, pemberian nomor tersebut diurutkan sesuai urutan perintah yang ada di belakangnya. Misal model, warna, merk, berarti model adalah {0}, warna adalah {1}, dan merk adalah {2}.

2.



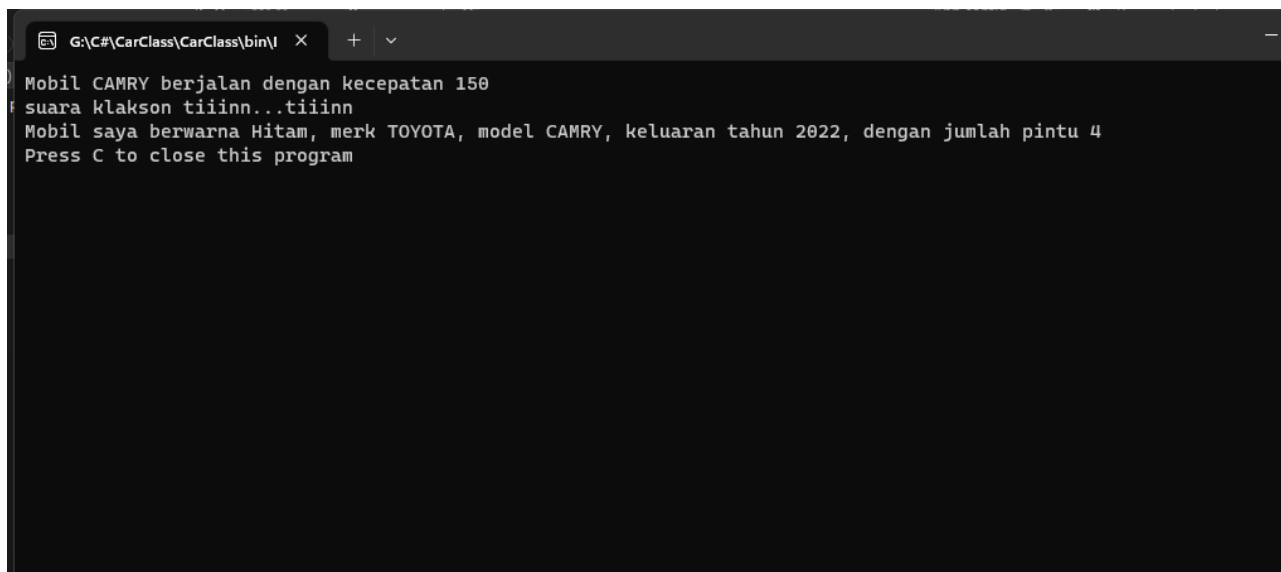
```

1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.Linq;
4  using System.Text;
5  using System.Threading.Tasks;
6
7  namespace CarClass
8  {
9      0 references
10     internal class Program
11     {
12         0 references
13         public static void Main()
14         {
15             car mobil1 = new car();
16             mobil1.Warna = "Hitam";
17             mobil1.JumlahPintu = 4;
18             mobil1.Merk = "TOYOTA";
19             mobil1.Model = "CAMRY";
20             mobil1.TahunKeluar = 2022;
21
22             mobil1.Gas(150);
23             mobil1.Klakson("tiiinn...tiiinn");
24             mobil1.Tampilkaninfo();
25
26             Console.WriteLine("Press C to close this program ");
27             while (Console.ReadKey().Key != ConsoleKey.C) { }
28         }
29     }
30 }
31
32

```

- Pada program.cs , terdapat sintaks “car mobil = new car()” maksudnya adalah program tersebut ditujukan kepada class car.cs yang sudah dibuat di awal.
- Untuk menggunakan properti, menulis sintaks *object\_name.property\_name = value;* atau seperti contoh di atas “mobil.Warna = “Hitam”;;”.
- Kemudian untuk pemanggilan method, dilakukan dengan *object\_name.method\_name(value);* seperti contoh di atas “mobil.Gas(150);”
- Yang terakhir adalah proses close dengan menulis sintaks “while (Console.ReadKey().Key != ConsoleKey.C) { }” agar jika menekan huruf “C” maka program akan berhenti.

Dan seperti inilah hasilnya:



```
G:\C#\CarClass\CarClass\bin\
Mobil CAMRY berjalan dengan kecepatan 150
suara klakson tiiinn...tiiinn
Mobil saya berwarna Hitam, merk TOYOTA, model CAMRY, keluaran tahun 2022, dengan jumlah pintu 4
Press C to close this program
```