

Nama : Reva Doni Aprilio

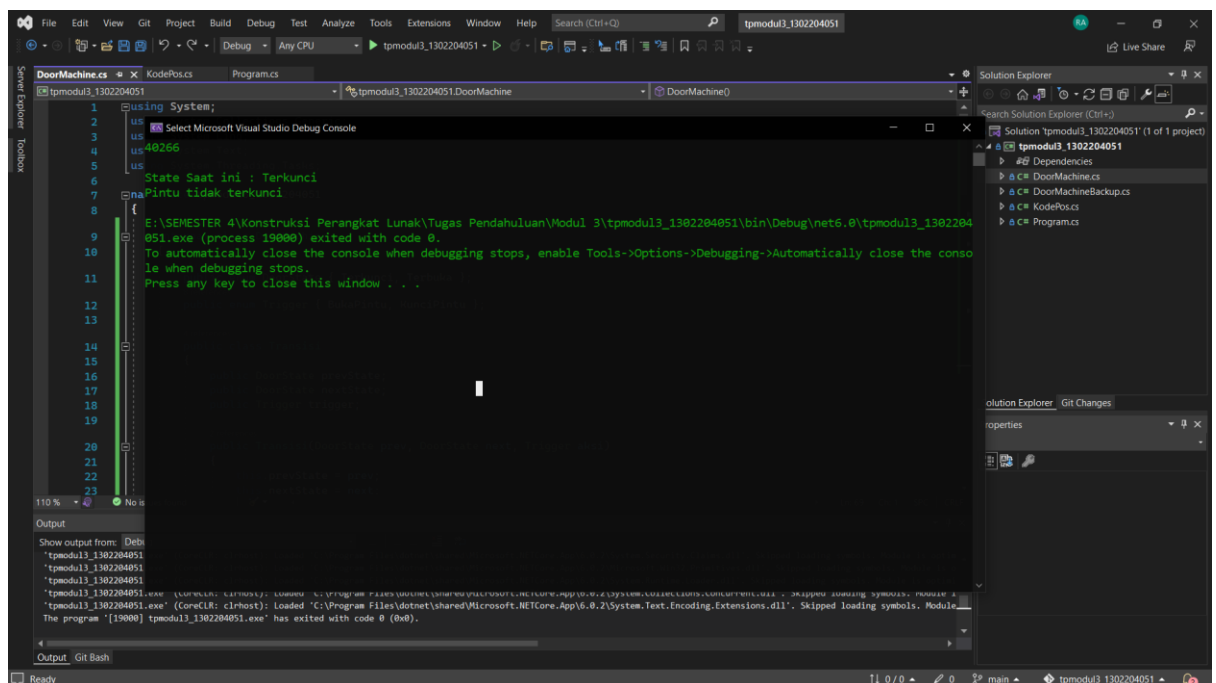
NIM : 1302204051

Kelas : SE-44-01

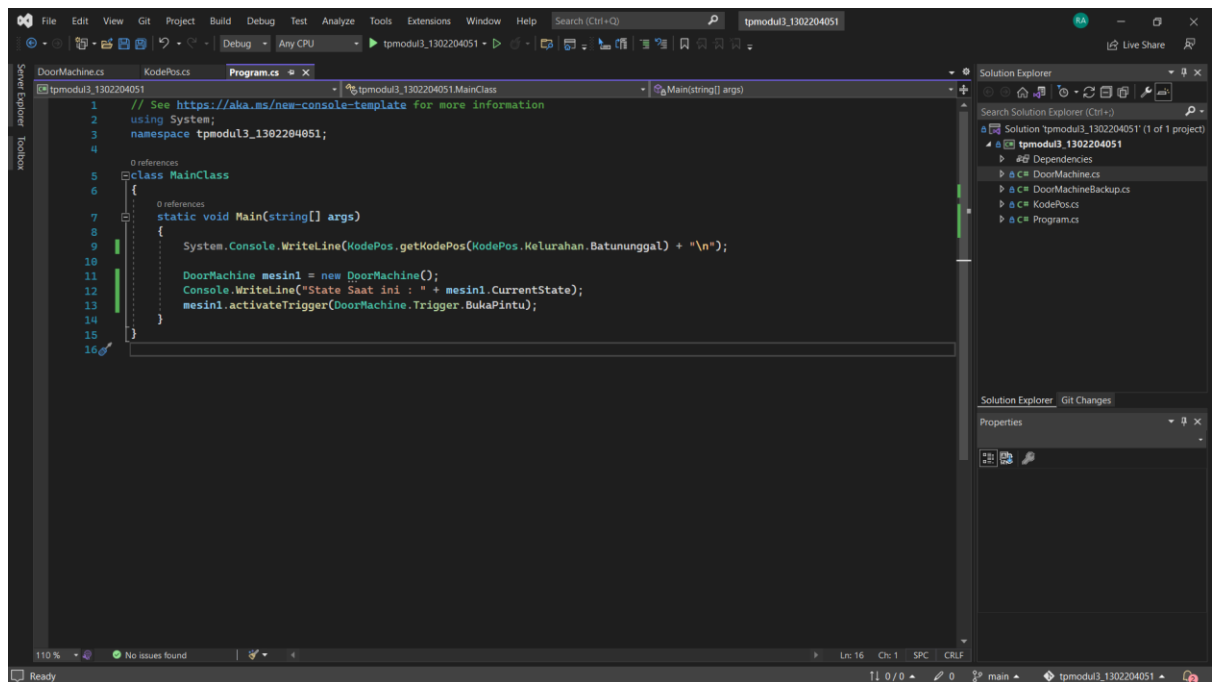
Modul 3

1. Link Repository
<https://github.com/RevDonz/tp-kpl-3>
2. Screenshot

Program Ketika baru dijalankan :



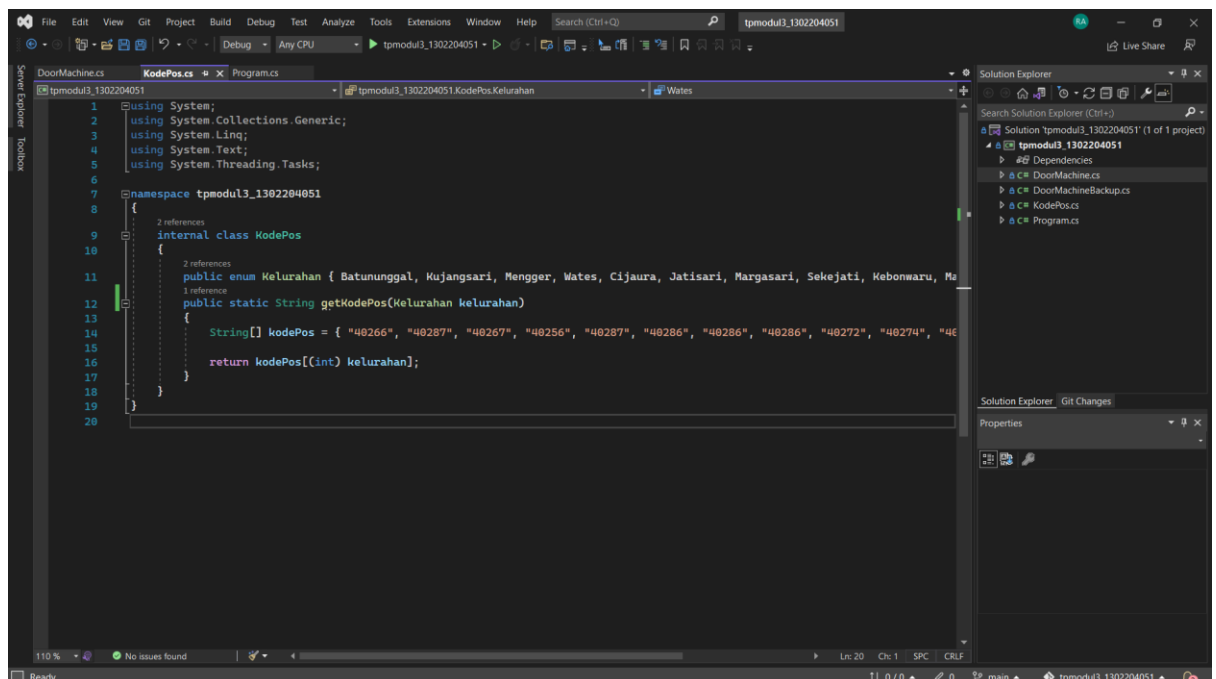
Main Class :



```
1 // See https://aka.ms/new-console-template for more information
2 using System;
3 namespace tpmodul3_1302204051;
4
5
6 class MainClass
7 {
8     static void Main(string[] args)
9     {
10         System.Console.WriteLine(KodePos.getKodePos(KodePos.Kelurahan.Batununggal) + "\n");
11         DoorMachine mesin1 = new DoorMachine();
12         Console.WriteLine("State Saat ini : " + mesin1.CurrentState);
13         mesin1.activateTrigger(DoorMachine.Trigger.BukaPintu);
14     }
15 }
16
```

Di Main Class hanya pemanggilan fungsi dan pembuatan objek dari Clas KodePos dan DoorMachine.

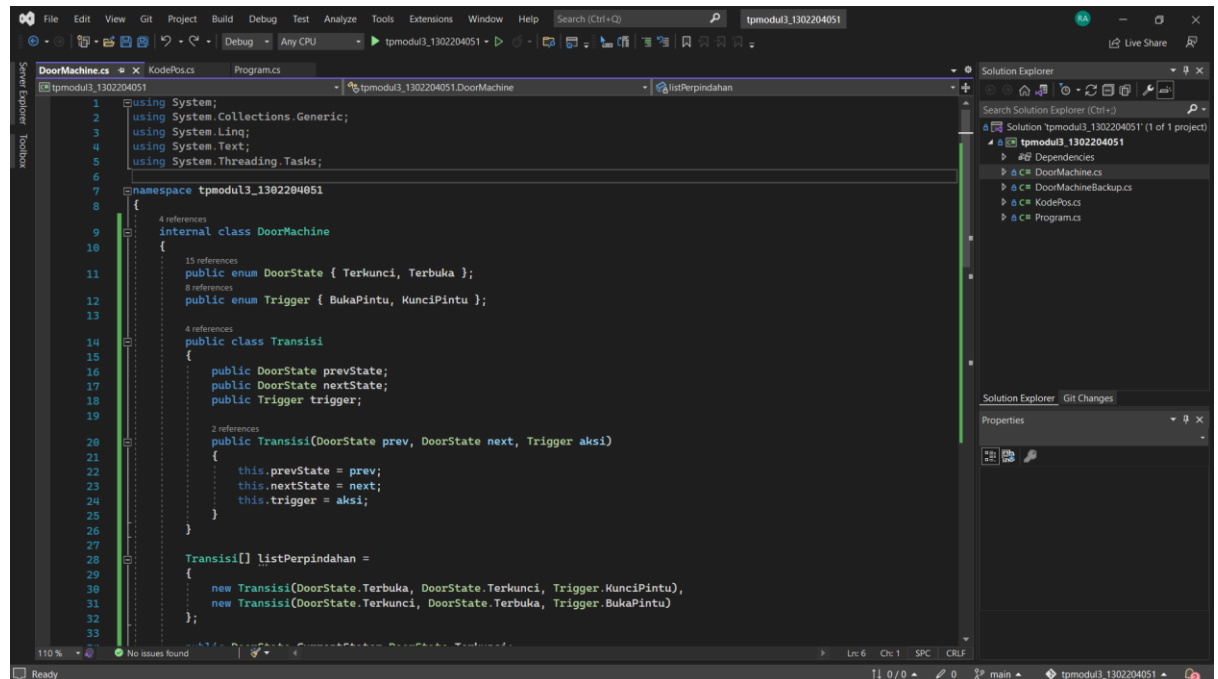
Class KodePos :



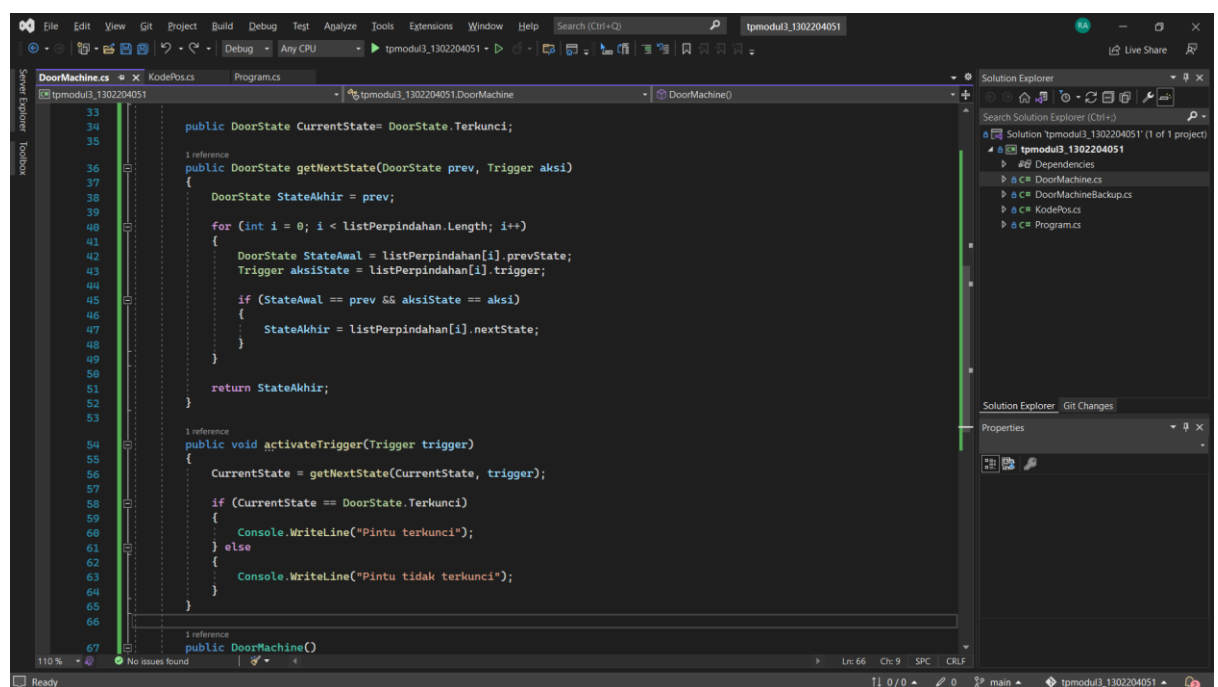
```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Linq;
4 using System.Text;
5 using System.Threading.Tasks;
6
7 namespace tpmodul3_1302204051
8 {
9     internal class KodePos
10     {
11         public enum Kelurahan { Batununggal, Kujangsari, Mengger, Wates, Cijaura, Jatisari, Margasari, Sekejati, Kebonwaru, Ma
12         public static String getKodePos(Kelurahan kelurahan)
13         {
14             String[] kodePos = { "40266", "40287", "40267", "40256", "40287", "40286", "40286", "40286", "40272", "40274", "40
15             return kodePos[(int) kelurahan];
16         }
17     }
18 }
19
20
```

Disini membuat struktur data enum agar lebih efisien daripada menggunakan logika if else.

Class DoorMachine :



Mulai dari pembuatan struktur data untuk State dan Trigger. Lalu membuat Constructor dan array dari class Transisi.



Membuat fungsi untuk mencari State selanjutnya dan mengubah State awal ke State akhir menggunakan procedure `activateTrigger`.