9/18/2024

Tugas Pertemuan Ke-3

swing 1

Nama: rifandy arnas

nim/npm: 232310001

Kelas: TI – 23 – PA (Lab 2)

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

PERTEMUAN III

Github: <https://github.com/Rifandy232310001TeknologiInformasi/Pemrograman_Berorientasi_Objek-Lab>

1. Berikut ini adalah output dari Modul Latihan 02!

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a video game

Description automatically generated

A screenshot of a video game

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Berikut ini adalah output dari Modul Latihan 03!

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer error

Description automatically generated

A screenshot of a cartoon

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Berikut ini adalah output dari Modul Latihan 04!

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a cartoon

Description automatically generated

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

A screenshot of a computer

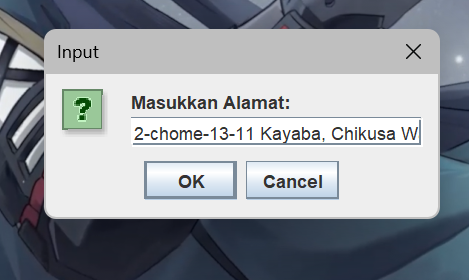
Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a cartoon

Description automatically generated



A screenshot of a computer error message

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Berikut ini adalah output dari Modul Latihan 05!

**UML Diagram:**

A screenshot of a computer program

Description automatically generated

A computer screen shot of a program

Description automatically generated

**Activity Diagram:**

1. **Mulai (Start)**: Aktivitas dimulai dengan menampilkan kotak dialog untuk input fullname.
2. **Input Fullname**:
   * Jika user mengisi fullname, lanjut ke langkah berikutnya.
   * Jika user menekan **Cancel/Close**, muncul konfirmasi **"Apakah Anda ingin keluar?"**
     + Jika memilih **Yes**, program berhenti.
     + Jika memilih **No**, kembali ke input fullname.
   * Jika fullname kosong, tampilkan pesan error dan kembali ke input fullname.
3. **Input Usia**:
   * Jika user mengisi usia yang valid (angka), lanjut ke langkah berikutnya.
   * Jika user menekan **Cancel/Close**, muncul konfirmasi **"Apakah Anda ingin keluar?"**
     + Jika memilih **Yes**, program berhenti.
     + Jika memilih **No**, kembali ke input usia.
   * Jika usia kosong atau bukan angka, tampilkan pesan error dan kembali ke input usia.
4. **Input Alamat**:
   * Jika user mengisi alamat yang valid (minimal 10 karakter), lanjut ke langkah berikutnya.
   * Jika user menekan **Cancel/Close**, muncul konfirmasi **"Apakah Anda ingin keluar?"**
     + Jika memilih **Yes**, program berhenti.
     + Jika memilih **No**, kembali ke input alamat.
   * Jika alamat kurang dari 10 karakter atau kosong, tampilkan pesan error dan kembali ke input alamat.
5. **Tampilkan Biodata**:
   * Jika semua input valid, tampilkan informasi biodata.
6. **Konfirmasi Keluar**:
   * Setelah menampilkan biodata, muncul konfirmasi **"Apakah Anda ingin keluar?"**
     + Jika memilih **Yes**, program selesai.
     + Jika memilih **No**, kembali ke input fullname.
7. **Selesai (End)**: Program berakhir.