

Rizky Hardian Nor
2109106059

Posttest 2 Praktikum Pemrograman Berbasis Objek

SS Program

Masuk ke Menu

```
=====
|   Data Game RPG   |
=====
|
| 1. Lihat Data
| 2. Tambah Data
| 3. Edit Data
| 4. Hapus Data
| 0. Keluar Program
|
=====
Masukkan Pilihan >
```

Lihat Data

=====

Character 1

Nama : Dimas
Pekerjaan : Pedagang
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur : 20

Dimas Sedang Bekerja...

=====

=====

Character 2

Nama : Eko
Pekerjaan : Pemburu
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur : 25

Eko Sedang Bekerja...

=====

```
=====
```

Character 3

```
Nama      : Wahyu  
Pekerjaan : Petani  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Umur      : 16
```

Wahyu Sedang Bekerja...

```
=====
```

```
=====
```

Character 4

```
Nama      : Yudi  
Pekerjaan : Petualang  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Umur      : 50
```

Yudi Sedang Bekerja...

```
=====
```

Tambah Data

```
Masukkan Nama > Ujang  
Masukkan Jenis Pekerjaan > Penambang  
Masukkan Jenis Kelamin > Laki-laki  
Masukkan Usia > 25
```

```
=====
Character 5

Nama      : Ujang
Pekerjaan : Penambang
Jenis Kelamin : Laki-laki
Umur      : 25

Ujang Sedang Bekerja...
=====
```

Edit Data

```
Masukkan Nama Character > Ujang
Masukkan Nama : Udin Janggut
Masukkan Jenis Pekerjaan : Penambang Crypto
Masukkan Jenis Kelamin : Laki-laki
Masukkan Usia : 35
```

```
=====
Character 5

Nama      : Udin Janggut
Pekerjaan : Penambang Crypto
Jenis Kelamin : Laki-laki
Umur      : 35

Udin Janggut Sedang Bekerja...
=====
```

Hapus Data

```
Masukkan Nama Character > Yudi
```

Maka Character Yudi akan terhapus dari data