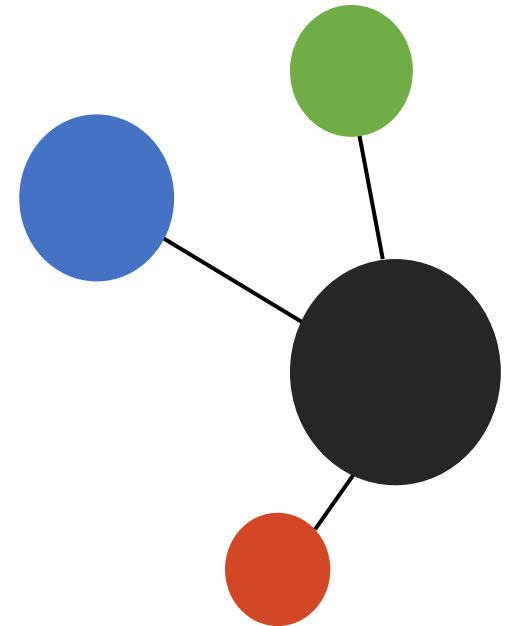


Class Diagram – Pemrograman Berbasis Objek

Rizqi Rohmatul Huda

2141720264 / 26

2G - TI



1. Nota Barang

Atribut :

1. Nama
2. Jenis
3. Stok
4. harga

Method :

1. menampilkan barang
2. Menambah barang
3. Memberi diskon
4. Menghitung total harga

NotaBarang

```
+ namaBarang : String
+ jenisBarang : String
+ stok       : int
+ harga      : int

+ menampilkanBarang () : void
+ menambahBarang (int n) : int
+ memberiDiskon (int jmlHarga) : int
+ menghitungTotalHarga (int total) : int
```

2. Hewan

Atribut :

1. Nama
2. Jenis
3. Massa
4. warna

Method :

1. Menampilkan data hewan
2. Makan
3. Bernafas
4. Berkembang biak
5. Kecepatan bergerak

Hewan
+ nama : String + jenis : String + massa : int + warna : String
+ menampilkanDataHewan () : void + makan () : void + bernafas () : void + berkembangBiak () : void + kecepatanGerak (int speed) : int

3. Motor

Atribut :

1. Nama
2. Jenis
3. Tahun
4. Warna
5. Gear

Method :

1. Menambah Kecepatan
2. Mengerem
3. Menampilkan data motor

Motor	
+ namaMotor	: String
+ jenis	: String
+ tahun	: int
+ warna	: String
+ gear	: int
+ menambahKecepatan (int v) : int	
+ mengerem (int v) : int	
+ menampilkanDataMotor () : void	

4. Mahasiswa

Atribut :

1. Nama
2. Umur
3. Alamat
4. NIM

Method :

1. Menampilkan data mahasiswa
2. Mengikuti ujian
3. Melihat nilai
4. Mencetak kartu mahasiswa

Mahasiswa	
+ nama	: String
+ umur	: int
+ alamat	: String
+ NIM	: String
+ menampilkanDataMahasiswa () : void	
+ mengikutiUjian (boolean test) : boolean	
+ melihatNilai (double ip) : double	
+ mencetakKartuMahasiswa () : void	

5. Komputer

Atribut :

1. Warna
2. Jenis
3. Merek
4. Ukuran

Method :

1. Menampilkan spesifikasi komputer
2. Turn on
3. Mengoperasikan program
4. Turn off

Komputer

+ warna : String
+ jenis : String
+ merek : String
+ ukuran : float

+ menampilkanSpesifikasiKomputer () : void
+ turnOn (boolean turn) : boolean
+ mengoperasikanProgram () : void
+ turnoff (boolean turn) : boolean