## LAPORAN PRAKTIKUM 4

# Kuliah Pemograman Berorientasi Obyek



Oleh:

Shabinna Rahmadilla Santoso (21091397004)

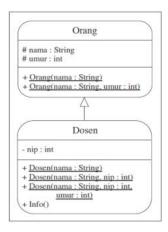
# PROGRAM STUDI D4 MANAJEMEN INFORMATIKA FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

2022

#### Praktikum 4 PBO

1. Buatlah Program berdasarkan UML dibawah ini



#### **Source Code**

**♣** PHP

# **4** CSS

# Output

# Soal 1 Rahma , umur 35 , NIP 21091397200 Lathifa , umur 24 , NIP 21091397250 Anggi , umur 50 , NIP 21091397300

#### **4** Analisis

Menggunakan kata kunci super di konstruktor dan method, pada program tersebut masingmasing kita tambahkan konstruktor dengan paramaternya.

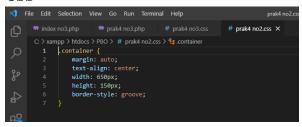
# 2. Buatlah Program berdasarkan UML dibawah ini

```
RerataNilai
+ int average(int, int)
+ double average(double, double)
+ int average(int, int, int)
```

#### **Source Code**

**♣** PHP

#### **♣** CSS



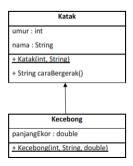
#### Output



#### **Analisis**

Diatas adalah program dengan nama method boleh Sama, Tapi Jumlah parameter mesti berbeda nilai yang di Return harus mempunyai tipe yang sama

# 3. Buatlah Program berdasarkan UML dibawah ini



Dan buat objek dengan karakteristik seperti tabel dibawah ini

Obyek	umur	nama	panjangEkor	caraBergerak
Ol	5	Froggy		melompat
O2	2	Junior Frog	10	berenang

#### **Source Code**



```
Tile Edit Selection View Go Run Terminal Help
            C: > xampp > htdocs > PBO > ♦ index no3.php > ♦ html

1 <!-- Shabinna Rahmadilla Santoso - 21091397004 -->
                                  <html lang="id">
<head>
kink rel="stylesheet" type="text/css" href="prak4 no3.css">
<tittle>Praktikum 4</title>
</head>
                                    ⊗ 0 ∆ 0
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
mindex no3.php × mprak4 no3.php # prak4 no3.css

\d>\earline{\d} \\
\earline{\d} \
```

## **4** CSS

# **4** Output

Soal No.3

Objek	Umur	Nama	Panjang Ekor	Cara Bergerak
01	7	RahCan	-	Melompat
02	8	Junior RahCan	10	Berenang

#### **4** Analisis

keyword super tidak bisa digunakan secara langsung didalam method static seperti pada method main, jadi harus di panggil pada method void atau return terlebih dahulu lalu panggil pada method main/static.