

Tugas Pendahuluan

Kode Pos: Teknik table-driven digunakan dalam kode ini untuk menyimpan dan mengambil kode pos berdasarkan nama kelurahan. Karena data kode pos disimpan dalam bentuk objek, pencarian dapat dilakukan dengan cepat. Untuk mendapatkan kode pos berdasarkan nama kelurahan, gunakan metode `getKodePos(namaKelurahan)`. Ada juga cara lain untuk menampilkan daftar kelurahan tanpa kode pos. Ini terjadi ketika program utama meminta nama pengguna dan menampilkan kode pos yang sesuai dengan kelurahan yang dimasukkan.

```
$ node kodepos.js
Daftar Kelurahan:
Batununggal, Kujangsari, Mengger, Wates, Cijaura, Jatisari, Margasari, Sekejati, Kebonwaru, Maleer, Samoja
Masukkan nama kelurahan: kujangsari
Kode Pos kujangsari: 40287

jerry@Lumia MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Belajar koding/KPL_ChristianFelixSS_2311104031_SE0701/04_OOP/TP_OOP_2311104031 (master)
```

Kode DoorMachine: kode ini menggunakan teknik konstruksi berbasis status untuk mensimulasikan perubahan status pintu, asumsi awalnya pintu dalam keadaan terkunci. Setiap perubahan status menghasilkan output yang menunjukkan apakah pintu masih terkunci atau tidak. Metode ini diciptakan untuk memungkinkan transisi antara keadaan terkunci dan terbuka dengan memanggil fungsi yang sesuai saat pintu dikunci atau dibuka. Ini memungkinkan program utama untuk mensimulasikan perubahan state.

```
jerry@Lumia MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Belajar koding/KPL
$ node doormachine.js
Pintu terkunci
Pintu tidak terkunci
Pintu tidak terkunci
Pintu terkunci
Pintu masih terkunci! Tidak bisa dibuka.
```

Tugas Jurnal

Kode Buah: KodeBuah mirip mirip dengan KodePos digunakan untuk mendaftar buah dan kode buahnya. Kode ini memungkinkan pengguna untuk mencari kode buah berdasarkan nama buah dengan menggunakan objek sebagai tabel pencarian. Pencarian dibuat tidak case-sensitive dengan mengubah input menjadi huruf kecil sebelum pencocokan, sehingga lebih fleksibel. Ada juga cara lain untuk menampilkan daftar nama buah tanpa kode buahnya dan dengan huruf pertama kapital.

```
jerry@Lumia MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Belajar koding/KPL_ChristianFelixSS_2311104031_SE0701/04_OOP/Jurnal_OOP_2311104031
$ node KodeBuah.js
Daftar Nama Buah:
Apel, Aprikot, Alpukat, Pisang, Paprika, Blackberry, Cери, Kelapa, Jagung, Kurma, Durian, Anggur, Melon, Semangka
Masukkan nama buah: Pisang
Kode Buah Pisang: D00
```

Posisi Karakter Game: Kode ini menggunakan metode pembangunan berbasis tanah untuk mensimulasikan perubahan posisi karakter dalam game sesuai dengan tombol yang ditekan. Karakter dapat berdiri, jongkok, tengkurap, atau terbang. Tombol yang ditekan (S untuk turun dan W untuk naik) memungkinkan Anda mengubah posisi. Selain itu, ada aturan tambahan yang didasarkan pada hasil $NIM \% 3$, yang mengubah output tambahan ketika tombol ditekan atau ketika terjadi perubahan state tertentu. Untuk memastikan bahwa semua kondisi berjalan sesuai aturan, program utama mensimulasikan berbagai perubahan posisi.

```
jerry@Lumia MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Belajar
$ node PosisiKarakterGame.js
Karakter sekarang dalam posisi: Jongkok
Posisi istirahat
Karakter sekarang dalam posisi: Tengkurap
Karakter sekarang dalam posisi: Jongkok
Posisi standby
Karakter sekarang dalam posisi: Berdiri
Karakter sekarang dalam posisi: Terbang
Posisi standby
Karakter sekarang dalam posisi: Berdiri
```