

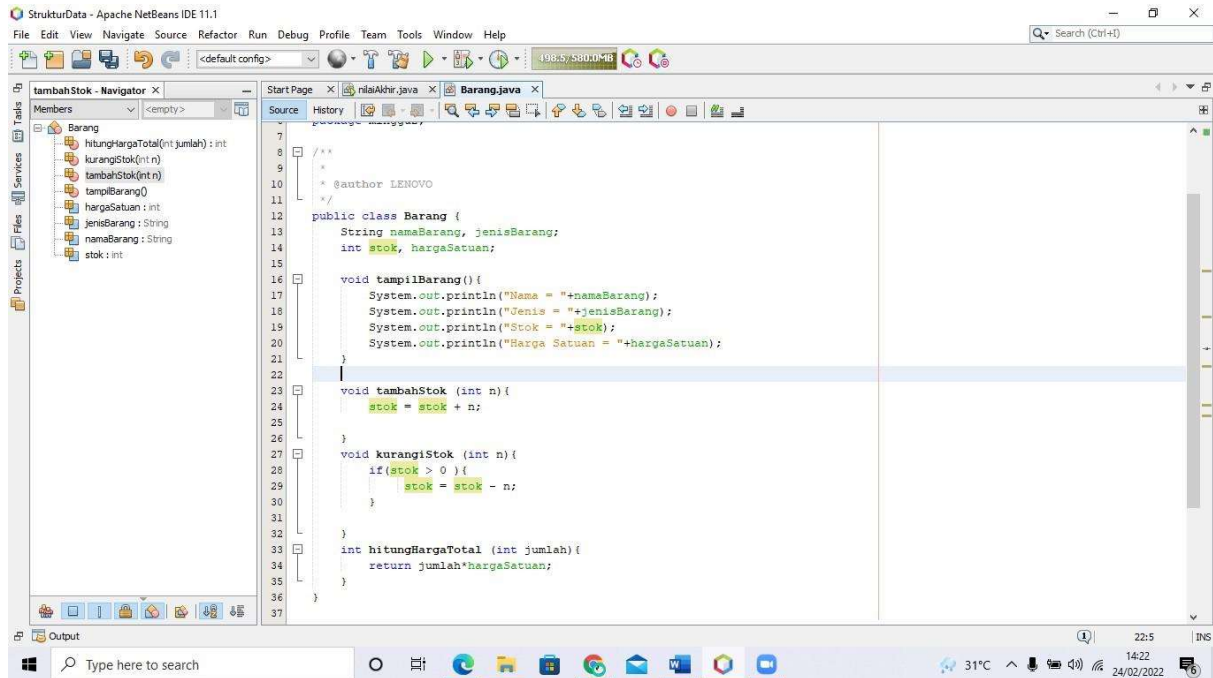
Nama : Trisinus Gulo

No /NIM: 28/2141720035

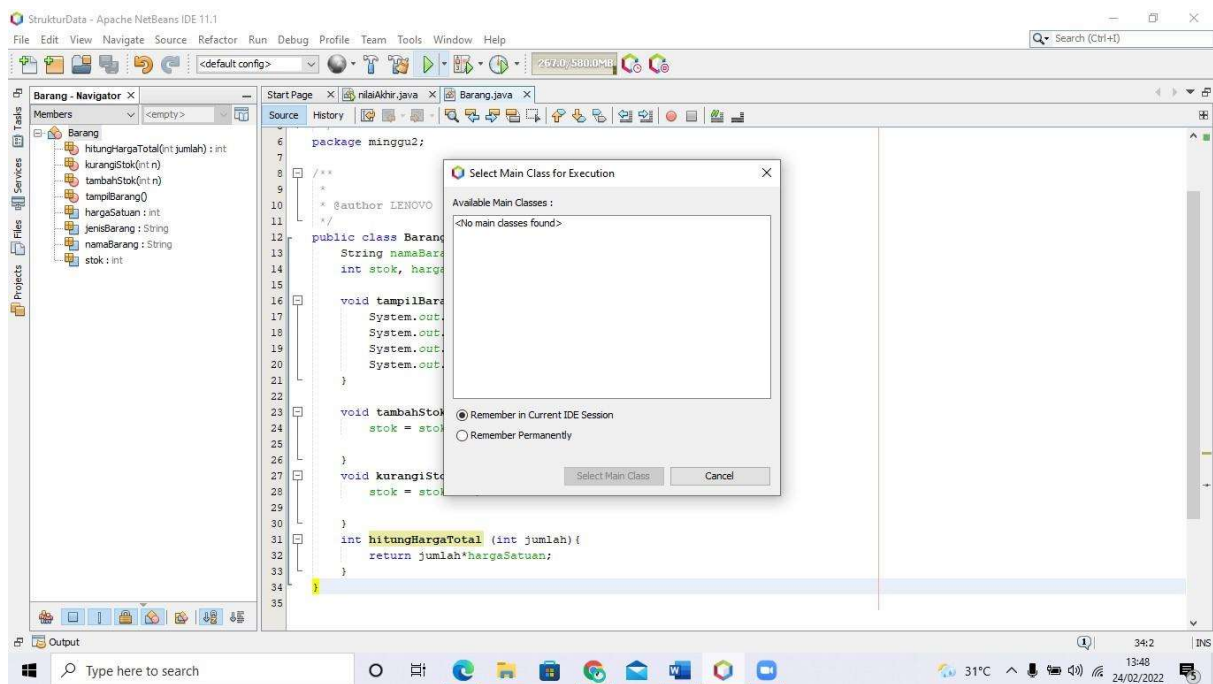
Kelas : 1G

## PRAKTIKUM 2

### 2.2.1



### 2.2.2



Hasil tidak bisa di run, karena tidak ada perintah untuk mencetak atribut dan method pada kode program diatas

### 2.2.3

1. Sebutkan 2 karakteristik class/objek!

- Class/ objek memiliki sesuatu data/ karakter/ atribut
- Class/ objek bisa melakukan suatu tingkah laku/ method

2. Kata kunci apakah yang digunakan untuk mendeklarasikan class?

- Kata kunci mendeklarasikan class yaitu class

```
NamaClass{  
  
}
```

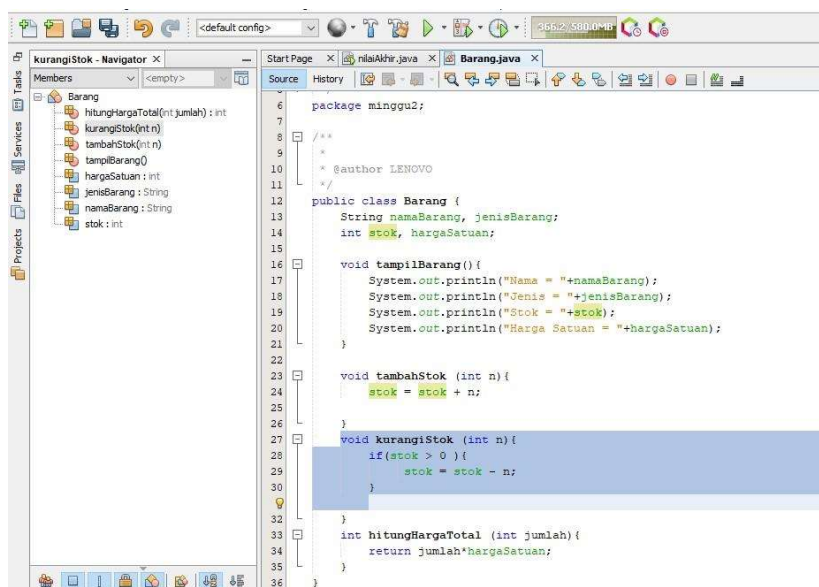
3. Perhatikan class Barang yang ada di Praktikum di atas, ada berapa atribut yang dimiliki oleh class tersebut? Sebutkan! Dan pada baris berapa saja deklarasi atribut dilakukan?

- Terdapat 4 atribut, yaitu namaBarang (String), jenisBarang (String), stok (int), hargaSatuan (int)
- Deklarasi atribut dilakukan pada baris 13 dan 14

4. Ada berapa method yang dimiliki oleh class tersebut? Sebutkan! Dan pada baris berapa saja deklarasi method dilakukan?

- Terdapat 4 method, yaitu tampilBarang (): void tambahStok (n: int) : void kurangiStok(n: int) void hitungHargaTotal(jumlah: int) : int
- Deklarasi method dilakukan pada baris 16,23,27,31

5. Perhatikan method kurangiStok () yang ada di class Barang, modifikasi isi method tersebut sehingga proses pengurangan hanya dilakukan jika stok masih ada (masih lebih besar dari 0)



```
package minggu2;  
  
/**  
 *  
 * @author LENOVO  
 */  
public class Barang {  
    String namaBarang, jenisBarang;  
    int stok, hargaSatuan;  
  
    void tampilBarang(){  
        System.out.println("Nama = "+namaBarang);  
        System.out.println("Jenis = "+jenisBarang);  
        System.out.println("Stok = "+stok);  
        System.out.println("Harga Satuan = "+hargaSatuan);  
    }  
  
    void tambahStok (int n){  
        stok = stok + n;  
    }  
  
    void kurangiStok (int n){  
        if(stok > 0 ){  
            stok = stok - n;  
        }  
    }  
  
    int hitungHargaTotal (int jumlah){  
        return jumlah*hargaSatuan;  
    }  
}
```

6. Menurut Anda, mengapa method tambahStok() dibuat dengan memiliki 1 parameter berupa bilangan int?

- Method tambahStok() memiliki parameter berupa bilangan int, karena nilai data dari method tambahStok() berupa bilangan bulat.

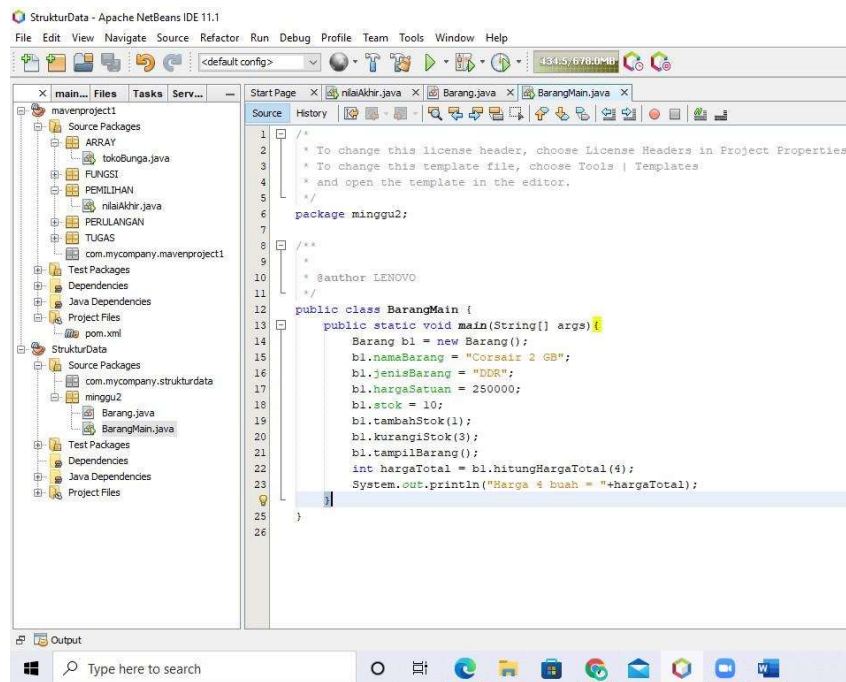
7. Menurut Anda, mengapa method hitungHargaTotal() memiliki tipe data int?

- Method hitungHargaTotal() memiliki tipe data int, karena nilai data dari method tersebut berupa bilangan bulat

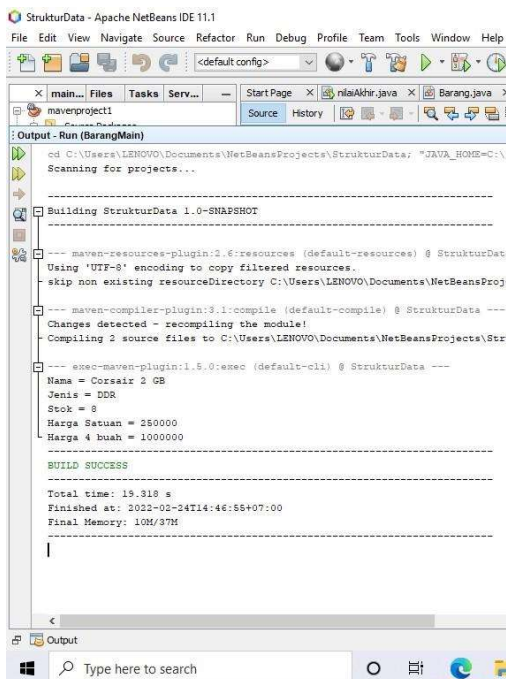
8. Menurut Anda, mengapa method tambahStok() memiliki tipe data void?

- Method tambahStok() memiliki tipe data void, karena tidak memiliki nilai data kembalian, akan tetapi jika diperlukan nilai data dikembalikan maka tipe data kembaliaanya harus dicantumkan.

## 2.3 Instansiasi Objek dan Mengakses Atribut & Method 2.3.1



### 2.3.2



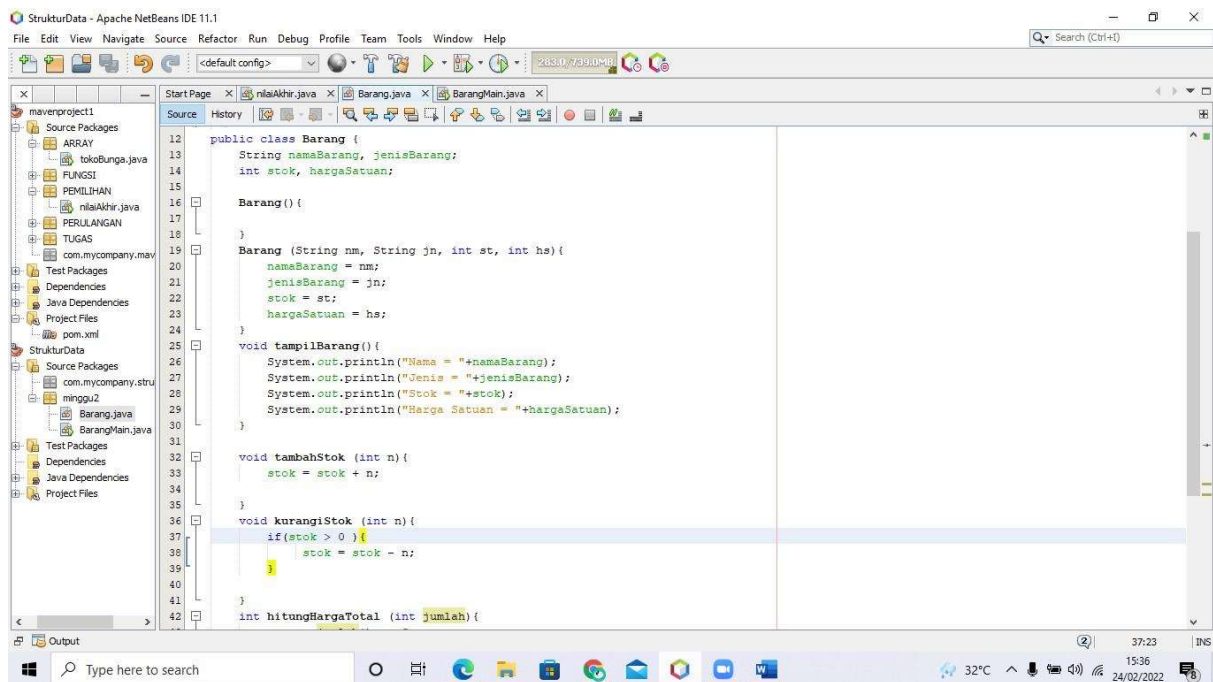
### 2.3.3 Pertanyaan

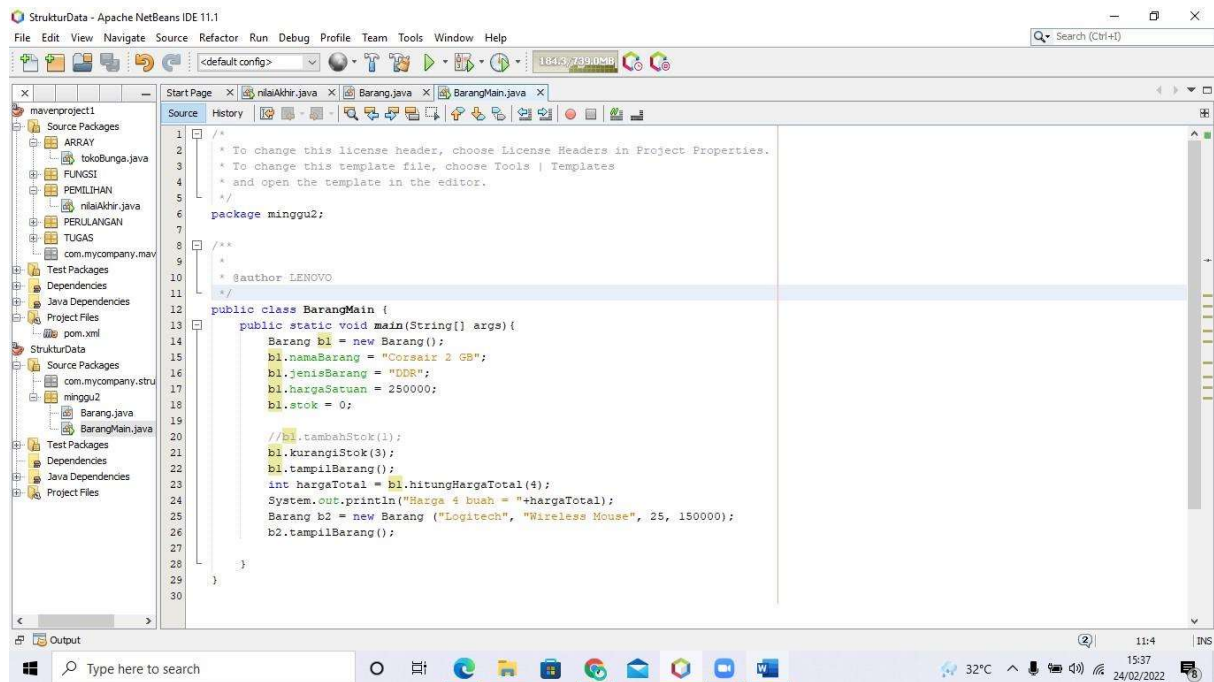
1. Pada class BarangMain, pada baris berapakah proses instansiasi dilakukan? Dan apa nama objek yang dihasilkan?
  - Instansiasi dilakukan pada baris ke 14, dengan nama objek yang dihasilkan yaitu b1
2. Bagaimana cara mengakses atribut dan method dari suatu objek?

- Cara mengakses atribut dengan cara menuliskan namaObjek.namaAtribut = nilai;  
Pada kode program diatas dituliskan sebagai berikut  
b1.namaBarang = "Corsair 2  
GB"; b1.jenisBarang = "DDR";  
b1.hargaSatuan = 250000; b1.stok  
= 10;
- Sedangkan untuk mengakses method dengan cara  
menuliskan namaObjek.namaMethod();  
Pada kode program diatas di tuliskan sebagai berikut  
b1.tambahStok(1); b1.kurangiStok(3);  
b1.tampilBarang();  
int hargaTotal = b1.hitungHargaTotal(4);

## 2.4 Membuat Konstruktor

### 2.4.1 1.





## 2.4.2

```

--- exec-maven-plugin:1.5.0:exec (default-cli) @ StrukturData ---
Nama = Corsair 2 GB
Jenis = DDR
Stok = 0
Harga Satuan = 250000
Harga 4 buah = 1000000
Nama = Logitech
Jenis = Wireless Mouse
Stok = 25
Harga Satuan = 150000

BUILD SUCCESS

Total time: 2.719 s
Finished at: 2022-02-24T15:38:57+07:00
Final Memory: 10M/37M

```

## 2.4.3 Pertanyaan

1. Perhatikan class Barang yang ada di Praktikum 2.4.1, pada baris berapakah deklarasi konstruktor berparameter dilakukan?

- Pada baris 25

2. Perhatikan class BarangMain di Praktikum 2.4.1, apa sebenarnya yang dilakukan pada baris program dibawah ini?

```

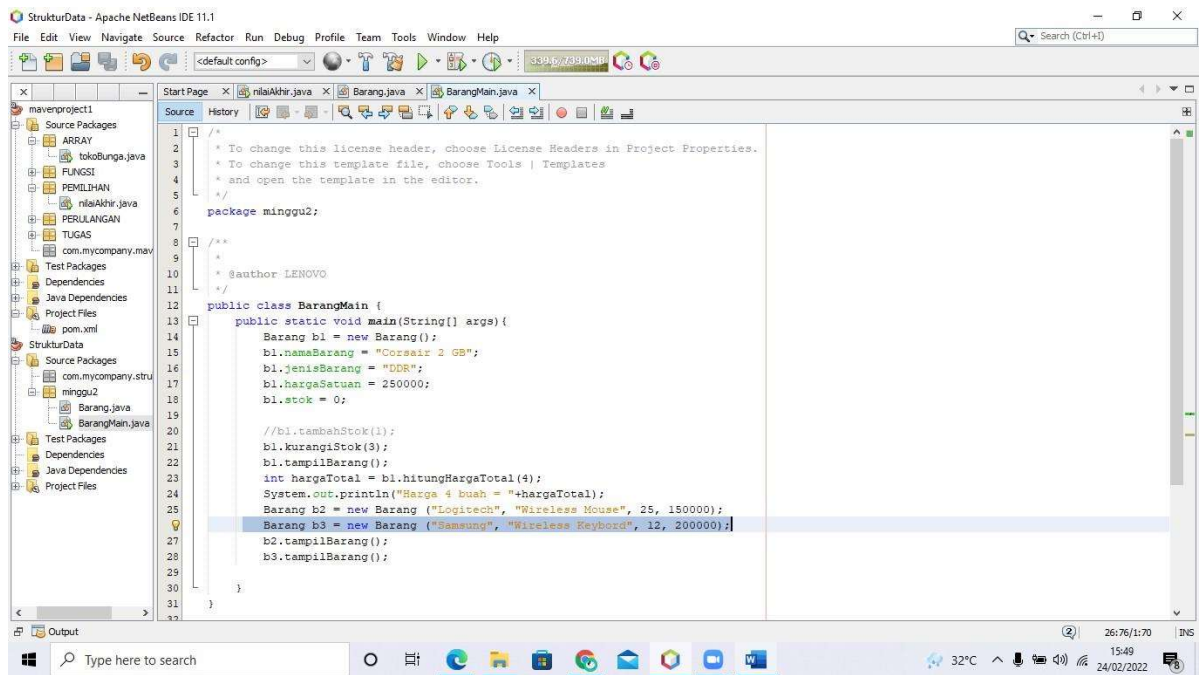
25 | Barang b2 = new Barang ("Logitech", "Wireless Mouse", 25, 150000);

```

- Pada baris ini dilakukan proses deklarasi konstruktor berparameter

3. Coba buat objek dengan nama b3 dengan menggunakan konstruktor berparameter dari class Barang

Kode Program



## Hasil

```

--- exec-maven-plugin:1.5.0:exec (default-cli) @ StrukturData ---
Nama = Corsair 2 GB
Jenis = DDR
Stok = 0
Harga Satuan = 250000
Harga 4 buah = 1000000
Nama = Logitech
Jenis = Wireless Mouse
Stok = 15
Harga Satuan = 150000
Nama = Samsung
Jenis = Wireless Keybord
Stok = 12
Harga Satuan = 200000

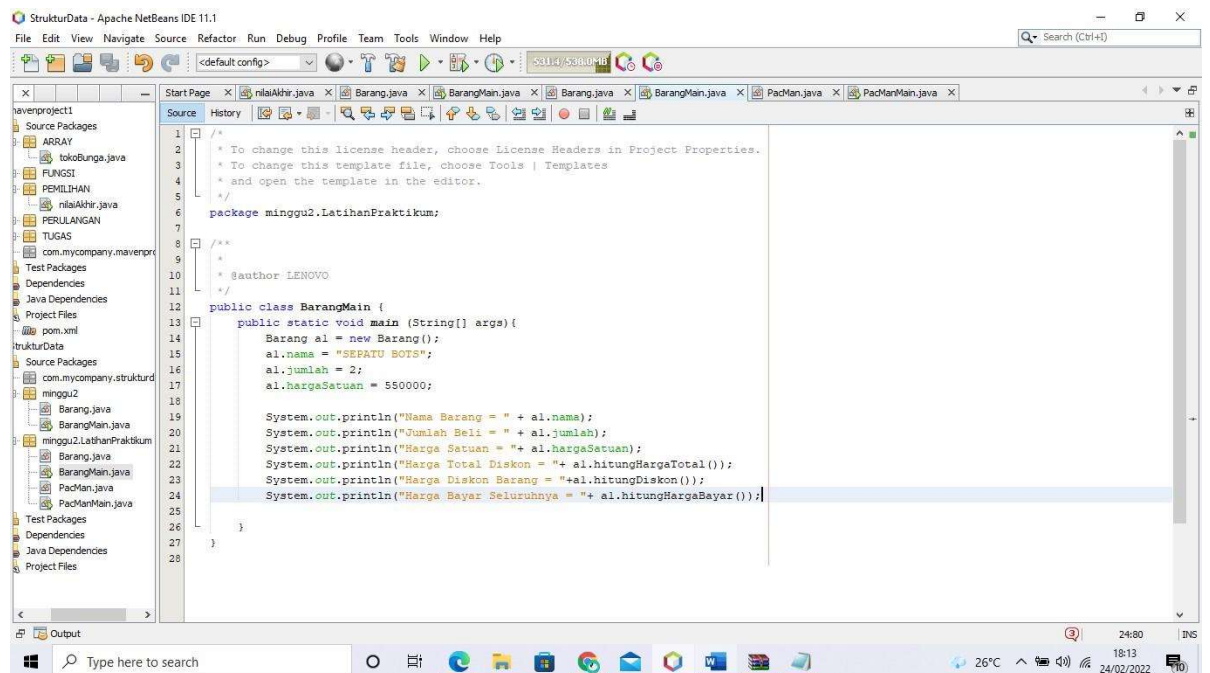
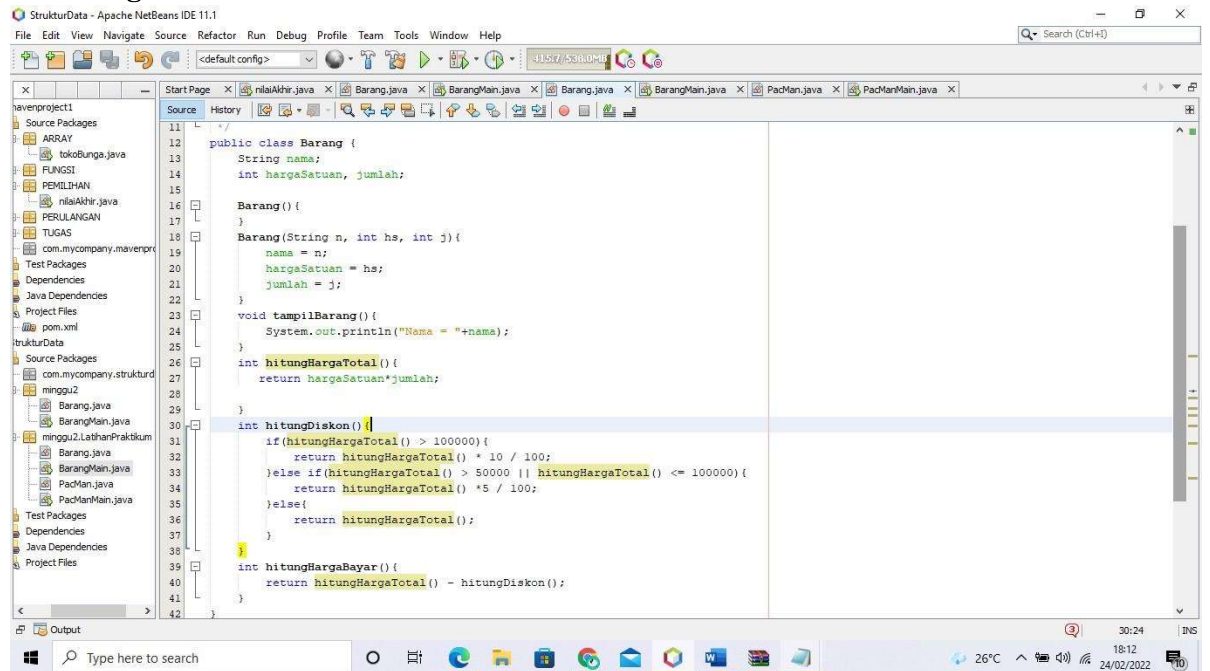
-----
BUILD SUCCESS
-----
Total time: 5.672 s
Finished at: 2022-02-24T15:48:07+07:00
Final Memory: 10M/37M

```

## 2.5 Latihan Praktikum

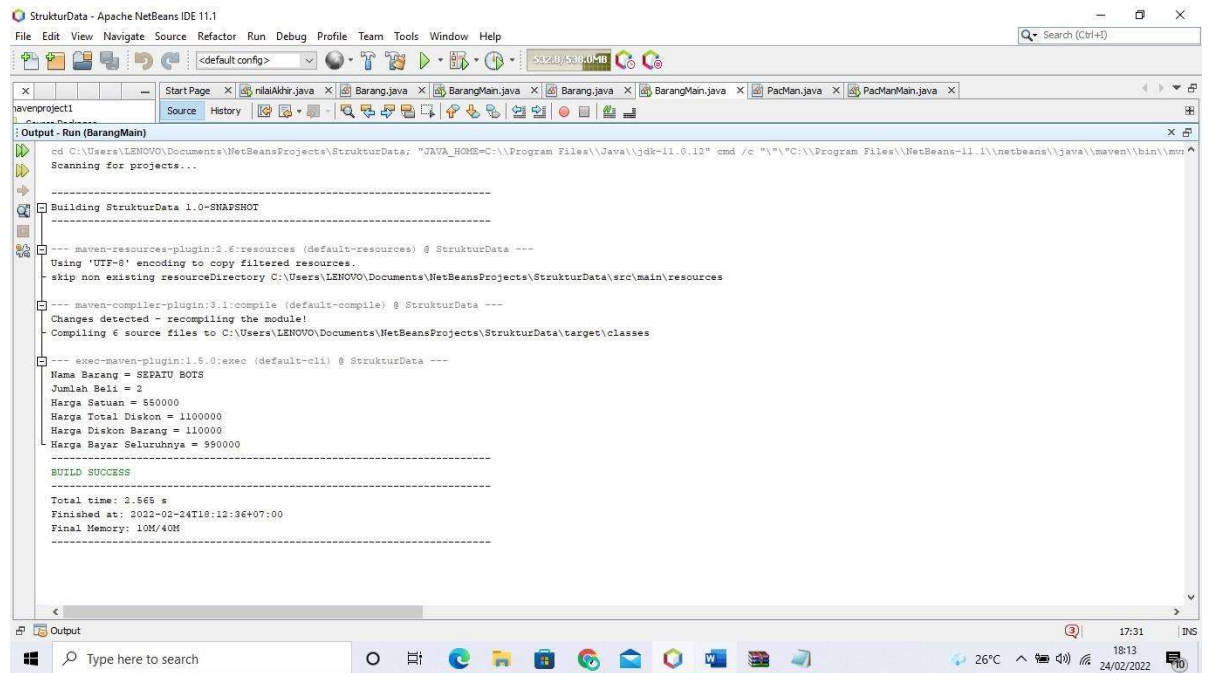


## 1. kode Program





## Hasil



The screenshot shows the Apache NetBeans IDE interface. The 'Output' window at the bottom displays the results of a Maven build for the project 'StrukturData'. The build process includes scanning for projects, building the project, and executing the main method. The output shows the following details:

```
cd C:\Users\LENOVO\Documents\NetBeansProjects\StrukturData; "JAVA_HOME=C:\Program Files\Java\jdk-11.0.12" cmd /c "%C:\Program Files\NetBeans-11.1\platform\bin\mvn"
Scanning for projects...

Building StrukturData 1.0-SNAPSHOT

--- maven-resources-plugin:2.6:resources (default-resources) @ StrukturData ---
Using 'UTF-8' encoding to copy filtered resources..
skip non existing resourceDirectory C:\Users\LENOVO\Documents\NetBeansProjects\StrukturData\src\main\resources

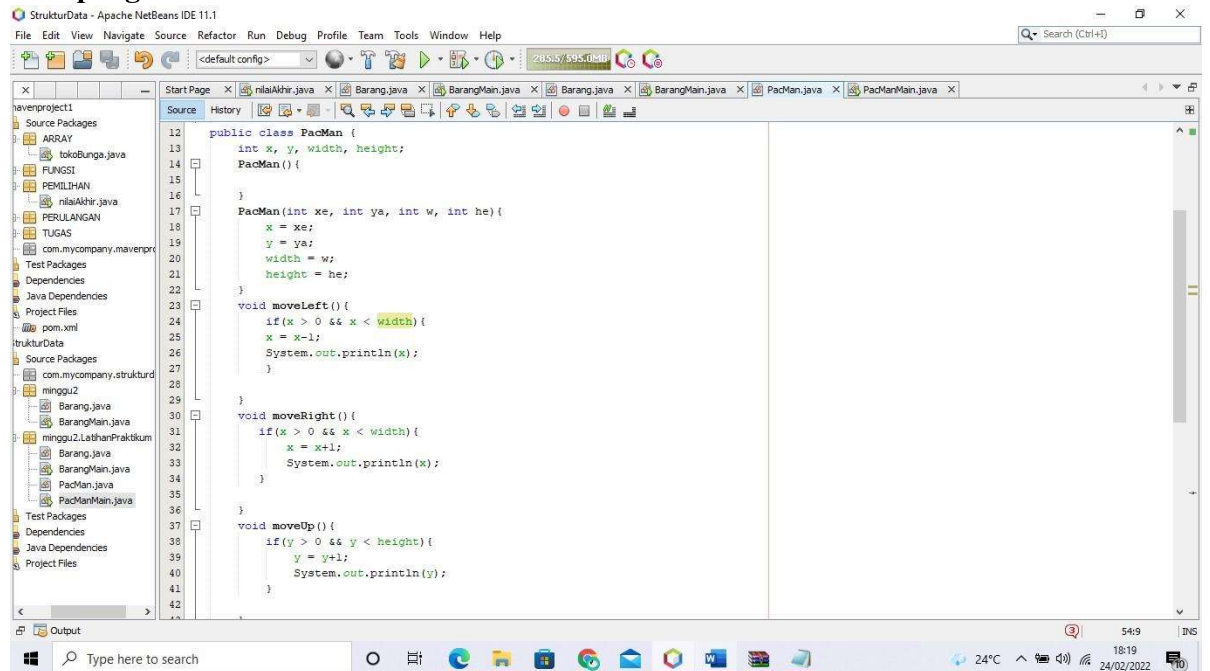
--- maven-compiler-plugin:3.1:compile (default-compile) @ StrukturData ---
Changes detected - recompiling the module!
Compiling 6 source files to C:\Users\LENOVO\Documents\NetBeansProjects\StrukturData\target\classes

--- exec-maven-plugin:1.5.0:exec (default-cli) @ StrukturData ---
Nama Barang = SEPATU BOTS
Jumlah Beli = 2
Harga Satuan = 550000
Harga Total Diskon = 1100000
Harga Diskon Barang = 110000
Harga Bayar Seluruhnya = 590000

BUILD SUCCESS

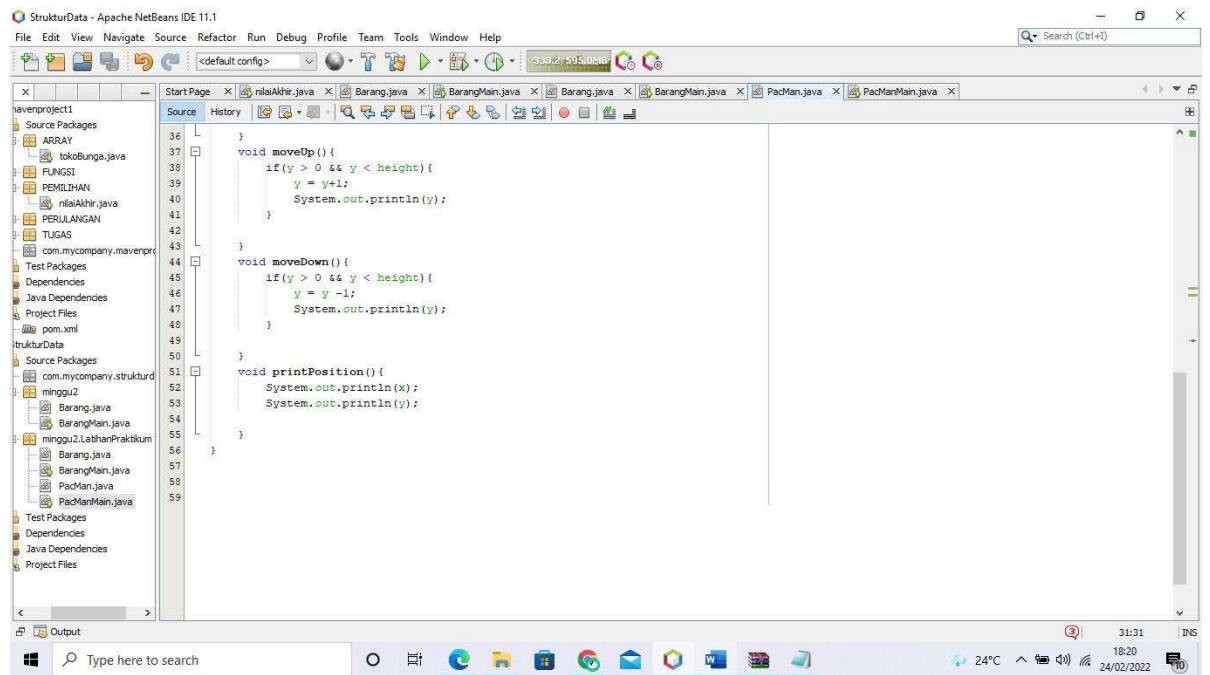
Total time: 2.565 s
Finished at: 2022-02-24T18:12:36+07:00
Final Memory: 10M/40M
```

## 2. kode program



The screenshot shows the Apache NetBeans IDE interface with the source code of the 'PacMan' class. The code is as follows:

```
12 public class PacMan {
13     int x, y, width, height;
14     PacMan() {
15     }
16     PacMan(int xe, int ya, int w, int he) {
17         x = xe;
18         y = ya;
19         width = w;
20         height = he;
21     }
22     void moveLeft() {
23         if (x > 0 && x < width) {
24             x = x-1;
25             System.out.println(x);
26         }
27     }
28     void moveRight() {
29         if (x > 0 && x < width) {
30             x = x+1;
31             System.out.println(x);
32         }
33     }
34     void moveUp() {
35         if (y > 0 && y < height) {
36             y = y-1;
37             System.out.println(y);
38         }
39     }
40     void moveDown() {
41         if (y > 0 && y < height) {
42             y = y+1;
43             System.out.println(y);
44         }
45     }
46 }
```



## Hasil

