

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK LANJUT

2023



Nama: Wira Cantika

NIM: 210511171

Kelas: K1 Teknik Informatika

Matku: PBO Lanjutan

## 1. Volume dan Luas Permukaan kerucut

Input

```
def add_kerucut_methods(cls):
    def volume(self):
        return (1/3) * 3.14 * (self.jari_jari ** 2) * self.tinggi
   def luas permukaan(self):
        return 3.14 * self.jari_jari * (self.jari_jari + (self.garis_pelukis **2))
    cls.volume = volume
    cls.luas_permukaan = luas_permukaan
    return cls
@add_kerucut_methods
class Kerucut:
    def __init__(self, jari_jari, tinggi, garis_pelukis):
        self.jari_jari = jari_jari
        self.tinggi = tinggi
        self.garis_pelukis = garis_pelukis
kerucut1 = Kerucut(3, 5, 4)
print(kerucut1.volume())
print(kerucut1.luas permukaan())
```

Output

```
| File | Edit | Selection | View | Go | Run | Terminal | Help | Volume dan laus permukaan kenucutpy - P80 Pentemaari - Voual Studio Code | Company | Code |
```

# 2. Volume dan Luas Permukaan Kubus

Input

```
def add_kubus_methods(cls):
    def volume(self):
        return self.sisi**3

def luas_permukaan(self):
        return 6 * (self.sisi**2)

cls.volume = volume
    cls.luas_permukaan = luas_permukaan
    return cls

@add_kubus_methods
class Kubus:
    def __init__(self, sisi):
        self.sisi = sisi

kubus1 = Kubus(4)
print(kubus1.volume())
print(kubus1.luas_permukaan())
```

# Output

```
DECORR ... Volume dan luas permukaan siinderpy volume dan luas permukaan lubus.py ... Volume dan luas permukaan siinderpy volume dan luas permukaan lubus.py ... Volume dan luas... V
```

# 3. Volume dan Luas Permukaan bola

Input

```
def add_bola_methods(cls):
    def volume(self):
        return (4 / 3) * 3.14 * (self.radius**3)

def luas_permukaan(self):
        return 4 * 3.14 * (self.radius**2)

    cls.volume = volume
    cls.luas_permukaan = luas_permukaan
    return cls

@add_bola_methods
class Bola:
    def __init__(self, radius):
        self.radius = radius

bola1 = Bola(5)
print(bola1.volume())
print(bola1.luas_permukaan())
```

## Output