TUGAS 4 PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

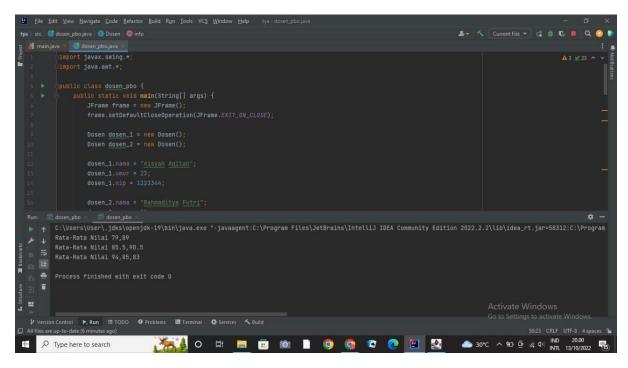


Oleh:

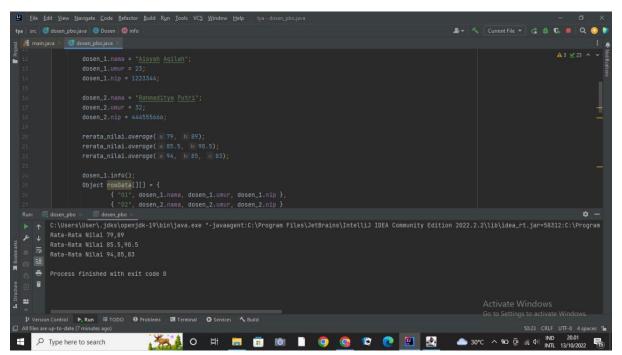
ZABRINA RULIF AURELLIA 2021B (21091397056)

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2022

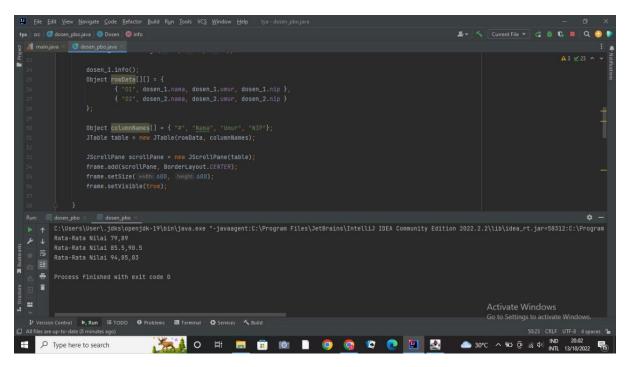
1.



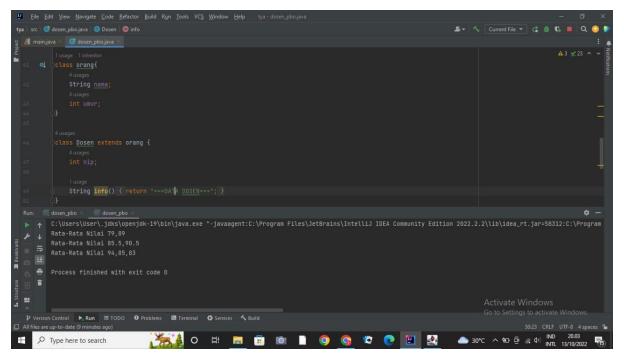
Baris 1 & 2 berfungsi untuk mengimport library tabel dari java. Kemudian pada baris 6 terdapat sintax untuk membuat tabel dan di baris 7 berfungsi untuk tabel agar bisa di close. Kemudian pada baris 9 & 10 berfungsi untuk menginisiasi class dosen. Kemudian pada baris 12 – 14 berfungsi untuk mengisi data.



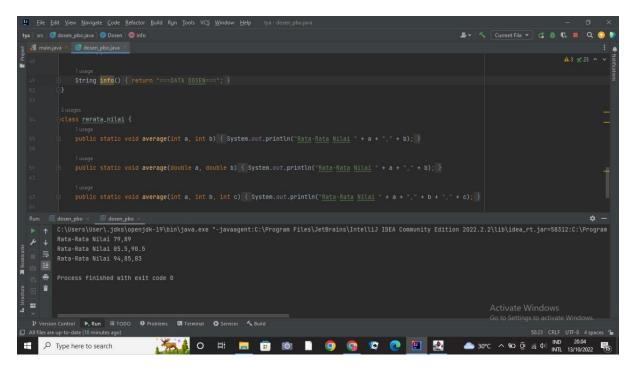
Baris 20 - 22 terdapat class rerata nilai dengan metode average yang berfungsi untuk mengirimkan data nilai.



Baris 24 terdapat class yang memanggil metode info. Kemudian pada baris 25-28 berfungsi untuk mengirimkan data supaya bisa tampil kedalam tabel. Pada baris 30 terdapat sintax untuk membuat kolom dan baris 31 adalah sintax untuk menginisiasi tabel. Baris 33-36 berfungsi untuk mengatur tampilan tabel.

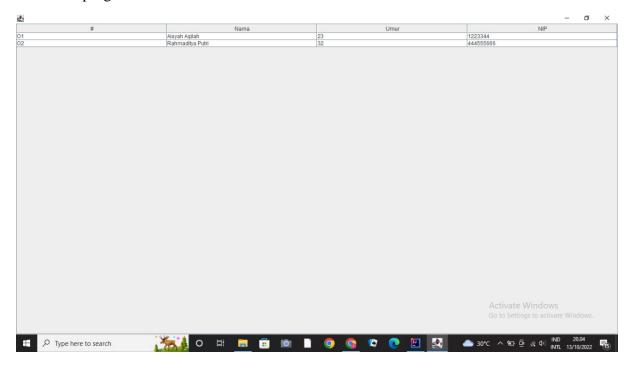


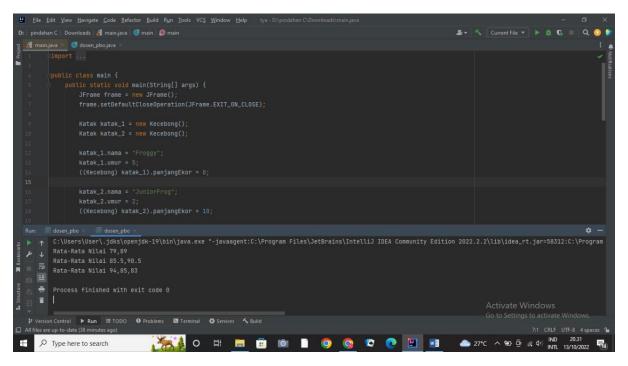
Pada class orang terdapat 2 buah variabel yaitu nama yang tipe datanya string dan umur yang tipe datanya int. Pada class dosen mewarisi class orang dimana class dosen memiliki 1 variabel nip yang bertipe data int dan 1 buah metode info yang mengembalikan string.



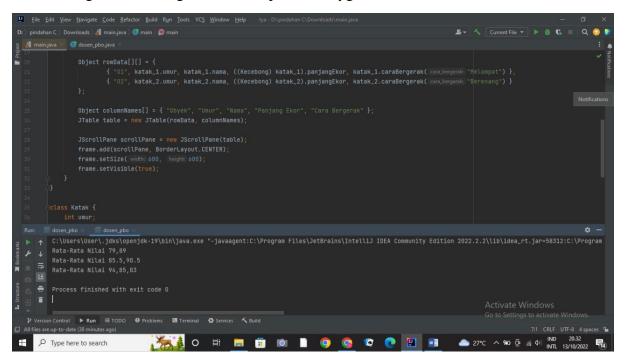
Pada class rerata nilai terdapat 3 metode average yang memiliki tipe data yang berbedabeda.

Hasil dari program diatas:

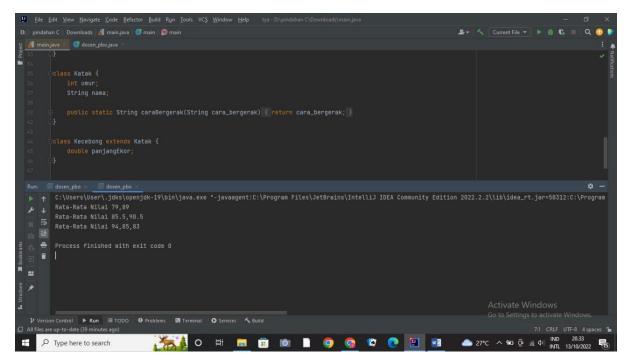




Pada baris 1 & 2 terdapat sintax untuk mengimport tabel dari library java. Kemudian pada baris 6 & 7 berfungsi untuk membuat frame tabel dan tombol close pada tabel. Pada baris 12 – 18 berfungsi untuk mengirimkan data pada class yg sudah diinisiasi.



Pada baris 20-23 berfungsi untuk mengirimkan data yang nantinya akan ditampilkan pada tabel. Pada baris 25 – 26 berfungsi untuk membuat kolom dan menginisiasi tabel. Baris 28 – 31 berfungsi untuk mengatur tampilan tabel.



Pada baris 35 terdapat class katak yang terdapat 2 variabel nama dengan tipe data string dan umur dengan tipe data int. Baris 39 terdapat metode cara bergerak yang berfungsi untuk mengembalikan nilai yang sudah dikirimkan. Baris 44 – 46 terdapat kelas kecebong yang mewarisi dari kelas katak. Class kecebong memiliki 1 variabel yang tipe datanya double.

Hasil dari program:

