

Tugas Pendahuluan Modul O3

Pemrograman Berorientasi Objek – Genap 2022/2023

A. Ketentuan Tugas Pendahuluan

1. Tugas Pendahuluan dikerjakan secara **Individu**.
2. TP ini bersifat **WAJIB**, tidak mengerjakan = **PENGURANGAN POIN JURNAL / TES ASESMEN**.
3. Hanya **MENGUMPULKAN** tetapi **TIDAK MENGERJAKAN** = **PENGURANGAN POIN JURNAL / TES ASESMEN**.
4. Notasi yang digunakan untuk jawaban menggunakan **Bahasa Pemrograman Java**.
5. Deadline pengumpulan TP Modul 3 adalah **Senin 6 Maret 2023** pukul **06.00 WIB**.
6. **TIDAK ADA TOLERANSI KETERLAMBATAN, TERLAMBAT ATAU TIDAK MENGUMPULKAN TP MAKA DIANGGAP TIDAK MENGERJAKAN**.
7. **DILARANG PLAGIAT (PLAGIAT = E)**.
8. Kerjakan TP dengan jelas agar dapat dimengerti.
9. Untuk setiap soal nama fungsi atau prosedur **WAJIB** menyertakan **NIM**, contoh: **Average_1301201111**.
10. File diupload di LMS menggunakan format **PDF** dengan ketentuan: **TP_MOD_O3_NIM_NAMA.pdf**
11. Jawaban dikumpulkan di LMS praktikum, dengan deadline menyesuaikan informasi yang diberikan.

CP (WA/LINE):

- 082251118127 (Andhika Bayu)

SELAMAT MENGERJAKAN^^

MODUL 2

TP (10 Point)

1. Buatlah sebuah class bernama Lingkaran dengan definisi sebagai berikut:

Lingkaran
warna:String jariJari:double
printWarna():void printKeliling():void printLuas():void

Berikut penjelasan dan contoh output mengenai method yang ada di class tersebut:

- **printWarna()**, pada saat dipanggil akan mengeluarkan output berdasarkan nilai dari variabel “warna”, contoh output jika warnanya adalah merah:
Warna objek lingkaran adalah merah
 - **printKeliling()**, pada saat dipanggil maka akan mengeluarkan output hasil perhitungan keliling, untuk mempermudah diasumsikan nilai π adalah 22/7, contoh output jika jari-jari nilainya 3.5:
Keliling objek lingkaran adalah 22
 - **printLuas()**, pada saat dipanggil maka akan mengeluarkan output hasil perhitungan luas, untuk mempermudah diasumsikan nilai π adalah 22/7, contoh output jika jari-jari nilainya 3.5:
Luas objek lingkaran adalah 38.5
2. Buatlah class baru (nama bebas) dengan method main yang membuat objek dari class Lingkaran dan memanggil semua method dari class Lingkaran untuk menguji apakah implementasinya sudah tepat!