



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

1 Jelaskan dengan rinci apa yang dimaksud dengan “Class”, “Object”, dan “Method” dalam pemrograman Java! [wajib]

Jawaban

1. Class adalah prototype, atau blueprint yang mendefinisikan atribut dan method pada sebuah objek tertentu

Object adalah bentuk nyata dari sebuah class yang dibuat. Objek bisa mewakili benda nyata atau konsep abstrak dari suatu hal

Method adalah sejenis function (fungsi) yang didefinisikan dalam class untuk menggambarkan Tindakan atau perilaku objek. Setiap method dalam definisi kelas dimulai dengan merujuk pada objek maupun class (static objek)



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

2. Buatlah Class “Character” yang memiliki atribut “Name”, “Level”, “Agility”. Dan berikan constructor! [wajib]

Source Code

```
class Character {  
    String name;  
    int level;  
    int agility;  
}
```

Penjelasan

Membuat class dengan atribut string nama, int level, string agility,

Dengan menambahkan constructor Character dengan atribut nama, level, agility, speed



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

3. Dari soal nomor 2 berikan method “Walking” untuk mengoutput “[Character.Name] is Walking with [Character.Agility] speed...” [wajib]

Source Code

```
void walking() {  
    System.out.println(name + " is Walking with " +  
agility + " speed...");  
}
```

Penjelasan

Membuat method walking, mencetak nama, speed dan nama dan memanggil nama dan agility .



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

4. Jelaskan apa itu static atribut/ method pada paradigma OOP!

Jawaban

Suatu atribut atau method yang menggunakan kata kunci “this” akan sepenuhnya menjadi milik class bukan milik object class



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

5. Buatlah object dari class Scanner dengan nama "input".

Source Code

```
static Character createCharacter() {  
    Scanner input = new Scanner(System.in);
```

Tulis Penjelasan disini ...

Membuat class scanner dengan nama inpur



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

6. Dari soal nomor 2 buatlah method untuk membuat Object dari class Character

Bernama “createCharacter” dan gunakan Scanner untuk menginput atribut Atributnya

Source Code

```
static Character createCharacter() {  
    Scanner input = new Scanner(System.in);  
    System.out.print("Enter Name: ");  
    String name = input.nextLine();  
    System.out.print("Enter Level: ");  
    int level = input.nextInt();  
    System.out.print("Enter Agility: ");  
    int agility = input.nextInt();  
    return new Character(name, level, agility);  
}  
}
```

Penjelasan

Mencetak dan meginginput nama, level, agility.

Output



TUGAS PRAKTIKUM

```
D:\ngoding\bin\java.exe --enable-preview  
Enter Name: adam  
Enter Level: 12  
Enter Agility: 20  
adam is Walking with 20 speed...
```