

Praktikum 5 (Class)

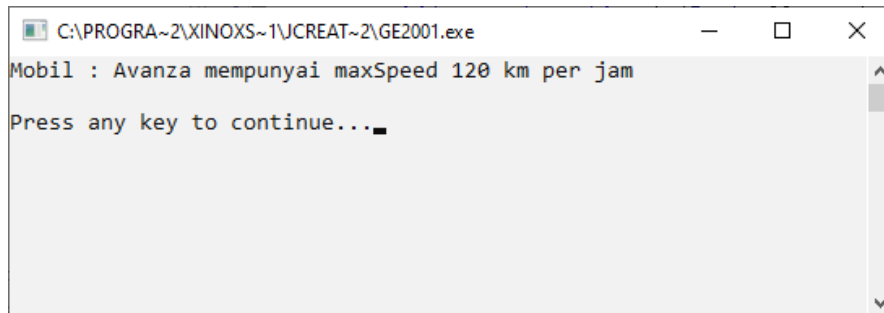
Ketentuan pengumpulan tugas :

Nama file : **Praktikum5_XXXXX** (contoh : **Praktikum5_06123**)

File dikirim dalam format PDF (dari word dikonversi ke PDF)

Latihan05a.java

Output program :



Kode Program :

```
public class Mobil
{
    //property.....
    private String model;
    private int maxspeed;

    //behavior.....
    public void setModel(String param1)
    {
        model = param1;
    }
    public void setSpeed(int param2)
    {
        maxspeed = param2;
    }

    public String getModel()
    {
        return model;
    }
    public int getSpeed()
    {
        return maxspeed;
    }
}
```

- Class Mobil dibuat dan dipastikan berhasil dikompilasi !
- Program tersebut tidak perlu dijalankan (tidak terdapat method main)

- Dilanjutkan MobilCoba dibuat, dikompilasi, dan dijalankan.

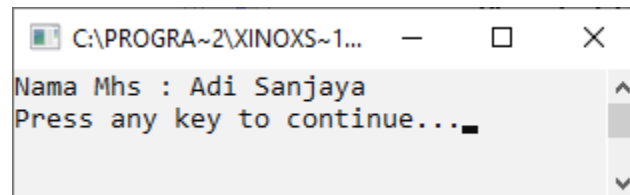
```
public class MobilCoba
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Mobil toyota01 = new Mobil();

        toyota01.setModel("Avanza");
        toyota01.setSpeed(120);

        System.out.print("Mobil : " + toyota01.getModel());
        System.out.print(" mempunyai maxSpeed " + toyota01.getSpeed() );
        System.out.println(" km per jam\n");
    }
}
```

Latihan05b.java

Output program :



Kode Program :

```
public class Mhs
{
    //property.....
    private String nama;
    private float ipk;

    //behavior.....
    public void setNama(String nama)
    {
        this.nama = nama;
    }

    public void setIpk(int ipk)
    {
        this.ipk = ipk;
    }

    public String getNama()
    {
        return this.nama;
    }
}
```

```

public class CobaMhs
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Mhs mhsAdi = new Mhs();

        mhsAdi.setNama("Adi Sanjaya");

        System.out.print("Nama Mhs : " + mhsAdi.getNama());
    }
}

```

Latihan05c.java

Kode program :

```

public class Hitung
{
    void methodTambah(int a, int b)
    {
        System.out.println(a + " + " + b + " = " + (a + b));
    }
    void methodKurang(int a, int b)
    {
        System.out.println(a + " - " + b + " = " + (a - b));
    }
    void methodKali(int a, int b) {
        System.out.println(a + " * " + b + " = " + (a * b));
    }
    void methodBagi(int a, int b) {
        System.out.println(a + " / " + b + " = " + (a / b));
    }

    public static void main(String args[])
    {
        Hitung objHitung = new Hitung();

        objHitung.methodTambah(10, 50);
        objHitung.methodKurang(10, 50);
        objHitung.methodKali(50, 10);
        objHitung.methodBagi(50, 10);
    }
}

```

Latihan05d.java

Output program :



- Isikan Nilai 1
- Isikan Nilai 2
- Pilih Perhitungan yang akan dilakukan dengan menekan tombol
- Hasil perhitungan muncul pada textfield Hasil
- Untuk melakukan perhitungan berikutnya pilih Bersih

Kode Program :

```
150 import java.awt.*;
151 import java.awt.event.*;
152 import java.io.*;
153 import javax.swing.*;
154 import java.sql.*;
155
156 public class FHitungInput extends JFrame implements ActionListener
157 {
158     private JPanel      pPgw      = new JPanel();
159     private JLabel      lNilai1    = new JLabel ("Nilai 1      "),
160     private JLabel      lNilai2    = new JLabel ("Nilai 2      "),
161     private JLabel      lHasil     = new JLabel ("Hasil       "),
162     private JLabel      lcreate    = new JLabel ("nama");
163     private JTextField  fNilai1    = new JTextField (),
164     private JTextField  fNilai2    = new JTextField (),
165     private JTextField  fHasil     = new JTextField ();
166     private JButton     btnTambah  = new JButton (),
167     private JButton     btnKurang  = new JButton (),
168     private JButton     btnBersih  = new JButton (),
169     private JButton     btnSelesai = new JButton ();
170
171     public FHitungInput() {
172         setPreferredSize(new Dimension(450,280));
173         setTitle("Form Hitung");
174         setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
175
176         JDesktopPane pPgw = new JDesktopPane();
177
```

```

177
178      /* Mengatur letak objek Label Di container*/
179      lNilai1.setBounds (15, 20, 100, 25);
180      lNilai2.setBounds (15, 55, 100, 25);
181      lHasil.setBounds (15, 90, 100, 25);
182      lcreate.setBounds (250, 210, 200, 25);
183      lcreate.setText("create by nama dan nim Anda");
184
185      /* Mengatur letak objek Text Di Container */
186      fNilai1.setBounds (115, 20, 100, 25);
187      fNilai2.setBounds (115, 55, 205, 25);
188      fHasil.setBounds (115, 90, 92, 25);
189      fNilai1.setToolTipText("Isi Nilai dengan Angka !");
190
191      /* Mengatur letak objek Button di Container */
192      btnTambah.setBounds (50, 150, 85, 25);
193      btnTambah.setLabel("Tambah");
194      btnTambah.setBackground(Color.red);
195      btnTambah.setForeground(Color.getHSBColor(50,0,55));
196      btnKurang.setBounds (150, 150, 85, 25);
197      btnKurang.setLabel("Kurang");
198      btnBersih.setBounds (250, 150, 75, 25);
199      btnBersih.setLabel("Bersih");
200      btnSelesai.setBounds (335, 150, 80, 25);
201      btnSelesai.setLabel("Selesai");
202      btnSelesai.setToolTipText("Mengakhiri Program");
203
204      /* Objek Button di Non Aktifkan dan di aktifkan */
205      btnTambah.setEnabled(true);
206      btnSelesai.setEnabled(true);
207
208      // Mengatur objek untuk dapat berinteraksi
209      btnTambah.addActionListener (this);
210      btnKurang.addActionListener (this);
211      btnBersih.addActionListener (this);
212      btnSelesai.addActionListener (this);
213
214      // Meletakkan seluruh kontrol pada objek panel */
215      pPgw.add (lNilai1);
216      pPgw.add (fNilai1);
217      pPgw.add (lNilai2);
218      pPgw.add (fNilai2);
219      pPgw.add (lHasil);
220      pPgw.add (fHasil);
221      pPgw.add (lcreate);
222      pPgw.add (btnKurang);
223      pPgw.add (btnTambah);
224      pPgw.add (btnBersih);
225      pPgw.add (btnSelesai);
226
227      /* Menambahkan objek panel (pPgr) ke container frame */
228      getContentPane().add (pPgw).setBackground(Color.getHSBColor(250,0,255));
229
230      /* Menampilkan frame ke layar monitor */
231      pack();
232

```

```

233
234 public static void main(String[] args) {
235     new FHitungInput().setVisible(true);
236 }
237
238 /* Fungsi jika user melakukan action penekanan tombol Button */
239 public void actionPerformed (ActionEvent ae) {
240     Object obj = ae.getSource();
241
242     if (obj == btnTambah)
243     {
244         methodTambah();
245     }
246     if (obj == btnKurang)
247     {
248         methodKurang();
249     }
250     if (obj == btnBersih)
251     {
252         Kosong();
253     }
254     if (obj == btnSelesai)
255     {
256         System.exit(0);
257     }
258 }
259
260 void methodTambah()
261 {
262     int xhasil = Integer.parseInt(fNilai1.getText()) +
263                 Integer.parseInt(fNilai2.getText());
264     fHasil.setText (Integer.toString(xhasil));
265 }
266
267 void methodKurang()
268 {
269     fHasil.setText("Hitung ya !");
270 }
271
272 // Fungsi untuk mengkosongkan Objek masukan
273 void Kosong ()
274 {
275     fNilai1.setText ("");
276     fNilai2.setText ("");
277     fHasil.setText ("");
278     fNilai1.requestFocus ();
279 }
280 }

```

- Perbaiki methode Kurang, sehingga hasilnya bisa muncul sesuai yang dihitung !
- Tambahkan Tombol **Kali** dan **Bagi** lengkap dengan proses perhitungannya dengan tampilan sebagai berikut :

Form Hitung

Nilai 1

Nilai 2

Hasil

Tambah Kurang Bersih Selesai

Kali Bagi

create by nama dan nim Anda