**LAPORAN PRAKTIKUM**

**PEMOGRAMAN BERBASIS OBJECT**

**“Pertemuan ke-9”**

****

Disusun oleh :

Alifah Fisalsabilawati

201511035

2B – D3 Teknik Informatika

**Jurusan Teknik Komputer dan Informatika**

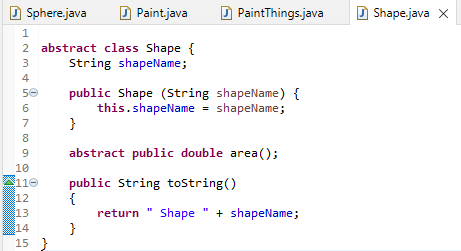
**Program Studi D3 Teknik Informatika**

**Politeknik Negeri Bandung**

**Latihan 1 (Painting Shape)**

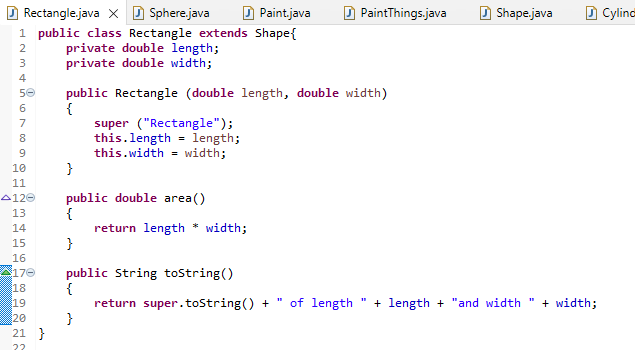
1. Membuat class Shape.java dengan properties

* Variabel instance shapeName dengan tipe data String
* Method abstract area()
* Metode toString yang mengembalikan nama bentuk

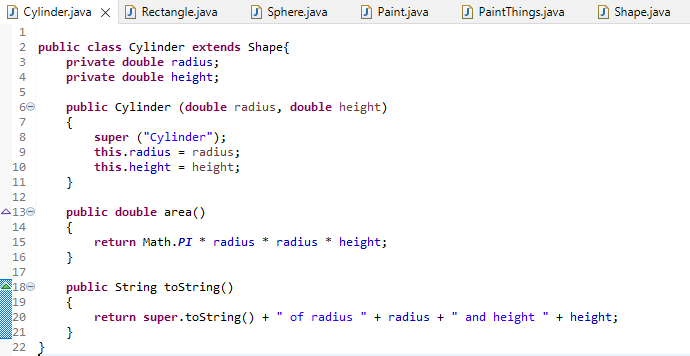
****

1. Membuat class Rectangle dan Cylinder yang merupakan turunan dari class Shape. Class Rectangle ditentukan luasnya dengan **panjang \* lebar** , class cylinder ditentukan luasnya dengan **PI\*radius^2\*tinggi**.

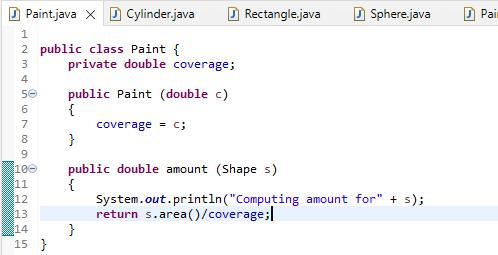
**Rectangle.java**



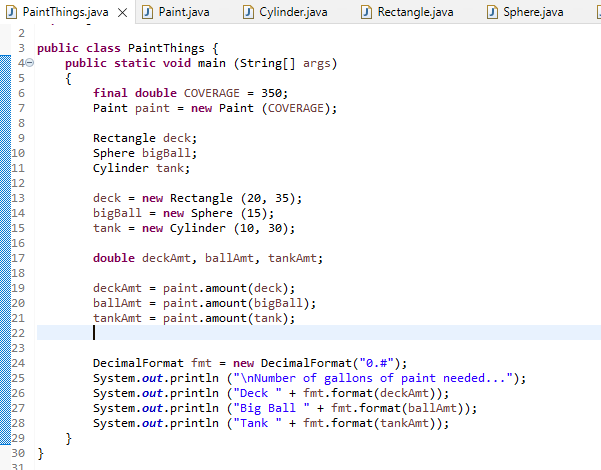
**Cylinder.java**

****

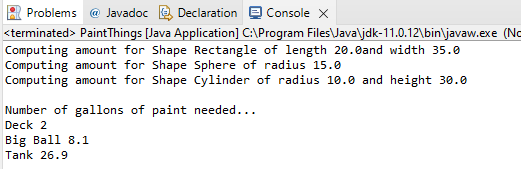
1. Perbaiki return nilai di class Paint.java

****

1. Menambahkan tiga objek yaitu deck menjadi Rectangle berukuran 20 kali 35 kaki, bigBall menjadi Sphare berjari-jari 15, dan tank menjadi Cylinder dengan jari-jari 10 dan tinggi 30. Buat pemanggilan metode yang sesuai untuk menetapkan nilai yang benar ke tiga variabel



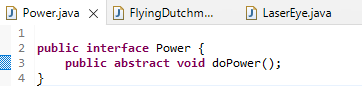
**Output akhir :**

****

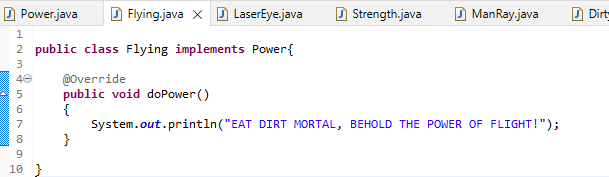
**Latihan 9.2**

Membuat program sesuai dengan class diagram yang disediakan.

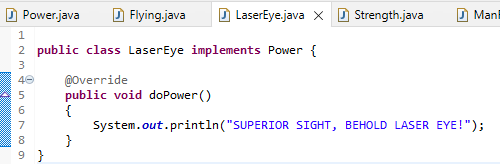
* Power.java



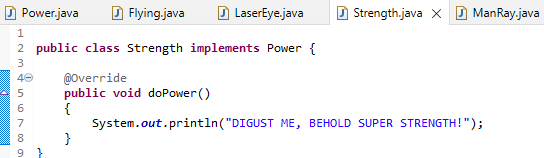
* Flying.java



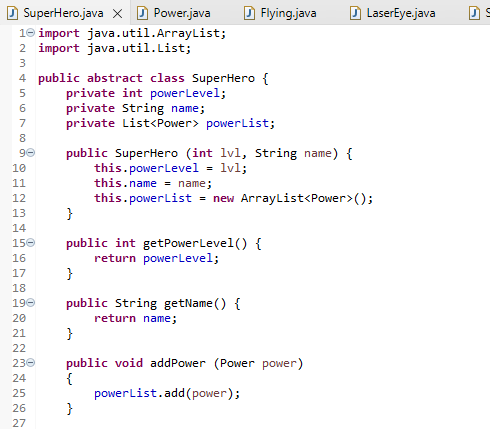
* LaserEye.java

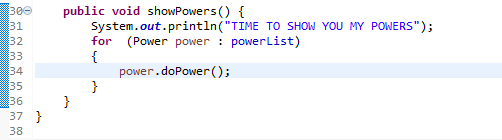


* Strength.java

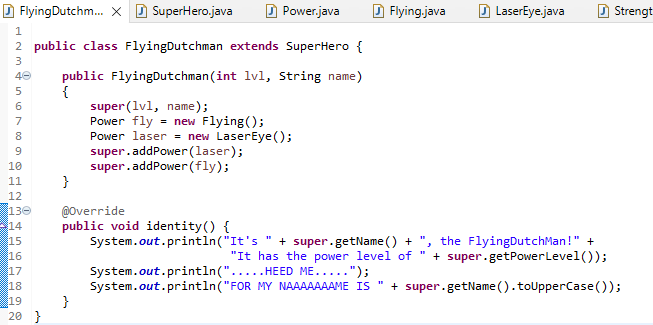


* SuperHero.java

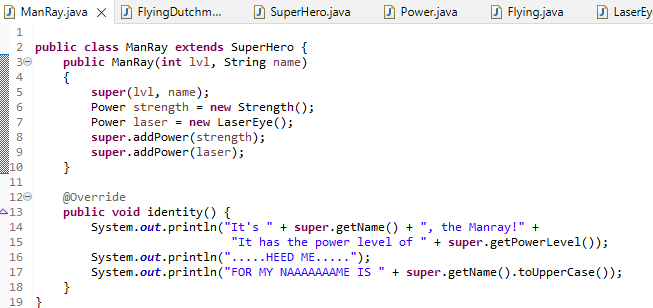




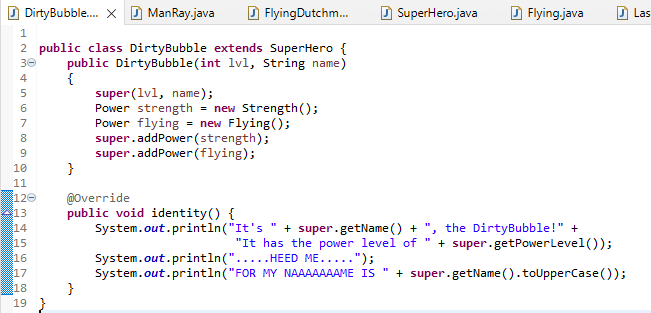
* FlyingDutchman.java



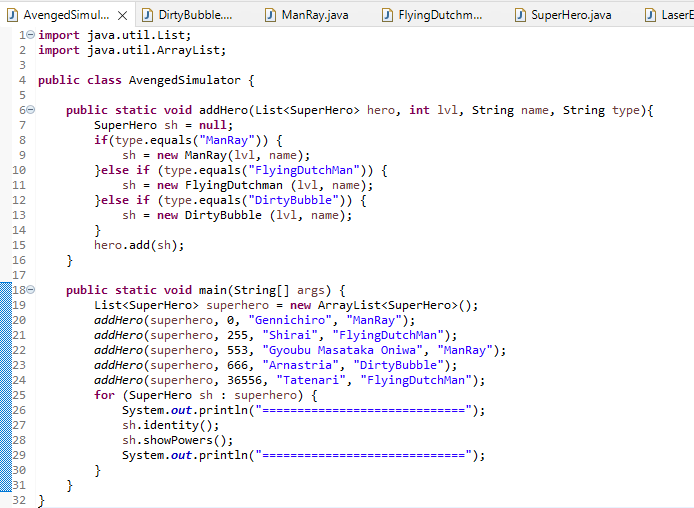
* ManRay.java



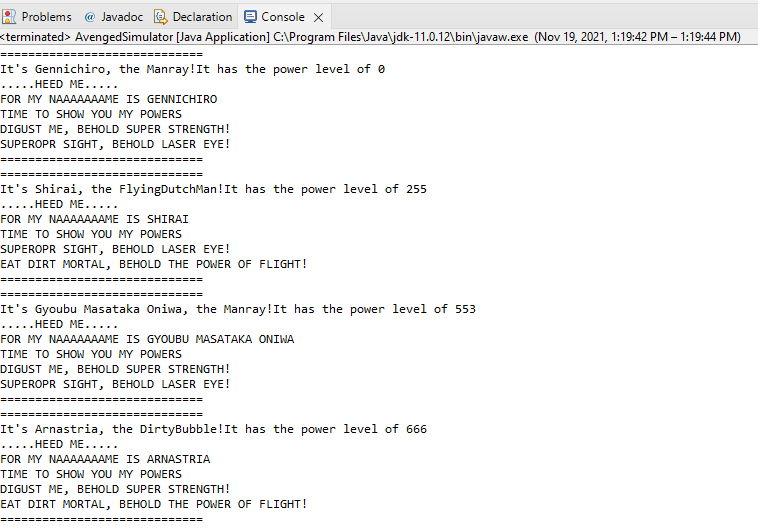
* DirtyBubble.java

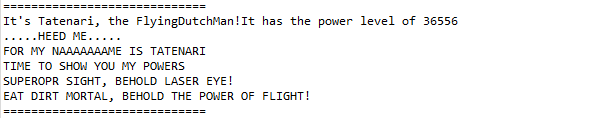


* AvengedSimulator.java



**Output :**

****

****

**Nama teman yang membantu :** Salma Azizah