

4. Lengkapi listing program berikut:

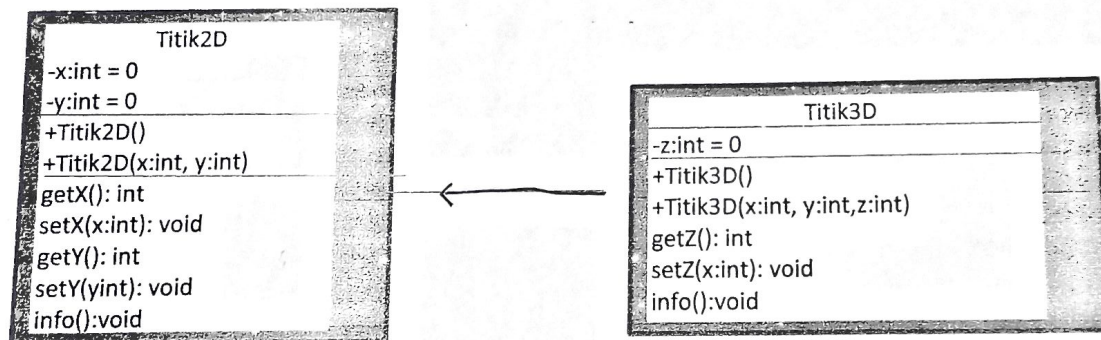
```
public class UTS_No4 {
    public static void main(String[] args) {
        ..... // menciptakan objek Rasional bernama K tanpa argumen
        Rasional K1 = new Rasional(2.0,4.0);
        Rasional K2 = new Rasional(7.0,3.0);
        K1.info();
        ..... // objek K1 menjalankan method kali, argumen K2
    } }

class Rasional {
    private int pembilang;
    private int penyebut;
    public Rasional () { System.out.println("Konstruktor default"); }
    public Rasional (int p,int q) { pembilang=p; penyebut=q; }

    ..... //Method getPemb untuk mengambil data pembilang
    ..... //Method getPeny untuk mengambil data penyebut
    ..... //Method bernama Info untuk mencetak nilai pembilang dan penyebut

    public void Kali (Rasional Bil) {
        int a = (int) Bil.getPemb() * this.pembilang; // menghitung hasil perkalian antara objek yang //
        int b = (int) Bil.getPeny() * this.penyebut; // memanggil dengan objek Bil
        System.out.println("a = " + a + " b = " + b); // cetak hasil perkaliannya
    } }
}
```

5. Perhatikan diagram UML berikut ni :



- Sesuai UML Diagram di atas, buatlah class Titik2D dan Titik3D
- Gunakan class Titik2D dan Titik3D dengan potongan program berikut ini , dan tulislah hasil eksekusi programnya.

```
public class UTSNo2 {
    public static void main(String[] args) {
        Titik2D p2a = new Titik2D();
        p2a.setX(3); p2a.setY(4);
        p2a.info();
        Titik2D p2b = new Titik2D(1, 2);
        p2b.info();

        Titik3D p3b = new Titik3D(11, 12, 13);
        p3b.info();
    } }
}
```