

LAPORAN
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Nama : ATIKAH
Nim : 13020210244
Dosen : Mardiyah Hasnawi, S.Kom.,M.T.
Frekuensi : TI_PBO-B3

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR
2023

1. Kode Program class BacaString

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac BacaString.java
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java BacaString
Baca string dan Integer:
masukkan sebuah string: 2
String yang dibaca : 2
```

Membuat variable bertipe String, kemudian di sambung menjadi satu string akhir ke dalam perintah System.out.print().

2. Kode Program Class ForEver

```
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
Print satu baris.....
```

Program melakukan eksekusi suatu blok kode secara berulang-ulang. Perulangan dilakukan hingga batas jumlah tertentu atau hingga kondisi tertentu terpenuhi. Perintah di masukkan ke dalam System.out.print.

3. Kode Program class If1

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac If1.java
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java If1
Contoh IF satu kasus
Ketikkan suatu nilai integer : 3
Nilai a positif 3
```

Pada program percabangan *if* (jika nilai yang diketahui a=1) maka perintah yang akan di jalankan adalah angka yang di masukkan benar. Membuat variable bertipe int kemudian di masukkan ke dalam perintah System.out.print.

4. Kode Program class If2

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac If2.java
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java If2
Contoh IF dua kasus
Ketikkan suatu nilai integer :9
Nilai a positif 9
```

Kndisi *if* akan di jalankan jika nilai yang diketahui sama dengan kondisi dan jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi maka perintah *else* yang akan di jalankan. Yang di masukkan ke dalam system.out.print.

5. Kode Program class If3

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac If3.java
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java If3
Contoh IF tiga kasus
Ketikkan suatu nilai integer :4
Nilai a positif 4
```

Kondisi program ini akan dicek lebih dari dua kondisi. Tipe yang digunakan adalah int. Pada kondisi pertama nilai $a > 0$ maka perintah System.out.print akan menampilkan nilai positif. Tapi jika kondisi kedua nilai $a > 0$ maka nilai a akan negative.

6. Kode Program class KasusBoolean

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac KasusBoolean.java
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java KasusBoolean
true
benar
```

Pada program ini kondisi akan menampilkan output **true** or **false**. Dengan menggunakan percabangan *if else*.

7. Kode Program class KasusSwitch

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac KasusSwitch.java
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
h
Yang anda ketik adalah huruf mati
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
a
Yang anda ketik adalah a
```

Pada kasus ini jika dari salah satu variable sama dengan salah satu nilai, maka blok kode program akan dijalankan. Dalam setiap blok case, diakhiri dengan perintah **break**; agar struktur case langsung berhenti ika kondisi sudah terpenuhi.

8. Kode Program class Konstant

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac Konstant.java  
  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java Konstant  
Jari-jari lingkaran =24  
Luas lingkaran = 1809.5039  
Akhir program
```

Tipe data yang digunakan adalah **final float** untuk rumus menghitung luas lingkaran dan **float** untuk jumlah dan hasil pada lingkaran. Program akan dijalankan dan di masukkan ke dalam perintah system.out.print.

9. Kode Program class Max2

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac Max2.java  
  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java Max2  
Maksimum dua bilangan :  
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :  
2 4  
Ke dua bilangan : a = 2 b = 4  
Nilai b yang maksimum: 4
```

Pada program ini tujuannya untuk membaca berapa nilai program yang akan dibaca saat dijalankan. Menggunakan tipe data int dengan mendeklarisakn var a dan var b. menggunakan percabang *if* dua kasus kemudian di masukkan ke dalam perintah system.out.print.

10. Kode Program class PriFor

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac PriFor.java  
  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java PriFor  
Baca N, print 1 s/d N N = 2  
1  
2  
Akhir program
```

Pada program ini akan melakukan pengulangan sampai batas yang ditentukan. Menggunakan tipe data int dengan var I dan N. program akan di jaankan dan di masukkan ke dalam perintah System.out.print. Var i akan di mulai dengan angka 1, kemudian jika $i \leq n$, I akan terus bertambah sampai kondisi terpenuhi.

11. Kode Program class PrintIterasi

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac PrintIterasi.java  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java PrintIterasi  
Nilai N >0 = 9  
Print i dengan ITERATE :  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9
```

Pada program ini menggunakan pengulangan *for* dan *if*. Tipe data yang digunakan adalah int dengan pendeklarasian variable N dan i.

12. Kode Program class PrintRepeat

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac PrintRepeat.java  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java PrintRepeat  
Nilai N >0 = 6  
Print i dengan REPEAT:  
1  
2  
3  
4  
5  
6
```

Pada program ini menggunakan pengulangan *do while*. Tipe data yang digunakan adalah int dengan pendeklarasian variable N dan i.

13. Kode Program class PrintWhile

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac PrintWhile.java  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java PrintWhile  
Nilai N >0 = 4  
Print i dengan WHILE:  
1  
2  
3  
4
```

Pada program ini menggunakan pengulangan *while*. Tipe data yang digunakan adalah int dengan pendeklarasian variable N dan i.

14. Kode Program class PrintWhile1

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac PrintWhile1.java  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java PrintWhile1  
Nilai N >0 = 1  
Print i dengan WHILE (ringkas):  
1
```

Pada program ini menggunakan pengulangan *while* secara ringkas. Tipe data yang di gunakan adalah int dengan pendeklarasian variable N dan i. Kemudian program akan dimasukkan ke dalam perintah system.out.print.

15. Kode Program class PrintXinterasi

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac PrintXinterasi.java  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java PrintXinterasi  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999: 78999  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 88  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 88  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 8999  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 :  
  
9999  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 999  
Hasil penjumlahan = 98173
```

Tujuan pada program ini adakah untuk membaca sebuah nilan dan menjumlahkan nilai yang dibaca dengan iterasi. Memasukkan tipe data int dengan variable Sum=0 dan x. Menggunakan kondisi dan pengulangan *for* dan *if*.

16. Kode Program class PrintXRepeat

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac PrintXRepeat.java  
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java PrintXRepeat  
Masukkan nilai x (int), akhiri dgn 999 : 7  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 8  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 9  
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 999  
Hasil penjumlahan = 24
```

Tujuan pada program ini adakah untuk membaca sebuah nilan dan menjumlahkan nilai yang dibaca dengan iterasi. Memasukkan tipe data int dengan variable Sum=0 dan x. Menggunakan kondisi dan percabangan *do while* dan *if*.

17. Kode program PrintXWhile

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac PrintXWhile.java

C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java PrintXWhile
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 6
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 7
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 9
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 4
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 8
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 999
Hasil penjumlahan = 34
```

Tujuan pada program ini adakah untuk membaca sebuah nilai dan menjumlahkan nilai yang dibaca dengan iterasi. Memasukkan tipe data int dengan variable Sum dan x. Menggunakan kondisi dan pengulangan percabangan *while*.

18. Kode program SubProgram

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac SubProgram.java

C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java SubProgram
Maksimum dua bilangan
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
89
88
Ke dua bilangan : a = 89 b = 88
Maksimum = 89
Tukar kedua bilangan...
Ke dua bilangan setelah tukar: a = 88 b = 89
```

Pada program mengandung prosedur dan fungsi. Pada **public static void** dengan tipe data int a dan int b akan membaca dua bilangan integer. Kemudian menuliskan dua bilangan yang dibaca dengan memanggil fungsi. Program akan dijalankan dengan di masukkan ke dalam perintah System.out.print.

19. Kode program Tempair

```
C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>javac Tempair.java

C:\Users\asus\OneDrive\Desktop\java\New folder>java Tempair
Contoh IF tiga kasus
Temperatur (der. C) = 34
Wujud air cair
34
```

Pada program ini adalah contoh pemakaian *if* tiga kasus dengan menghitung temperatur air. Kemudian program akan diakhiri dengan perintah System.out.print.