**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**

**Praktikum 4**



MATA KULIAH PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

**DISUSUN OLEH :**

**NAMA : BAGAS SYAFIQ AERO PRADANA**

**NIM : (21091397064)**

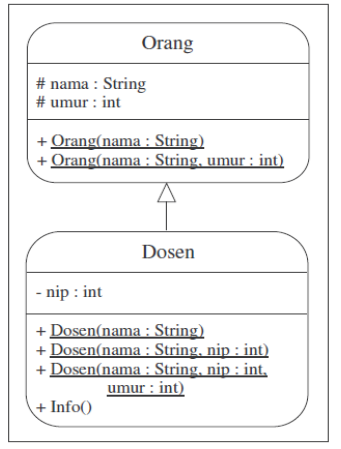
**KELAS : 2021 B**

**PROGRAM STUDI D IV MANAJEMEN INFORMATIKA FAKULTAS VOKASI**

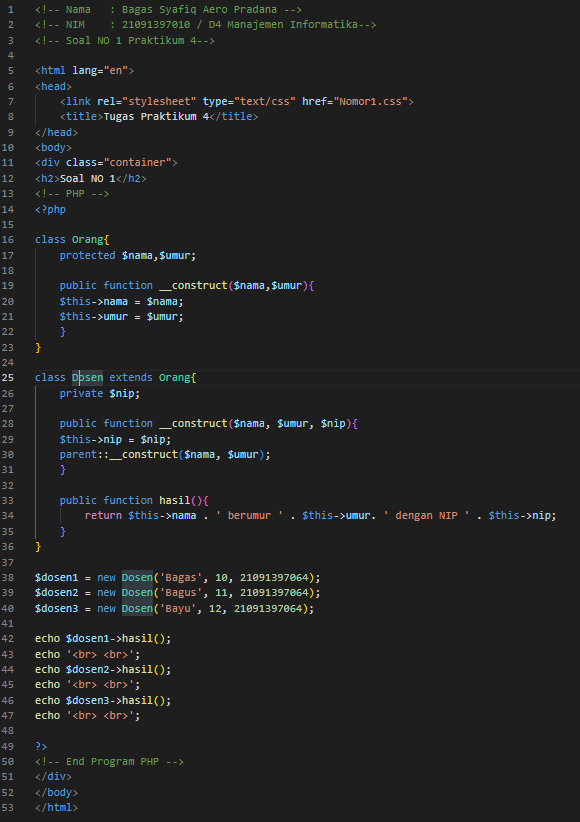
**UNIVERSITASNEGRI SURABAYA TAHUN 2022**

1. Membuat sebuah program yang berdasarkan UML seperti dibawah ini

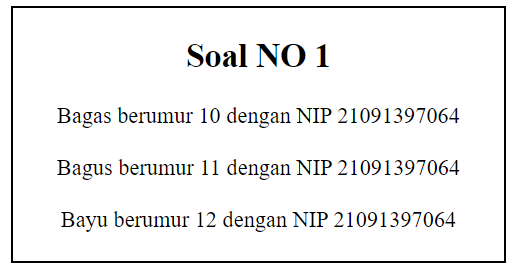
* Soal



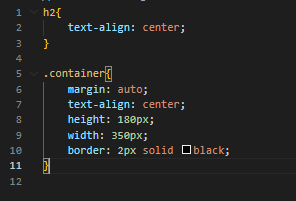
* INPUT



* OUTPUT

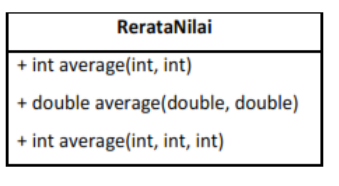


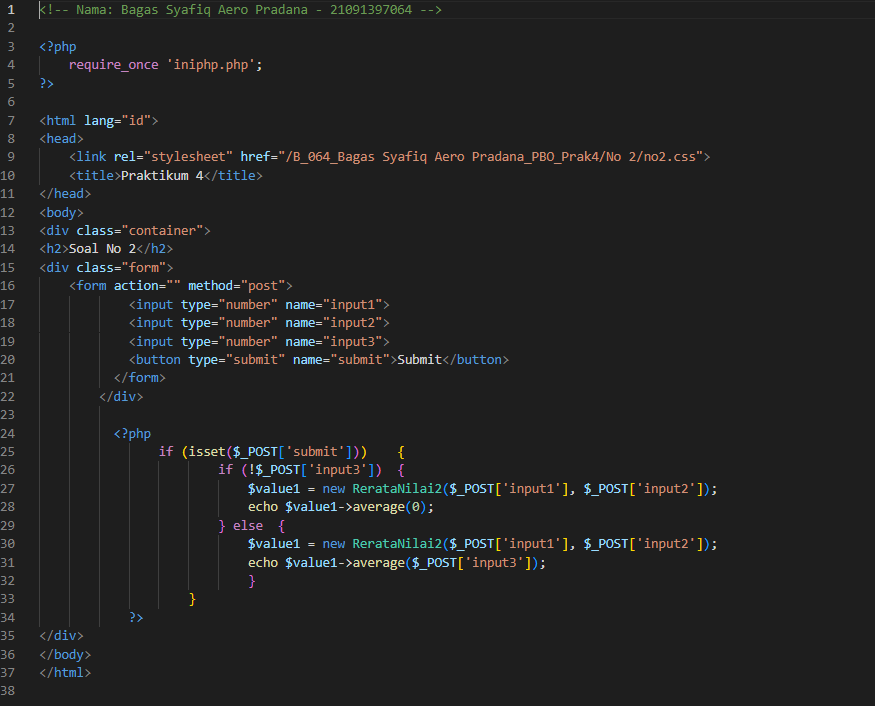
* CSS

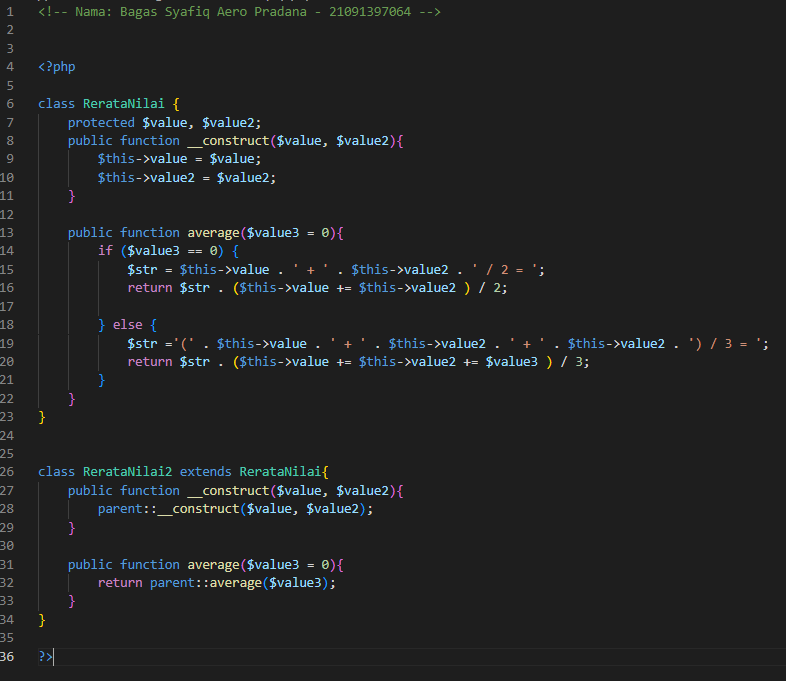


1. Membuat sebuah program yang berdasarkan UML seperti dibawah ini

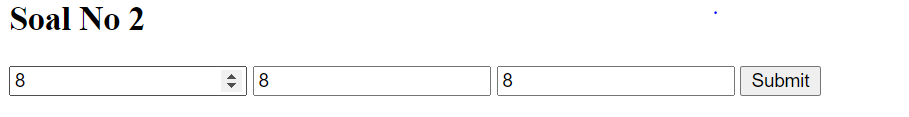
* Soal



* INPUT 

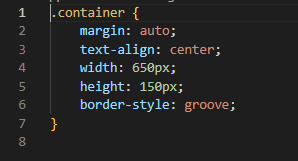


* OUTPUT



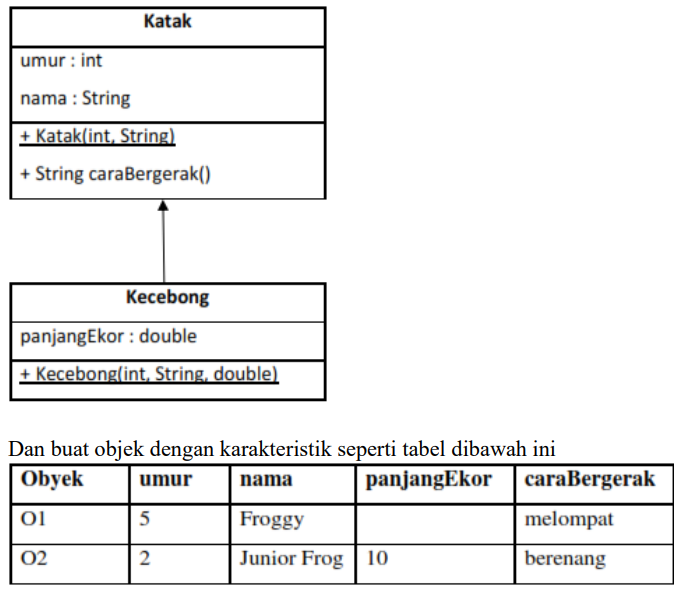


* CSS

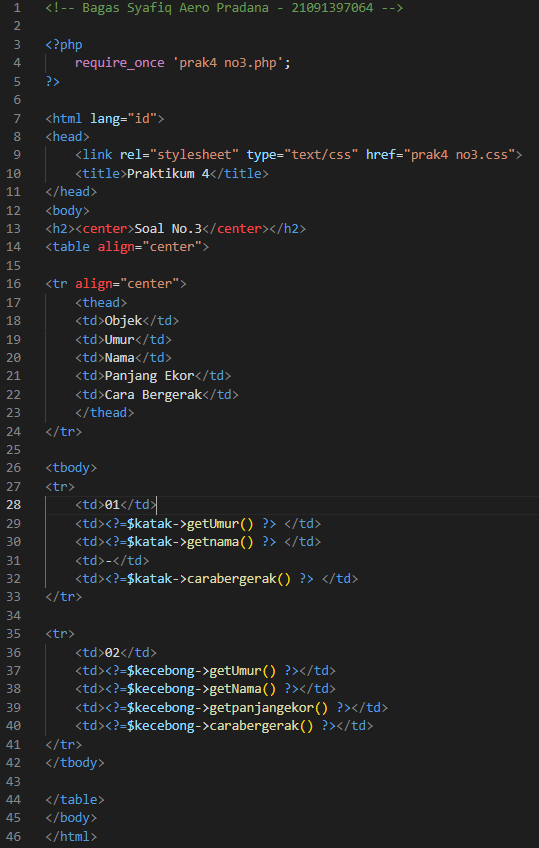


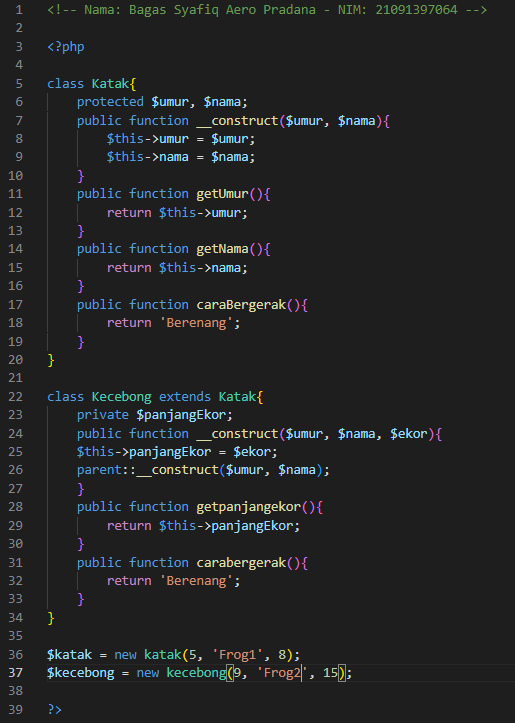
1. Membuat sebuah program yang berdasarkan UML seperti dibawah ini

* Soal

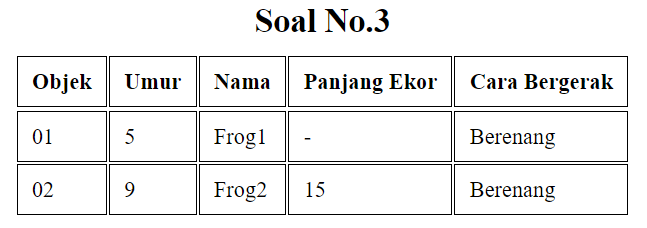


* INPUT





* OUTPUT



* CSS

