

TUGAS KE 2

PEMEROGRAMAN BERIORINTASI OBYEK



Penyusun :

Nama : ida bagus kresnayana eka

Nim : 2001020002

Kelas : TI-A

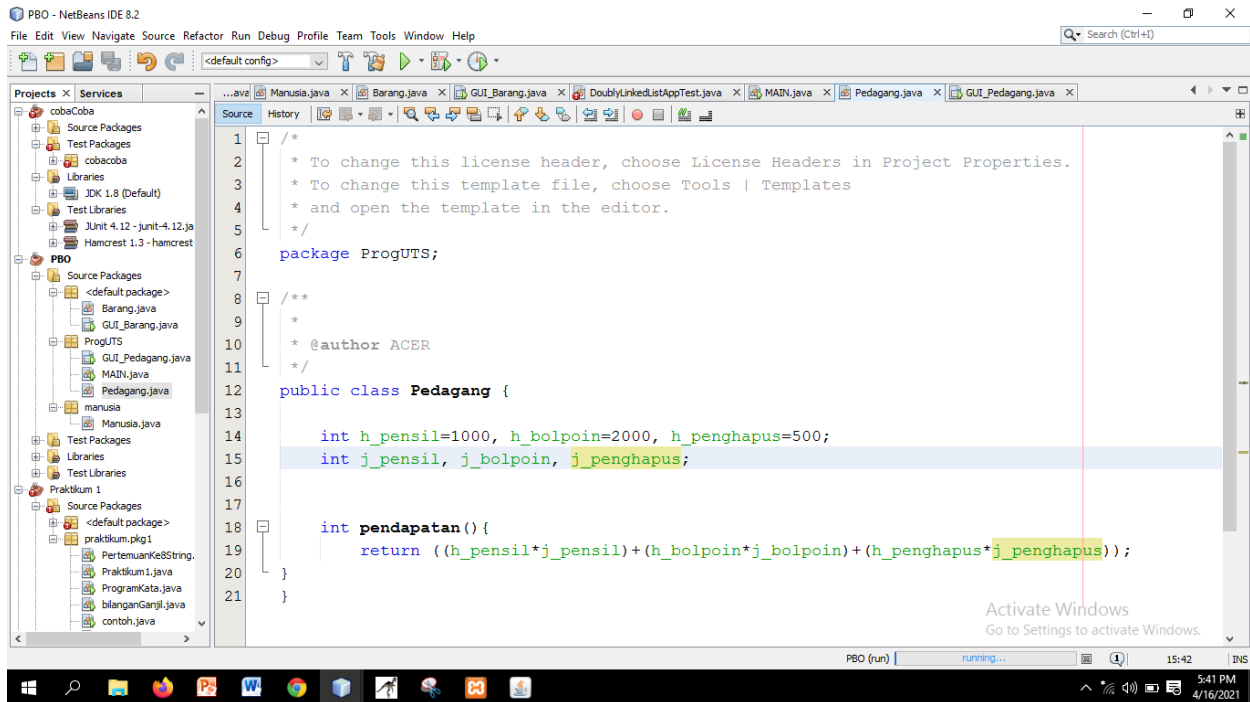
FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN

PROGRAM STUDY TEKNOLOGI INFORMASI

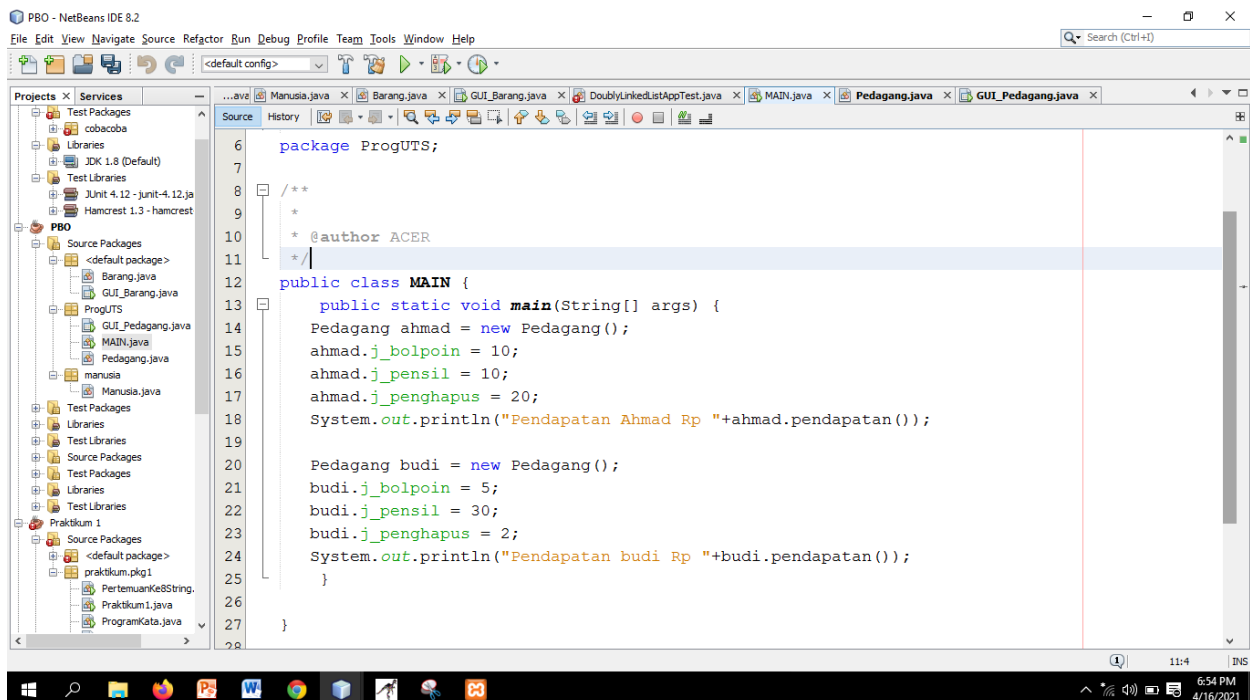
TAHUN AKADEMIK

2020/2021

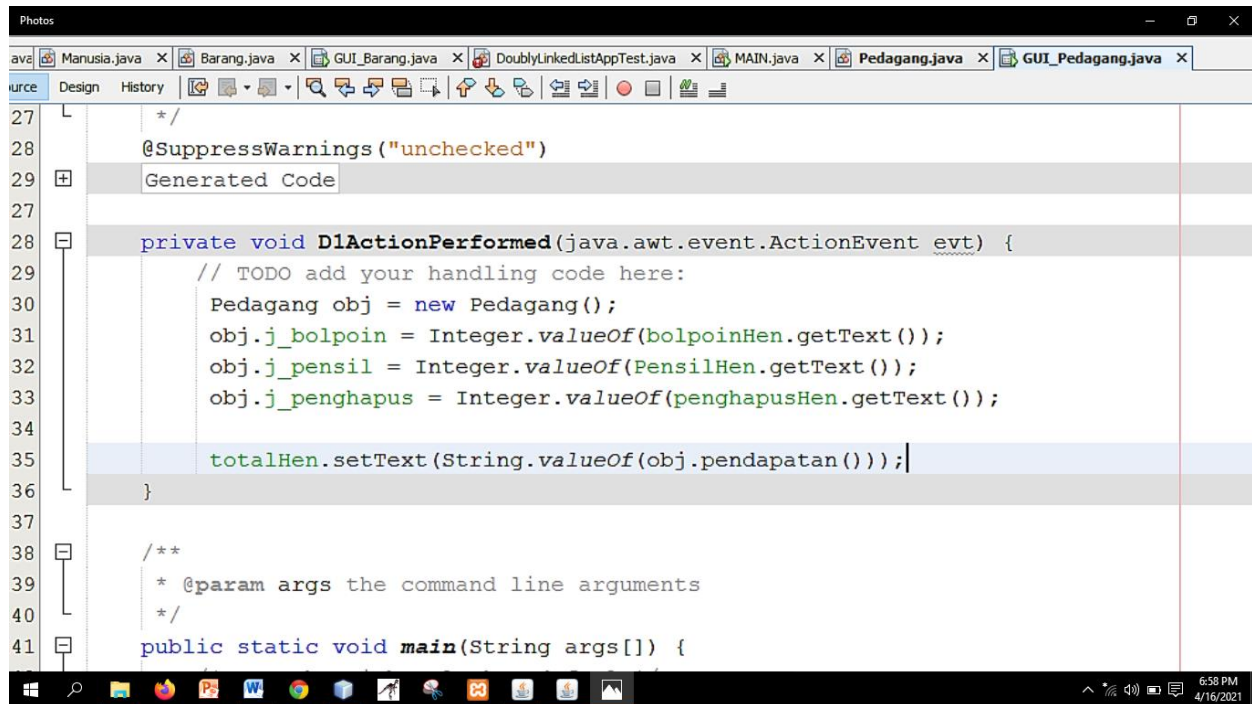
Syntax Class Pedagang



Syntax pada main class Pedagog yang di beri nama MAIN :

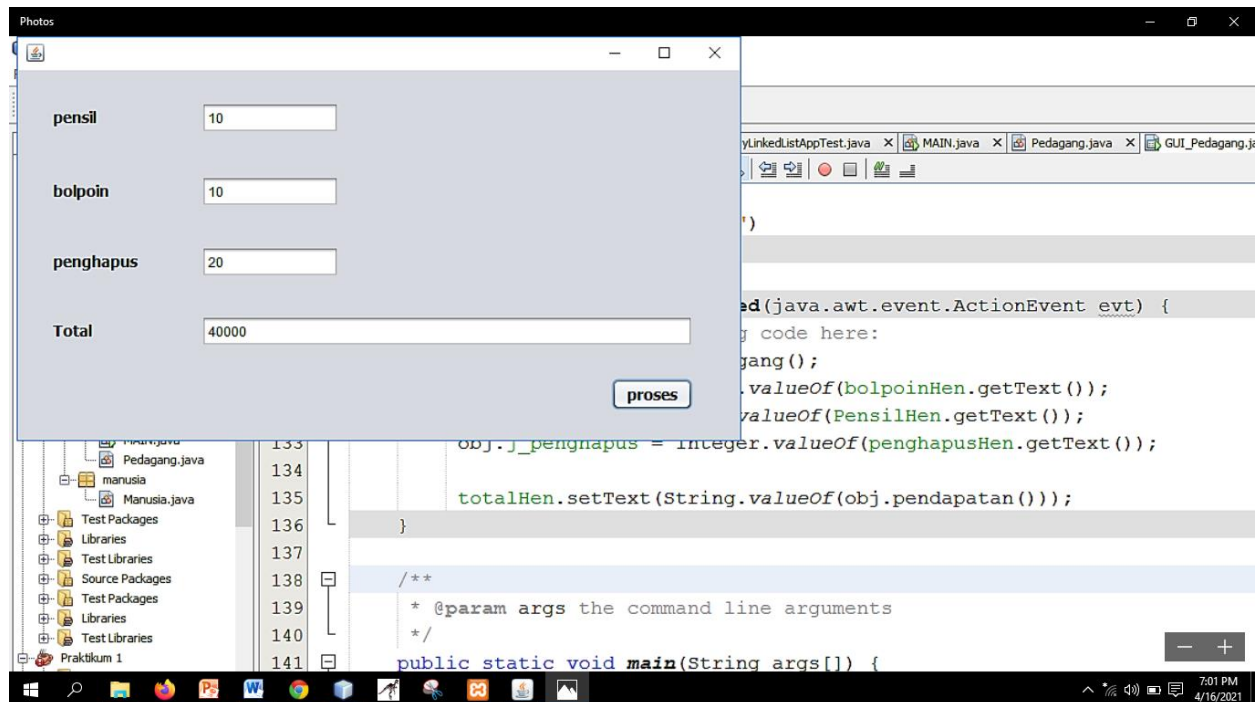


Bentuk Syntax di Dalam GUI_Barang

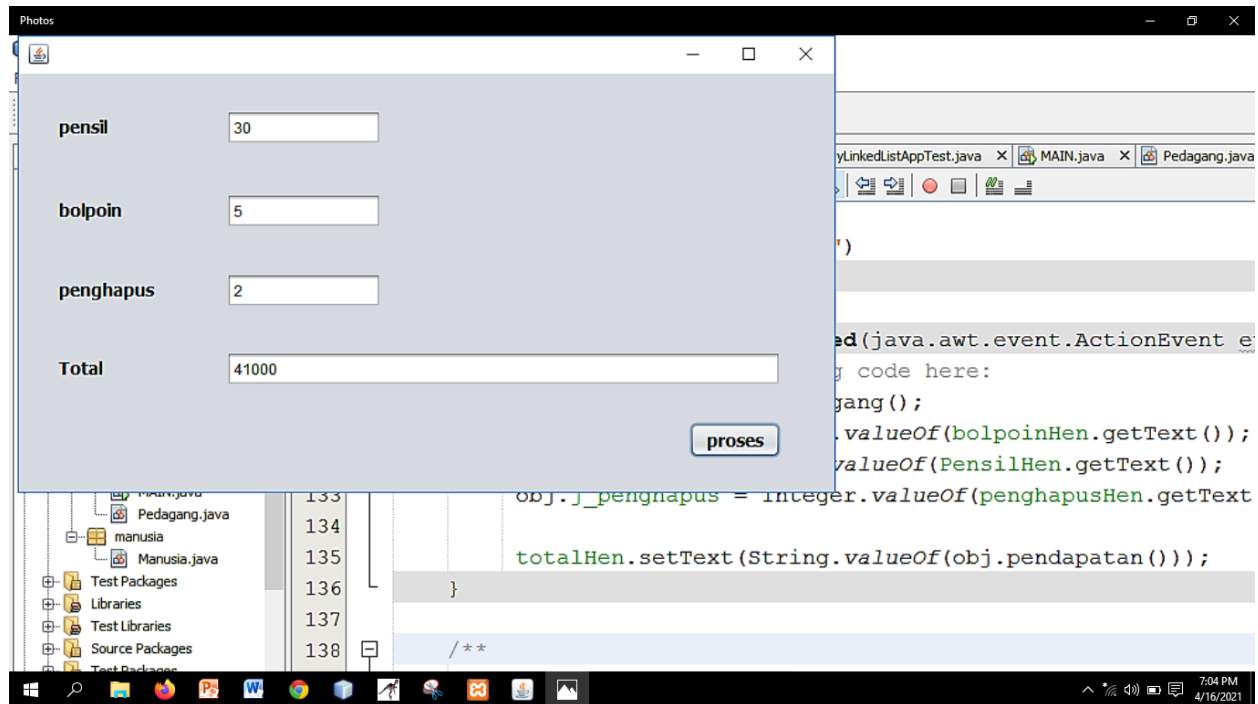


```
27  */
28  @SuppressWarnings("unchecked")
29  Generated Code
27
28  private void D1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
29      // TODO add your handling code here:
30      Pedagang obj = new Pedagang();
31      obj.j_bolpoin = Integer.valueOf(bolpoinHen.getText());
32      obj.j_pensil = Integer.valueOf(PensilHen.getText());
33      obj.j_penghapus = Integer.valueOf(penghapusHen.getText());
34
35      totalHen.setText(String.valueOf(obj.pendapatan()));
36  }
37
38  /**
39   * @param args the command line arguments
40   */
41  public static void main(String args[]) {
```

Hasil Dari design GUI_Pedagang (Ahmad) jika di Run :



Hasil Dari design GUI_Pedagang (budi) jika di Run :



Note :

untuk mencari total pendapatan dari budi, disini saya menaruh pensil sebanyak 30 ditukar dengan bolpoin, karena sebelumnya saya run dengan pensil sebanyak 5 dst totalnya jadi 66000. maka disini mungkin karena variabelnya yang tertukar atau bagaimana. setelah saya coba menukar nilai pensil dengan bolpoin dan saya run hasilnya benar = 41000.