

Terdapat 3 kelas yang sudah terpisah pada 3 file kode program, yaitu kelas Vertebrata di Vertebrata.java, kelas DarahHangat di DarahHangat.java, kelas DarahDingin di DarahDingin.java, dan kelas Main di Main.java.

Implementasikan kriteria-kriteria berikut ke dalam pemrograman Java:

Kelas Vertebrata

1. Kelas Vertebrata memiliki atribut sebagai berikut (*Tentukan sendiri tipe modifier dan tipe data dari setiap atribut*):
 - Jumlah kaki
 - Tempat hidup
 - Cara bergerak
2. Buat method setters dan method getters untuk setiap atribut.
3. Konstruktor dengan argumen pada kelas Vertebrata.
4. Konstruktor tanpa argumen pada kelas Vertebrata.

Kelas DarahHangat

1. Kelas DarahHangat adalah inheritance dari kelas Vertebrata.
2. Kelas DarahHangat memiliki atribut (*Tentukan sendiri tipe modifier dan tipe data dari setiap atribut*):
 - Nama spesies.
 - Tipe terdiri dari “mamalia”, “burung”, dan “ikan”.
 - Sistem Pernapasan (*didapatkan dari method untuk handling sistem pernapasan*):
 - Jika Tipenya adalah “mamalia” atau “burung”, maka sistem pernapasannya adalah “Paru-paru”.
 - Jika Tipenya “ikan”, maka sistem pernapasannya adalah “Insang”.
 - Cara berkembang biak (*didapatkan dari method untuk handling cara berkembang biak*):
 - Jika Tipenya “mamalia”, maka cara berkembang biaknya adalah “vivipar”.
 - Jika Tipenya “burung” atau “ikan”, maka cara berkembang biaknya adalah “ovipar”.
3. Konstruktor dengan argumen pada kelas DarahHangat.
4. Konstruktor tanpa argumen pada kelas DarahHangat.
5. Buat method untuk handling sistem pernapasan berdasarkan tipenya.
6. Buat method untuk handling cara berkembang biak berdasarkan tipenya.
7. Buat method setters dan method getters untuk setiap atribut.

Kelas DarahDingin

1. Kelas DarahDingin adalah inheritance dari kelas Vertebrata.
2. Kelas DarahDingin memiliki atribut (*Tentukan sendiri tipe modifier dan tipe data dari setiap atribut*):
 - Nama spesies.
 - Tipe terdiri dari “reptil”, dan “amfibi”.
 - Sistem pernapasan (*didapatkan dari method untuk handling sistem pernapasan*):
 - Jika Tipenya adalah “reptil”, maka sistem pernapasannya adalah “Paru-paru”.
 - Jika Tipenya adalah “amfibi”, maka sistem pernapasannya adalah “Paru-paru dan Kulit”.

- Cara berkembang biak (*didapatkan dari method untuk handling cara berkembang biak*):
 - Tipe “reptil” dan “amfibi” berkembang biak dengan cara “ovipar”.
- 3. Konstruktor dengan argumen pada kelas DarahDingin.
- 4. Konstruktor tanpa argumen pada kelas DarahDingin.
- 5. Buat method untuk handling sistem pernapasan berdasarkan tipenya.
- 6. Buat method untuk handling cara berkembang biak berdasarkan tipenya.
- 7. Buat method setters dan method getters untuk setiap atribut.

Kelas Main

1. Buat method untuk menampilkan seluruh informasi objek kelas DarahHangat.
2. Buat method untuk menampilkan seluruh informasi objek kelas DarahDingin.
3. Buat dua objek dari kelas DarahHangat dan DarahDingin.
4. Tampilkan informasi objek kelas DarahHangat ke layar.
5. Tampilkan informasi objek kelas DarahDingin ke layar.