## Tugas Pemrograman Berorientasi Objek

## Praktikum 3 INHERITANCE

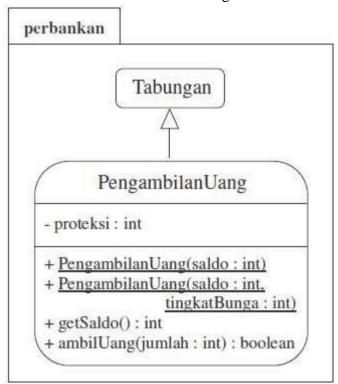


Nama:

Diego Athalla Samudero 21091397042

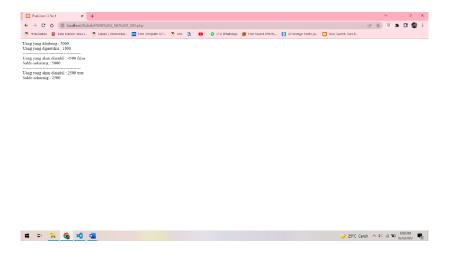
DIV MANAJEMEN INFORMATIKA
PROGRAM VOKASI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
TAHUN AJARAN 2021/2022

1. Transformasikan UML class diagram dibawah ini kedalam program

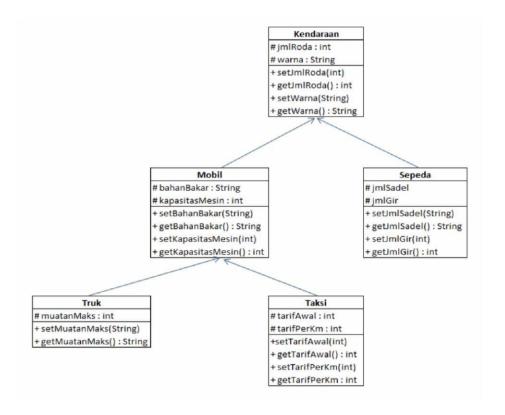


Pseodocode dari soal di atas adalah sebagai berikut:

Output yang dihasilkan adalah sebagai berikut:



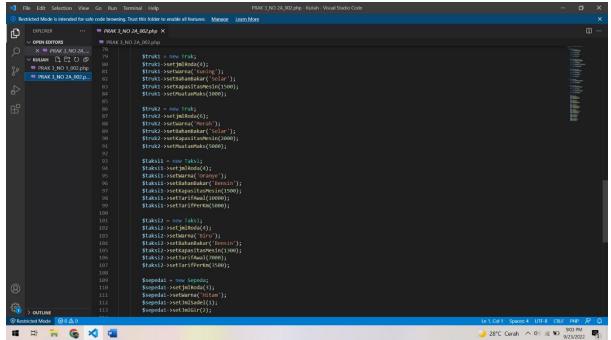
1. a. Buatlah kelas-kelas berdasarkan UML class diagram dibawah ini!



Hasil pseudocode dari class diatas adalah sebagai berikut:

```
| Resistation | Very | Go | Run | Terminal | Indep | PANS_3,00.24,002_ptp: Nouth-Vessel Square | Color | Colo
```

```
| The Control Received for Section | Form | Temmon | Hope | FRANCE ADD 24,002 after | Control Form | Temmon | T
```

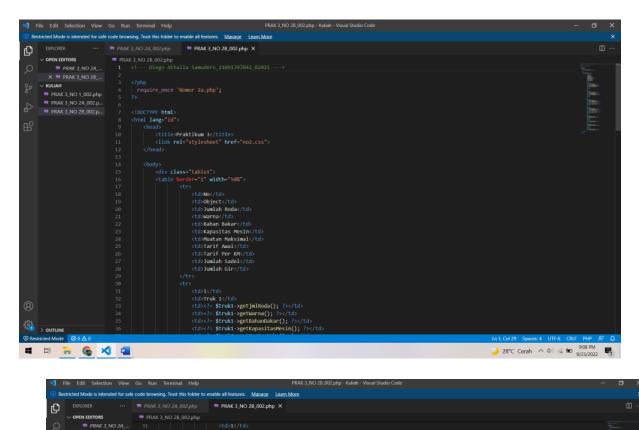


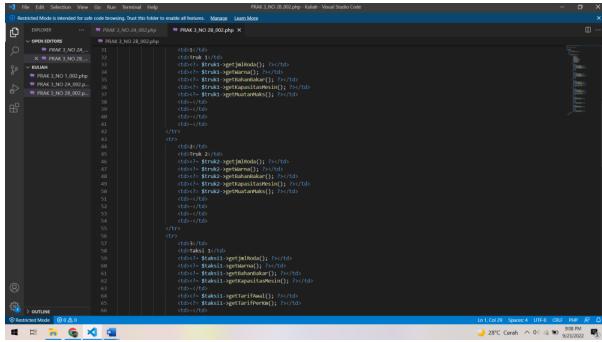
b. Selanjutnya buatlah kelas Tes.php yang membuat obyek-obyek serta mengeset nilai variabel seperti pada Tabel 1 dan tampilkan data per obyek.

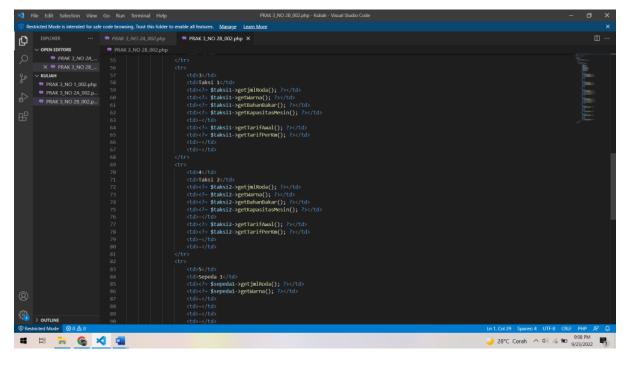
Tabel 1. Data obyek

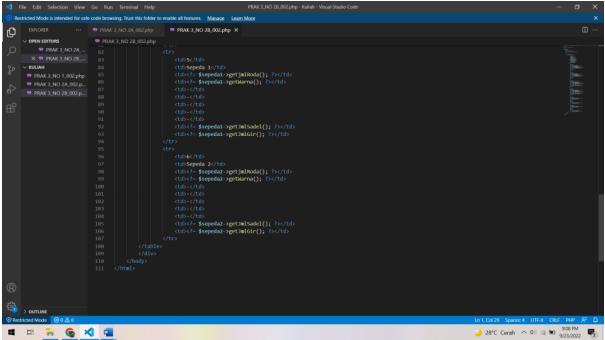
Obyek	jmlRoda	warna	bahanBakar	kapasitasMesin	muatanMaks	
truk1	4	kuning	solar	1500	1000	
truk2	6	merah	solar	2000	5000	
					tarifAwal	tarifPerKm
taksi1	4	oranye	bensin	1500	10000	5000
taksi1	4	biru	bensin	1300	7000	3500
			jmlSadel	jmlGir		
sepeda1	3	hitam	1	2		
sepeda2	2	putih	2	5		

Pseudocode dalam Tes.php adalah sebagai berikut:









## Hasil setelah ditambah Tes.php

Praktikum 3

## **Tabel Data Obyek**

Obyek	Jumlah Roda	Warna	Bahan bakar	Kapasitas Mesin	Muatan Maks	Tarif Awal	Tarif Per Km	Jumlah Sadel	Jumlah Gir
Truk1	4	Kuning	Solar	1500	1000			-	-
Truk2	6	Merah	Solar	2000	5000		e	E	-
Taksi1	4	Oranye	Bensin	1500		10000	5000	-	
Taksi2	4	Biru	Bensin	1300	8	7000	3500	-	9
Sepeda1	3	Hitam	(4)		2	-	1.	1	2
Sepeda2	2	Putih	141	12	-	-		2	5