

TUGAS PRAKTIKUM PBO TOPIK KOLEKSI (LANJUTAN)

3.4.

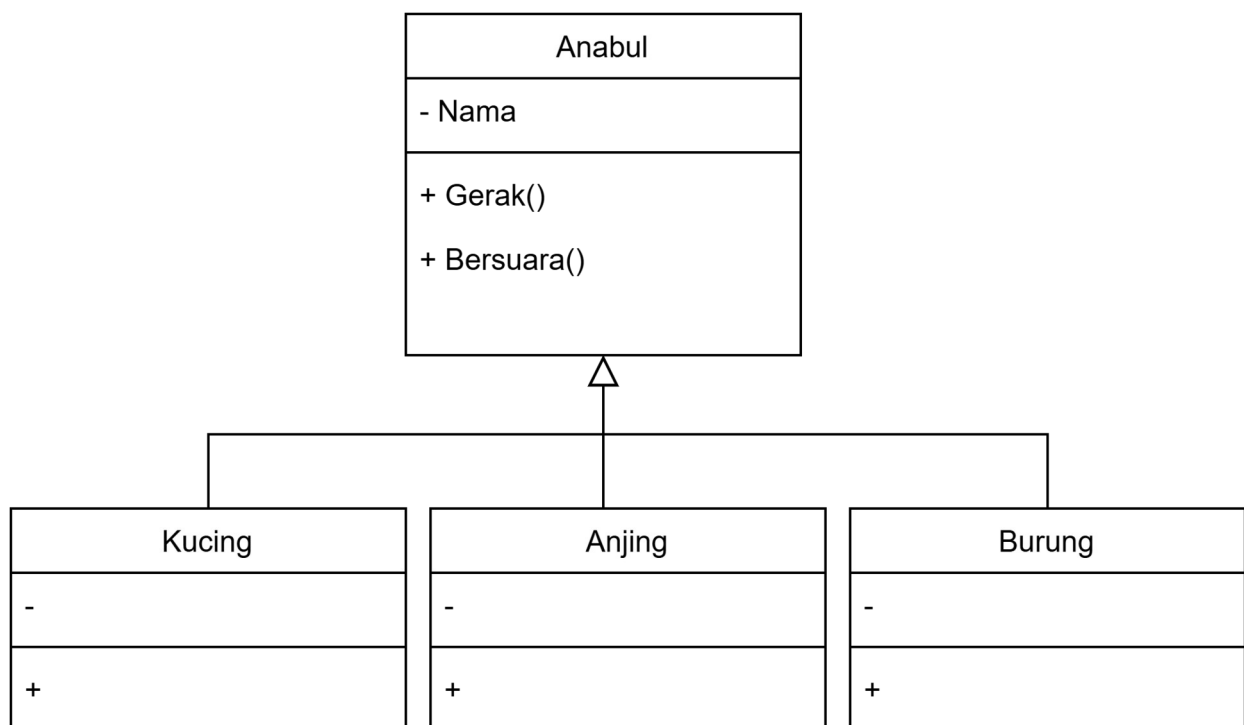
Pada soal nomor 3.3, telah dibuat kelas generik **BangunDatarGenerik**. Tambahkan desain kelas **Persegi**, kelas **Persegipanjang**, dan kelas **Segitiga**. Pastikan bahwa setiap kelas anak tersebut memiliki atribut dan aturan rumus Luas dan Keliling yang berbeda. Kemudian buatlah aplikasi kelas **BangunDatarGenerik** untuk menguji ketiga buah kelas bangun datar yang baru dibuat tadi.

3.5.

Anda telah belajar kelas Koleksi generik secara teori. Kelas Koleksi memiliki 2 atribut yaitu **nbelm** yang menyatakan banyaknya elemen efektif koleksi, dan wadah yang menyatakan nilai-nilai elemen dalam koleksi. Metode yang dimiliki kelas Koleksi yaitu fungsi **getIsi**, prosedur **setIsi** (biasanya dikenal sebagai *Edit/update*), fungsi **getSize**, prosedur **setSize**, prosedur **add**, metode **delete**., dan prosedur **showAll** (menampilkan semua elemen koleksi) Buatlah realisasi desain program kelas Koleksi ke dalam bahasa Java. Kemudian buatlah realisasi aplikasi kelas Koleksi dalam file **main.java**. Aplikasi kelas Koleksi dapat diterapkan pada objek koleksi yang berisi 10 karakter.

3.6.

Pada praktikum 2 minggu lalu, diberikan sebuah kelas induk bernama **Anabul**, yang mewakili hewan peliharaan. Ada tiga jenis anabul (kelas anak) yaitu **Kucing**, **Anjing**, dan **Burung**. Masing-masing jenis memiliki suara dan gerakan yang unik. Kucing bergerak dengan melata, Anjing bergerak dengan melata, Burung bergerak dengan terbang. Kucing berbunyi meong, Anjing bersuara guk-guk, sementara Burung berbunyi cuit. Pastikan Anda sudah membuat program Java yang merealisasikan kasus tersebut, disertai dengan program utama (main) yang mensimulasikan semua bunyi dan gerakan setiap tipe anabul.



Dalam realisasi kelas Koleksi generik, buatlah sebuah objek bernama **KoleksiAnabul** yang menyimulasikan perilaku beragam elemen objek Kucing, Anjing, dan Burung. Isilah objek koleksi tersebut dengan 10 **elemen** acak. Objek **KoleksiAnabul** dapat menampilkan atribut nama, serta bunyi dan gerakan semua elemen koleksi dengan cara memanggil prosedur **showAll**.