

# Pemrograman Berorientasi Objek

Praktikum – 2 : Pengenalan Class dan Obyek

Dr. Indah Agustien Siradjuddin

1. Terdapat Sistem Informasi Perpustakaan Kampus yang mencatat semua data aset yang terdapat pada perpustakaan, seperti buku, majalah, jurnal, DVD berisi e-book, dan data civitas akademik. Setiap civitas akademik, seperti dosen, pegawai, ataupun mahasiswa diperbolehkan untuk meminjam aset-aset yang terdapat pada perpustakaan tersebut, dengan kurun waktu yang telah ditentukan. Berikut *behavior* masing-masing aset tersebut:

Aset perpustakaan (buku, majalah, jurnal, DVD) :

- `onClick` : akan dimunculkan identitas aset yang dibutuhkan (termasuk id) dan jumlah data aset yang tersedia
- Jumlah data aset ini akan berkurang jika user melakukan peminjaman

User (civitas akademik) :

- `onClick` : akan dimunculkan identitas user (termasuk id)
- `onBorrow` : mencatat aset perpustakaan yang dipinjam, termasuk tanggal peminjaman dan tanggal pengembalian
- `onCheck` : menampilkan aset apa saja yang dipinjam user, dan warning tanggal pengembalian

2. Buatlah class bentuk matematika dan behavior (`onclick`) masing-masing class tersebut. Bentuk matematika tersebut antara lain lingkaran, persegi panjang, segitiga, kotak