**LAPORAN PRAKTIKUM**

**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJECT**

****

**oleh:**

**FARKHAN 20081010060**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”**

**JAWA TIMUR**

**2022**

# CLASS DAN OBJECT

Class merupakan entitas yang menggambarkan keadaan dan perilaku dari object. Artinya, class ialah cetakan yang berisi serangkaian perintah untuk membangun jenis objek tertentu. Pada praktikum 1 ini, saya membuat dua class dan melakukan inisiasi object dari class yang saya buat.

## SOAL dan JAWABAN

* + 1. Buatlah sebuah class dengan nama “Benda”, dimana dengan class tersebut kita dapat membuat berbagai benda dengan menentukan nama benda dan jumlah sudutnya. Misal: nama benda adalah segitiga, memiliki jumlah sudut 3. Jika kita tidak menentukan nama dan jumlah sudut pada saat instansiasi object, maka class Benda secara otomatis akan membuat sebuah object baru dengan nama “benda” dan jumlah sudut 0.
    2. Sebuah perusahaan Bus “Informatika Jaya” akan membuat sebuah bus baru dengan jurusan trayek tertentu. Setiap bus harus memiliki informasi umum dan informasi khusus. Informasi umum nantinya dapat dilihat oleh setiap penumpang sedangkan informasi khusus hanya dapat dilihat oleh pemilik bus.
* Informasi umum meliputi Nama Bus, jurusan/trayek bus, harga tiket, dan fasilitas bus, jumlah kursi terisi.
* Informasi khusus meliputi Plat Nomor, Nomor Rangka, Merk Mesin yang dipakai, jumlah kursi.
* Ketika Bus “Informatika Jaya” membuat bus baru, informasi khusus harus sudah ada atau ditentukan sebelumnya. Infomasi umum dapat ditentukan setelah bus dibuat.
* Semua informasi (khusus/umum) dapat diubah kecuali pada nomor rangka dan mesin yang dipakai.
* Selain dapat menampilkan informasi khusus dan umum, buatlah satu infomasi tambahan yaitu jumlah dana yang didapatkan dari penjualan kuris/tiket bus.

# PENULISAN KODE

Kode ditulis dengan format:

* Font:consolas
* Ukuran font: 10 pt
* Ditulis dalam box
* Pastikan kode mudah dibaca. Perhatikan indention.

**Wajib diberikan keterangan untuk setiap potongan kode yang ditulis**

Contoh:

|  |
| --- |
| #include <stdio.h>  #include <conio.h>  #include <stdlib.h>  struct node{  int data;  struct node \*next;  };  typedef struct node node; |

**Pada potongan kode diatas menjelasakan …..**

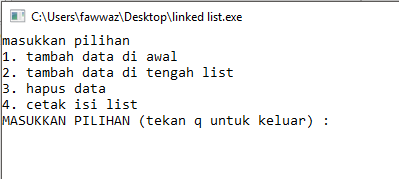
|  |
| --- |
| void display(queue myQueue)  {  node \*temp;  temp=myQueue.front;  printf("elemen queue dari front ke rear:\n");  while(temp)  {  printf("%4d",temp->data);  temp=temp->next;  }  } |

**Pada potongan kode diatas, …..**

# SCREENSHOT HASIL PERCOBAAN

Isikan gambar program anda. Tunjukkan dengan gambar hasil implementasi percobaan yang anda kerjakan.

**Wajib** diberikan keterangan dan penjelasan singkat setiap gambar. Contoh:



Gambar 4.1. Menu Utama

Pada gambar 4.1. menunjukkan,….