

Nama : Ahmad Fikri

NPM : 1106054744

## Tugas 2

C.

1. Buatlah sebuah objek dari kelas Customer, dan simpan dalam variabel bernama c1.

```
public class Customer{  
    String c1;  
}
```

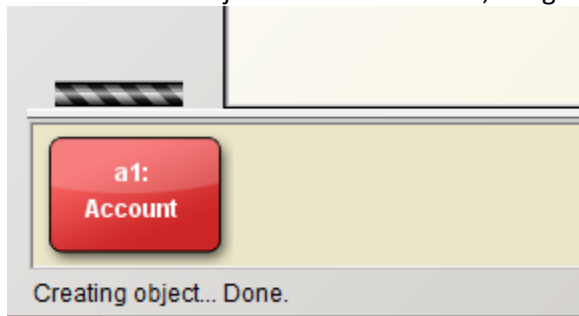
2. Gunakan method setName terhadap objek c1, dan masukkan "Sanadhi" sebagai parameter pertama, dan "Sutandi" sebagai parameter kedua. (Hint: akses method dapat dilakukan dengan tanda titik setelah nama objek, diikuti dengan nama method, dan input parameter-nya)

```
public class Customer{  
    String c1;  
}  
public void Customer(String setName) {  
    this.setName = setName;  
    setName = "sanadhi"+"sutandi";  
}  
/**
```

3. Print nama customer (customer name) dari objek c1 dengan menggunakan method yang bersangkutan.

```
public class Customer{  
    Customer c1 = new Customer();  
    double setName;  
}  
public void Customer(String setName) {  
    this.setName = setName;  
    String c1;  
    setName = "sanadhi"+"sutandi";  
    System.out.println(setName);  
}  
/**
```

4. Buat sebuah objek dari kelas Account, dengan nama a1



Nama : Ahmad Fikri  
NPM : 1106054744

5. Ubah nilai saldo dari objek a1 tersebut dengan menggunakan method yang bersangkutan (nilai saldo terserah, perhatikan batasan tipe data).

```
}  
public int getAccountNumber(int accountNumber) {  
    this.accountNumber = accountNumber;  
    balance = 50000;  
    return acctType;  
}  
private void setBalance(double amount) {
```

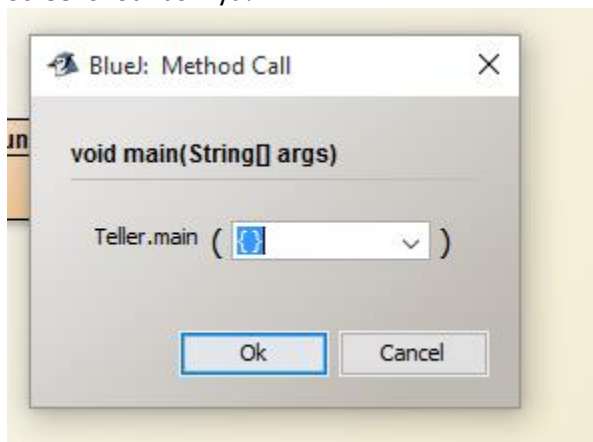
6. Assign objek a1 tersebut pada customer c1 dengan menggunakan method yang bersangkutan.

```
private String customerName;  
private String setName;  
public final double X_REFERENCE = 1.234;  
/**  
 * Constructor for objects of class Customer
```

7. Print saldo yang dimiliki oleh c1 pada akun a1 dengan cara mengakses method pada objek c1!

```
public int getAccountNumber(int accountNumber) {  
    this.accountNumber = accountNumber;  
    balance = 50000;  
    return acctType;  
}
```

8. Setelah mengikuti guideline dan requirement tersebut, compile dan ujitlah kelas Teller anda dengan cara klik kanan di kelas tersebut dan memilih method main. Screenshot hasilnya!



9. Jangan lupa untuk commit dan push project anda menggunakan Git.