**JUMPING FROG**

Dalam permainan jumping frog terdapat seekor katak yang harus melompati sejumlah bambu dari bamboo pertama ke bamboo terakhir. Diasumsikan bahwa frog selalu memulai melompat dari bamboo pertama dan melompat hingga bamboo terkahir atau gagal. Dalam kasus ini terdapat dua objek yang menarik untuk dibahas yaitu objek lapangan(deretan bamboo) dan juga katak itu sendiri. Buatlah program untuk membuat game tersebut

|  |
| --- |
| FIELD |
| tinggiBambu[10]: int  FIELD(int arr[]) |
| setTinggiBambu(indeks,data):void  getTinggiBambu(indeks):int  getMinTall():int |

|  |
| --- |
| FROG |
| Color:String  Jump:int  FROG(color,jump) |
| getRun(Field):Boolean  getProses(Field):void  compare(Frog):boolean  getMax(Frog[]):int |

Method getProses() akan mencetak tinggi lompatan si katak dibandingkan dengan tinggi bamboo berikutnya, jika lompatannya lebih besar maka cetak lompatan > tinggi bamboo. Sebaliknya cetak katak gagal melompati bamboo ke – i

Method getMax() mengembalikan lompatan tertinggi dari si katak

Method getMinTall() mengembalikan tinggi terendah bamboo

Method compare() membandingkan tinggi lompatan si katak

Dalam class Main, buatlah 10 objek frog menggunakan konsep Array