

LATIHAN 5. KAMBING GLOBAL

```
// Variabel jumlahKambing menjadi variabel instance
```

```
int jumlahKambing = 88;
```

```
// Method untuk menampilkan jumlah kambing
```

```
public void getJumlahKambing() {  
    System.out.println("Jumlah kambing: " + jumlahKambing);  
}
```

```
public void tambahKambing() {  
    jumlahKambing = jumlahKambing + 5;  
    System.out.println("Jumlah kambing setelah ditambah: " +  
        jumlahKambing);  
}
```

```
public static void main(String[] args) {  
    KambingGlobal kambingSusu = new KambingGlobal();  
  
    // Menampilkan jumlah kambing yang ada saat program pertama x berjalan  
    kambingSusu.getJumlahKambing();  
  
    // Menambah satu kambing  
    kambingSusu.tambahKambing();  
  
    // Menampilkan jumlah kambing yang ada  
    kambingSusu.getJumlahKambing();  
}
```

Output - KambingGlobal (run)

run:

Jumlah kambing: 88

Jumlah kambing setelah ditambah: 93

Jumlah kambing: 93

BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)

LATIHAN 6. KAMBING STATIC & KONSTANTA

Implementasi pada dua class

```
public class Mamalia {  
    // Variabel jumlahKambing dideklarasikan sebagai statik  
    public static int jumlahKambing;  
}
```

```
public class KambingStatic {  
  
    // NAMA_KAMBING sebagai konstanta  
    public static final String NAMA_KAMBING = "MIDUN";  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Mamalia.jumlahKambing = 485000;  
        System.out.println(NAMA_KAMBING + " memiliki kambing sebanyak "  
                             + Mamalia.jumlahKambing);  
    }  
}
```

Output - KambingStatic (run)

```
run:  
MIDUN memiliki kambing sebanyak 485000  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Variabel static "jumlahKambing" yang terdapat pada kelas Mamalia dapat langsung diakses di kelas KambingStatic dengan cara "NamaKelas.namaVariabelStatic"