**Tugas Minggu - 5**

*(Sebagai pemenuhan salah satu tugas mata kuliah PBO praktek*

*Program Studi D3 Teknik Informatika)*

*Logo, company name

Description automatically generated*

Disusun oleh :

Muhammad Ali Kusnadin (201511016)

**D3 – 2A**

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI BANDUNG**

**TAHUN 2021**

1. Kasus – 2
   1. Membuat atribut menjadi private

Sebelum:

Text

Description automatically generated

Setelah :

Text

Description automatically generated

Agar atribut di dalam kelas Restaurant tidak mudah di akses oleh orang. Hanya dengan modul modul yang sudah ditetapkan oleh developer.

* 1. Membuat method di RestaurantMain

Sebelum :

Text

Description automatically generated

Setelah :

Text

Description automatically generated

Agar pada method main tidak terlalu complex, lalu pada id saya pindahkan ke kelas Makanan dan dibuatkan getternya lalu untuk nextId saya tempatkan di ‘tambahMenuMakanan’

* 1. Membuat kelas makanan

A picture containing text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

Jadi pada kelas Restaurant hal yang berkaitan dengan makanan di pindahkan di kelas makanan

Pada kelas Restaurant :

Text

Description automatically generated

Text, letter

Description automatically generated

* 1. Menambahkan method pemesanan pada kelas Restaurant

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Jadi pada RestauranMain:

Text

Description automatically generated

Dan hasil output nya :

Text

Description automatically generated

1. Kasus – 3

Untuk menampilkan Output:

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Saya menambahkan pemanggilan setDojutsu(); di kelas itachi pada method printDojutsu(). Lalu dikarenakan terdapat override di super kelas dari sasuke yaitu itachi, jadi saya panggil print\_Dojutsu yang ada di kelas itachi ke kelas sasuke.

Graphical user interface, text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

* Cara kerja dari program

1. Pertama tama variable s yang bertipe sasuke di inisialisasi, lalu variable memanggil printDojutsu();
2. Ada dua printDojutsu yang pertama ada di kelas itachi dan sasuke. Sasuke merupakan turunan dari itachi. Tetapi karena s di inisialisasi dengan sasuke maka yang akan di tampilkan adalah printDojutsu yang berada di sasuke.
3. Lalu variable kedua i yang bertipe Itachi di inisialisasikan Sasuke jadi walaupun s merupakan superclass tapi jika di inisalisasikan oleh kelas warisannya maka print Dojutsu nya akan mengarah ke kelas sasuke
4. Lalu i memanggil printKekeiGenkai untuk menampilkan KekeiGenkai dari Itachi