

Dibuat oleh : Hilmi Mawla Wiedya

NIM : H1D024119

Shift Baru : A

Shift Lama : C

## Responsi 2 - Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek (Pertemuan 6)

1. Algoritma program dimulai dari class Main yang menguji kendaraan galaksi. Langkah2 nya adalah:
  - Program menampilkan judul sistem kendali armada galaksi.
  - Program membuat objek PesawatTempur.
  - Program memanggil method aktifkanMesin().
  - Program memanggil method jelajahGalaksi() beberapa kali untuk mengurangi energi.
  - Program memanggil method tembakRudal() untuk menembakkan rudal.
  - Program menampilkan status energi dan kapasitas pesawat menggunakan tampilkanStatus().
  - Program membuat objek KapalEksplorasi.
  - Program memanggil method aktifkanMesin().
  - Program memanggil method jelajahGalaksi() untuk simulasi perjalanan.
  - Program memanggil method scanPlanet() untuk melakukan pemindaian planet.
  - Program menampilkan status terakhir kapal eksplorasi.
2. Program menggunakan beberapa method, yaitu:
  - Konstruktor pada class KendaraanGalaksi untuk mengisi nama dan kapasitas penumpang.
  - Method tampilkanStatus() untuk menampilkan status kendaraan.
  - Method abstrak aktifkanMesin() untuk mengaktifkan mesin.
  - Method abstrak jelajahGalaksi(int jarakKm) untuk simulasi perjalanan di galaksi.
  - 
  - Method abstrak isiEnergi() untuk mengisi ulang energi.
  - Method tembakRudal(int jumlah) pada class PesawatTempur.
  - Method scanPlanet(String namaPlanet) pada class KapalEksplorasi.
3. Output

```
=== UJI SISTEM KENDALI ARMADA GALAKSI ===

--- PESAWAT TEMPUR ---
Mesin pesawat tempur diaktifkan.
Pesawat tempur menjelajah sejauh 10 km.
Energi tidak mencukupi untuk menjelajah sejauh 30 km.
Menembakkan 3 rudal!
Astra-Fury | Energi: 70% | Kapasitas: 2 orang

--- KAPAL EKSPLORASI ---
Kapal eksplorasi siap berangkat!
Kapal eksplorasi menjelajah sejauh 15 km.
Melakukan scan pada planet Kepler-442b dengan modul level 4.
Voyager X | Energi: 70% | Kapasitas: 10 orang
```

