

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. Langkahnya 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
```

