Tugas-8-Object Oriented 2

Soal 1(Inheritance)

Buatlah file baru di dalam **Tugas-8-oop2** dengan nama **Tugas-Inheritance** lalu di dalam folder tersebut beri lagi file pada soal ini buatlah 5 class dan 1 main, isinya adalah

- 1. armor_titan.dart
- 2. attack_titan.dart
- 3. beast_titan.dart
- 4. human.dart
- 5. main.dart
- 6. titan.dart

pada

class 1 armor_titan memiliki object string yaitu terjang()=>"dush.. dush..",

class 2 attack_titan memiliki object string yaitu punch()=>"blam.. blam.."

class 3 beast_titan memiliki object string yaitu lempar()=>"wush wush..",

class 4 human memiliki object string yaitu killAlltitan()=>" Sasageyo ... Shinzo Sasageyo..."

selanjautnya di file titan.dart

buatlah class titan yang memiliki _powerPoint; yang akan men-get dan men-set nilai dari powerPoint masing masing turunannya

pada kelas 1 - 4 akan inheritance dari class titan, jadi otomatis akan memiliki power point setiap class nya

pada main.dart isilah value powerPoint yang ada pada 5 class dan juga tampilkan masing masing powertpoint nya jika powerPoint di bawah 5 maka akan di cetak 5 dan juga cetak masing masing object yang ada pada class masing-masing yang terdapat pada child class 1-4.

Soal 2 Polymorism

Buatlah file baru di dalam **Tugas-8-oop2** dengan nama **Tugas-Polymorism** lalu di dalam folder tersebut beri lagi file class dengan nama **bangun_datar**, **segitiga**, **lingkaran**, **persegi**, dan juga file **main.dart** untuk menjalankan classnya

pada bangun_datar akan mereturn luas dan keliling,

pada class Lingkaran akan mengextend dari bangun_datar

setelah itu akan dimasukan object nya yaitu rumus keliling dan luas ,

class **persegi** juga sama, adanya object luas sisi * sisi dan keliling = 4 * sisi ,

class **segitiga** ada luas = 0.5 * alas * tinggi, keliling = a +b + t, segitiga yang digunakan yaitu siku-siku

class **lingkaran** ada luas = 3.14 * jari-jari * jari-jari, keliling = 2 * pi * jari-jari

dan **main.dart** akan memanggil object **bangun_datar.dart**, selain itu juga akan memanggil class segitiga, persegi dan lingkaran dan akan mencetak luas dan keliling;

Soal 3 Constructor

Buatlah file baru di dalam **Tugas-8-oop2** dengan nama **Tugas-constructor**, di folder ini berisi main.dart dan juga employee.dart di dalam class employee buatlah object yang berisi id, name, departement, lalu panggil ke main.dart sebagai object yang akan bisa diisi value nya isi value bebas boleh nama pribadi teman-teman.

Berikan kritik dan saran	
	//
Submit	

Jabarcodingcamp LMS Powered by <u>SanberCode</u>

Perlu bantuan? Chat via Telegram : @Jcc_sanberfoundation