

LAPORAN PRAKTIKUM

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK LANJUT

2023



Prepared By:

1. Buatlah Class yang mengimplementasikan Prosedural, beri nama: celcius_pro.py

Jawaban:

SCRIPT PROCEDURAL:

```
# NIM      : 210511046
# Nama     : Kiki Indiani
# Kelas    : TIF21A (R1)

class KonversiSuhu:
    @staticmethod
    def celcius_to_fahrenheit(celcius):
        return (celcius * 9/5) + 32

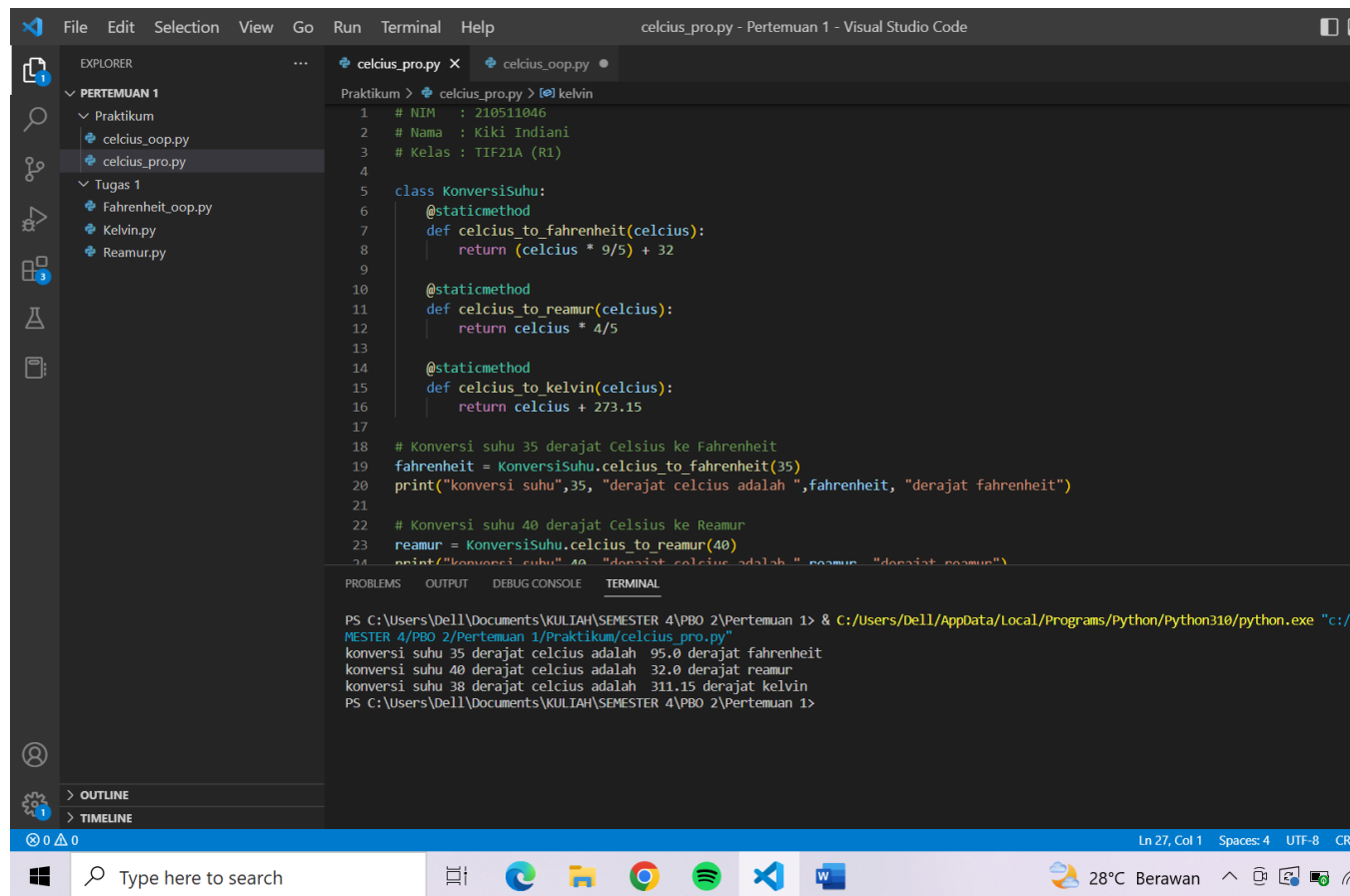
    @staticmethod
    def celcius_to_reamur(celcius):
        return celcius * 4/5

    @staticmethod
    def celcius_to_kelvin(celcius):
        return celcius + 273.15

# Konversi suhu 35 derajat Celsius ke Fahrenheit
fahrenheit = KonversiSuhu.celcius_to_fahrenheit(35)
print("konversi suhu",35, "derajat celcius adalah ",fahrenheit, "derajat fahrenheit")

# Konversi suhu 40 derajat Celsius ke Reamur
reamur = KonversiSuhu.celcius_to_reamur(40)
print("konversi suhu",40, "derajat celcius adalah ",reamur, "derajat reamur")

# Konversi suhu 38 derajat Celsius ke Kelvin
kelvin = KonversiSuhu.celcius_to_kelvin(38)
print("konversi suhu",38, "derajat celcius adalah ",kelvin, "derajat kelvin")
```



2. Buatlah Class yang mengimplementasikan Object Oriented Programming, beri nama: celcius_oop.py

Jawaban:

```

# NIM : 210511046
# Nama : Kiki Indiani
# Kelas : TIF21A (R1)

```

```

class KonversiSuhu:
    def __init__(self, celcius):
        self.celcius = celcius

    def to_reamur(self):
        return (4/5) * self.celcius

    def to_kelvin(self):
        return self.celcius + 273.15

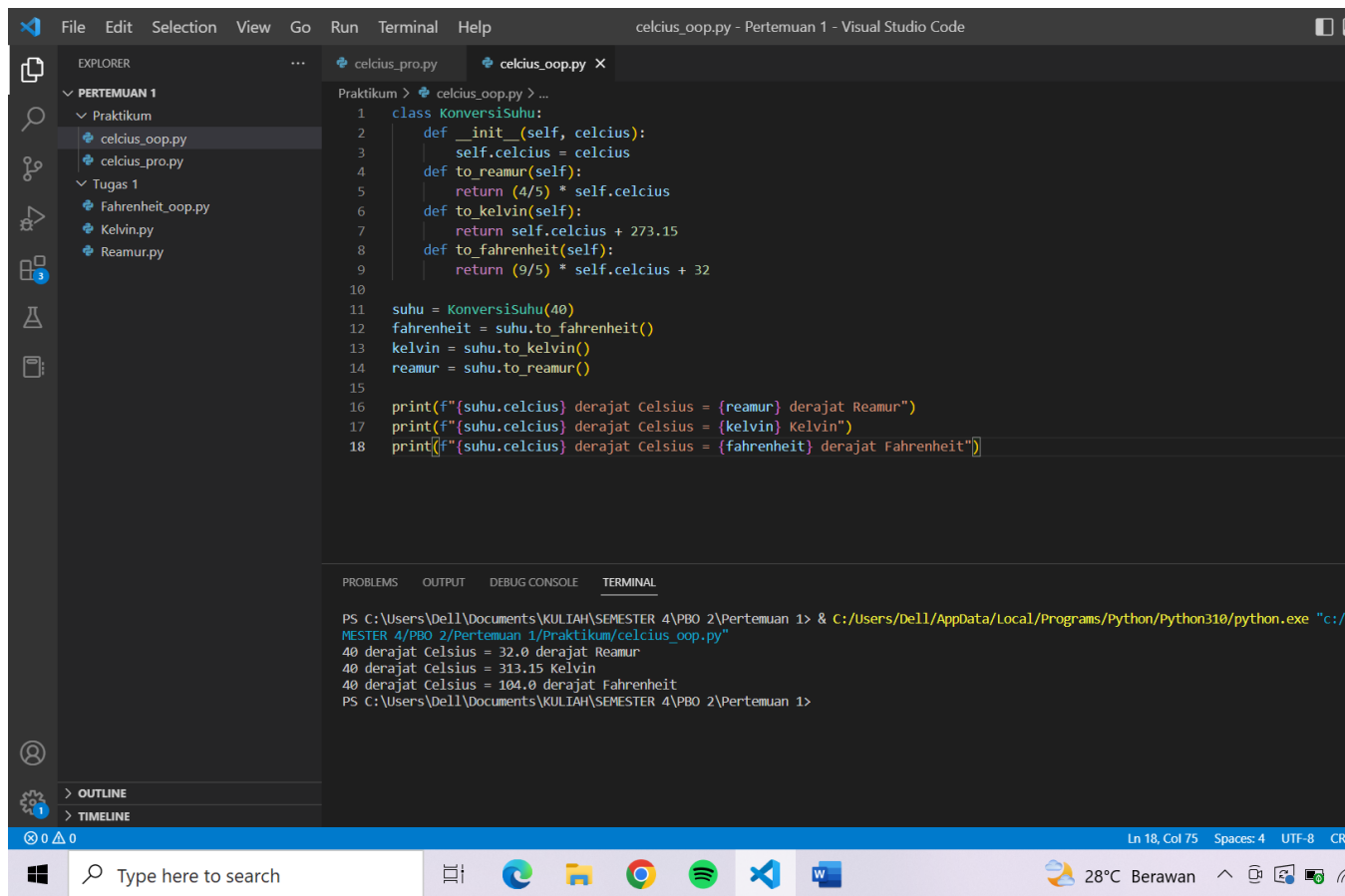
    def to_fahrenheit(self):
        return (9/5) * self.celcius + 32

```

```

suhu = KonversiSuhu(40)
fahrenheit = suhu.to_fahrenheit()
kelvin = suhu.to_kelvin()
reamur = suhu.to_reamur()
print(f"{suhu.celcius} derajat Celcius = {reamur} derajat Reamur")
print(f"{suhu.celcius} derajat Celcius = {kelvin} Kelvin")
print(f"{suhu.celcius} derajat Celcius = {fahrenheit} Fahrenheit")

```



Evaluasi:

1. Apa yang dimaksud dengan class dalam Python?
 - a. Sebuah fungsi yang mengembalikan nilai tertentu
 - b. Sebuah variabel yang dapat digunakan oleh seluruh program
 - c. Sebuah blueprint untuk membuat objek**
 - d. Sebuah fungsi yang digunakan untuk mencari nilai tertentu
2. Apa yang dimaksud dengan objek dalam Python?
 - a. Sebuah fungsi yang mengembalikan nilai tertentu
 - b. Sebuah variabel yang dapat digunakan oleh seluruh program
 - c. Sebuah blueprint untuk membuat class
 - d. Sebuah instance dari sebuah class**
3. Apa yang dimaksud dengan constructor dalam Python?
 - a. Sebuah method yang digunakan untuk mengubah nilai atribut objek
 - b. Sebuah method yang digunakan untuk menghapus objek
 - c. Sebuah method yang digunakan untuk membuat objek**
 - d. Sebuah method yang digunakan untuk mengambil nilai atribut objek
4. Apa yang dimaksud dengan self dalam Python?
 - a. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada objek saat ini**
 - b. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada class saat ini
 - c. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada konstruktor saat ini
 - d. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada method saat ini
5. Bagaimana cara membuat objek dari sebuah class?
 - a. Dengan menggunakan fungsi init**
 - b. Dengan menggunakan keyword "new"
 - c. Dengan menggunakan fungsi "create"
 - d. Dengan menggunakan keyword "instance"
6. Apa yang dimaksud dengan atribut dalam Python?
 - a. Variabel yang terkait dengan sebuah objek**
 - b. Metode yang terkait dengan sebuah objek
 - c. Fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai
 - d. Sebuah tipe data yang menyimpan nilai
7. Apa yang dimaksud dengan metode dalam Python?
 - a. Fungsi yang terkait dengan sebuah objek**
 - b. Variabel yang terkait dengan sebuah objek
 - c. Fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai
 - d. Sebuah tipe data yang menyimpan nilai
8. Bagaimana cara mengakses atribut dari sebuah objek?
 - a. Dengan menggunakan tanda titik (.)**
 - b. Dengan menggunakan tanda kurung []

- c. Dengan menggunakan tanda koma ,
 - d. Dengan menggunakan tanda panah ->
9. Bagaimana cara memanggil metode dari sebuah objek?
- a. Dengan menggunakan tanda titik (.)
 - b. Dengan menggunakan tanda kurung ()**
 - c. Dengan menggunakan tanda koma ,
 - d. Dengan menggunakan tanda panah ->