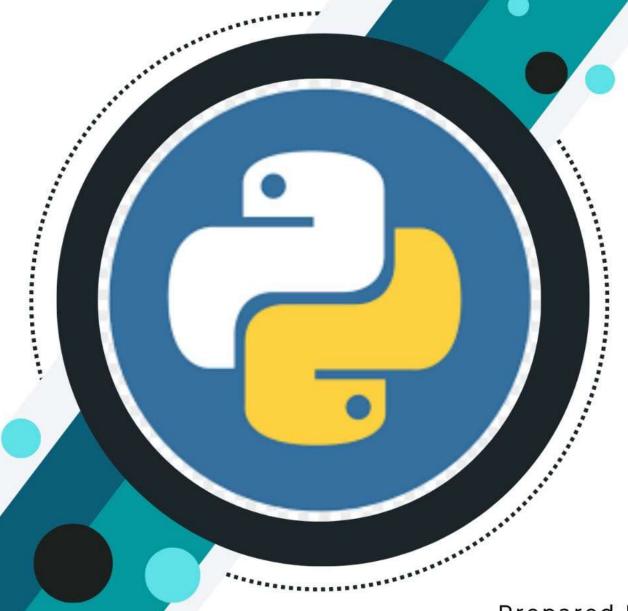




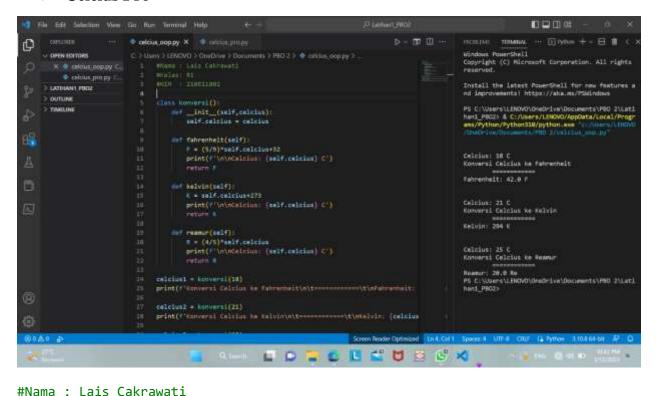
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK LANJUT

2023



Prepared By: Lais Cakrawati 210511002

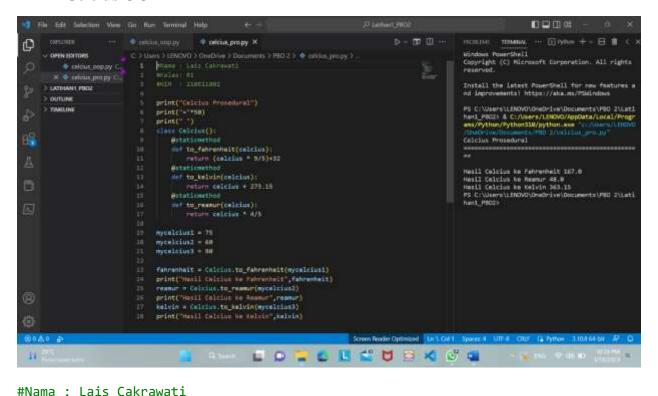
## > Celcius Pro



```
#Kelas: R1
#NIM : 210511002
print("Celcius Prosedural")
print("="*50)
print(" ")
class Celcius():
   @staticmethod
    def to_fahrenheit(celcius):
        return (celcius * 9/5)+32
   @staticmethod
    def to_kelvin(celcius):
        return celcius + 273.15
   @staticmethod
    def to_reamur(celcius):
        return celcius * 4/5
mycelcius1 = 75
mycelcius2 = 60
mycelcius3 = 90
fahrenheit = Celcius.to_fahrenheit(mycelcius1)
print("Hasil Celcius ke Fahrenheit", fahrenheit)
```

```
reamur = Celcius.to_reamur(mycelcius2)
print("Hasil Celcius ke Reamur",reamur)
kelvin = Celcius.to_kelvin(mycelcius3)
print("Hasil Celcius ke Kelvin",kelvin)
```

## Celcius OOP



```
#Kelas: R1
#NIM : 210511002

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

    def fahrenheit(self):
        F = (5/9)*self.celcius+32
        print(f'\n\nCelcius: {self.celcius} C')
        return F

    def kelvin(self):
        K = self.celcius+273
        print(f'\n\nCelcius: {self.celcius} C')
        return K

    def reamur(self):
```

```
R = (4/5)*self.celcius
    print(f'\n\nCelcius: {self.celcius} C')
    return R

celcius1 = konversi(18)
print(f'Konversi Celcius ke Fahrenheit\n\t========\t\nFahrenheit:
{celcius1.fahrenheit()} F')

celcius2 = konversi(21)
print(f'Konversi Celcius ke Kelvin\n\t========\t\nKelvin: {celcius2.kelvin()}
K')

celcius3 = konversi(25)
print(f'Konversi Celcius ke Reamur\n\t========\t\nReamur: {celcius3.reamur()}
Re')
```

## > 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 ->