

Praktikum Pemrograman Berbasis Objek

Posttest 2

1. Tampilan Create

```
Aircraft Registration System

1. Create
2. Read
3. Update
4. Delete
5. exit
Pilihan : 1

==== Registration Aircraft ====
Masukkan Nama Aircraft : 1
1
Asal Negara           : 1
Jenis Mesin           : 1
Jarak Tempuh          : 1
Jangkauan Radar       : 1
Jumlah Senjata        : 11
Kapasitas Bom         : 1

Penambahan Data Fighter Aircraft Berhasil...
```

2. Tampilan Read

```
Aircraft Registration System

1. Create
2. Read
3. Update
4. Delete
5. exit
Pilihan : 2

==== Registered Aircraft ====

ID           : 1
Nama         : 1
Jenis        : FIGHTER
Asal Negara  : 1
Jenis Mesin  : 1
Jarak Tempuh : 1
Jangkauan Radar : 1
Jumlah Senjata : 11
Kapasitas Bom : 1

=====
```

3. Tampilan Update

```
Aircraft Registration System

1. Create
2. Read
3. Update
4. Delete
5. exit
Pilihan : 3

==== Registered Aircraft ====

ID           : 1
Nama         : 1
Jenis        : FIGHTER
Asal Negara  : 1
Jenis Mesin  : 1
Jarak Tempuh : 1
Jangkauan Radar : 1
Jumlah Senjata : 11
Kapasitas Bom : 1

=====

Masukkan ID : 1

==== Registration Aircraft ====
Masukkan Nama Aircraft : lost streak
Asal Negara           : kong fire
Jenis Mesin           : turbrolong
Jarak Tempuh          : 10000
Jangkauan Radar       : 10000
Jumlah Senjata        : 2
Kapasitas Bom         : 10

Penambahan Data Bomber Aircraft Berhasil...
```

4. Tampilan Delete

```
Aircraft Registration System

1. Create
2. Read
3. Update
4. Delete
5. exit
Pilihan : 4

==== Registered Aircraft ====

ID           : 1
Nama         : 1
Jenis        : BOMBER
Asal Negara  : kong fire
Jenis Mesin  : turbrolong
Jarak Tempuh : 10000
Jangkauan Radar : 10000
Jumlah Senjata : 2
Kapasitas Bom : 10

=====

Masukkan ID : 1

DELETED
```