

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Nama :Nirmala
Stambuk :13020210242
Kelas :B2
Dosen :Mardiyyah Hasnawi, S.Kom.,M.T.

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR
2023**

1. Tugas Praktek : Praktek Program Java

Program 1

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Asgd11.java

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Asgd11
F : 20.0
Fl1 : 10.0
```

Program 2

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Assign.java

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Assign
Hello

Ini Nilai i : 5
```

Program 3

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac ASIGNi.java

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java ASIGNi
Karakter = @
Karakter = Z
Karakter = @
Karakter = Z
Bilangan Integer (short) = 1
(Int) = 1
(Long) = 10000
Bilangan Real X = 50.20000076293945
Bilangan Real Y = 50.2
```

Program 4

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac BacaData.java

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java BacaData
Contoh membaca dan menulis, ketik nilai integer :

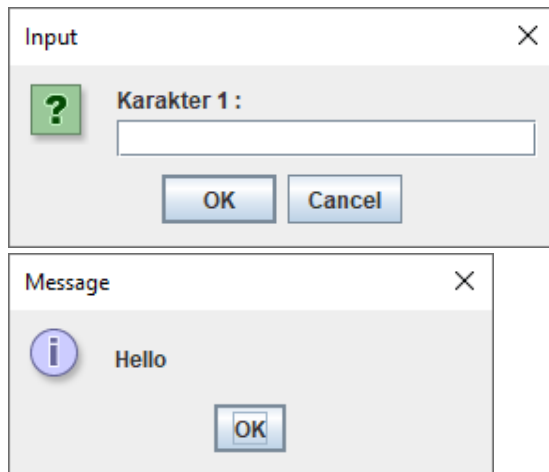
4
8
Nilai yang dibaca : 4
```

Program 5

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Bacakar.java

C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Bacakar
Hello
Baca 1 Karakter : 2
Baca 1 Bilangan : 4
6
2
4
Bye
INPUTAN UNTUK CLASS SCANNER
Masukkan inputan : 2
Output dari Class Scanner : 2
INPUTAN UNTUK CLASS CONSOLE
Masukkan inputan : 4
Output dari Class Console : 4
INPUTAN UNTUK CLASS JOPTION
Output dari Class JOption : 6
```



Program 6

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Casting1.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Casting1
5.0
6.0
2
3.200000047683716
53
53.0
53.0
3
3.14
```

Program 7

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Casting2.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Casting2
A : 67
K : 45.0
D : 100.0
N 9
M : 5
L : 3.2
K : 67.0
C : 9.0
L : 3.2
```

Program 8

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Ekspresi.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Ekspresi
X = 1
Y = 2
Hasil Ekspresi = (x<y)? x:y = 1
```

Program 9

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Ekspresi1.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Ekspresi1
X/Y (Format Integer) = 0
X/Y (Format Float) = 0
X/Y (Format Integer) = 0.5
X/Y (Format Float) = 0.5
Float(x) / Float(y) (Format integer) = 0.5
float (y) (format float) = 0.5
x/y (format integer) = 3
x/y (format float) = 3
```

Program 10

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac PrintHello.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java PrintHello
Hello
Hello World
Welcome
```

Program 11

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Incr.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Incr
Nilai i 5
Nilai j : 3
```

Program 12

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Oper1.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Oper1
N = 10
X = 1
Y = 2
N & 8 = 8
X & 8 = 1
Y << 2 = 8
Y >> 3 = 0
```

Program 13

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Oper2.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Oper2
i = 3
j = 4
i & j = 0
i | j = 7
i ^ j = 7
81.0
~i = -4
```

Program 14

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Oper3.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Oper3
true
false
true
true
true
```

Program 15

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Oper4.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Oper4
Nilai e = 10
Nilai k = 0
Nilai k = 4
```

Program 16

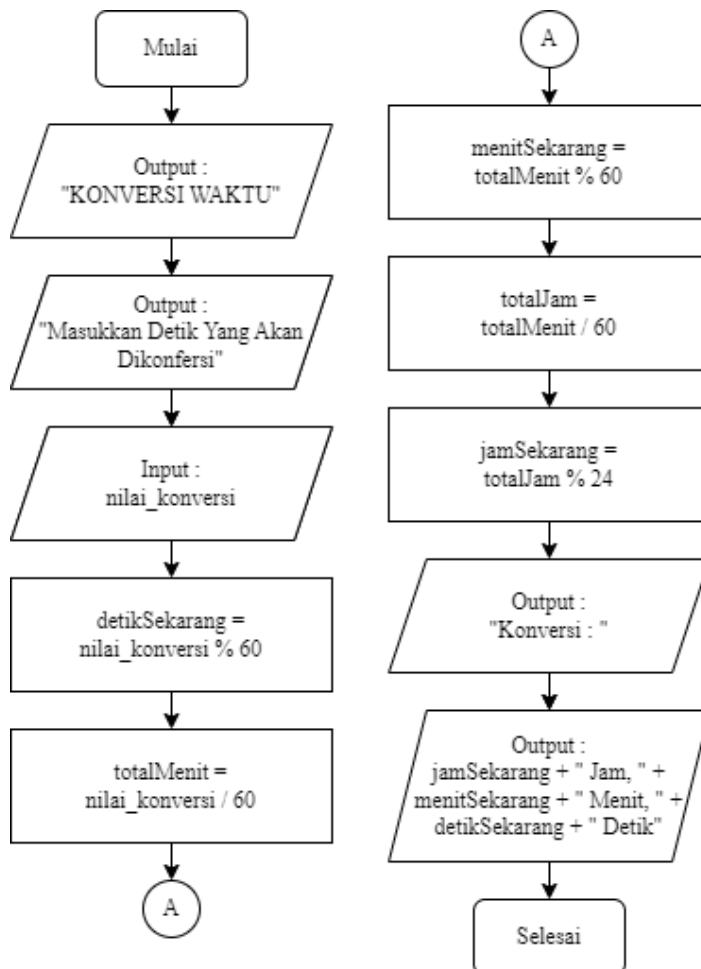
```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>javac Operator.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\Tugas1>java Operator
Silahkan baca teksnya dan tambahkan program dibawah ini untuk menampilkan output program
TF = Bool1 && Bool2 : false
TF = Bool1 || Bool2 : true
TF = !Bool1         : false
TF = Bool1 ^ Bool2  : true
hs1 = i+j           : 7
hs1 = i-j           : 3
hs1 = i/j           : 2
hs1 = i*j           : 10
hs1 = i/j           : 2
hs1 = i%j           : 1
res = x+y           : 10.0
res = x-y           : 0.0
res = x/y           : 1.0
res = x*y           : 25.0
TF = (i==j)         : false
TF = (i!=j)         : true
TF = (i<j)          : false
TF = (i>j)          : true
TF = (i<=j)         : false
TF = (i>=j)         : true
TF = (x!=y)         : false
TF = (x<y)          : false
TF = (x>y)          : false
TF = (x<=y)         : true
TF = (x>=y)         : true

```

2. Tugas Kasus :Buat Flowchart dan Class Diagram dari kasus di bawah ini kemudian tejemahkan ke dalam program menggunakan Bahasa Java.

Flowchart



Class Diagram :

Konversi Waktu
<ul style="list-style-type: none">- masukan : int- detikSekarang : int- totalMenit : int- menitSekarang : int- totalJam : int- jamSekarang : int
+ main(args:String[]): void

Output program

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman
Berorientasi Objek>javac Konversi_Waktu.java
C:\Users\Nirmala\Documents\Semester 4\Pemrograman
Berorientasi Objek>java Konversi_Waktu
KONVERSI WAKTU
Masukkan Detik Yang Akan Dikonversikan : 4040
Konversi :
1 Jam, 7 Menit, 20 Detik
```