ACTIVITY PERTEMUAN 2

NAMA: MARSILLO DITO SAPUTRA

NPM: 50421786

KELAS: 4IA11

MATERI: Anotomi Class, Struktur Aplikasi JAVA, Object Oriented Programming

(OOP) Dengan JAVA

MATA PRAKTIKUM: REKAYASA PERANGKAT LUNAK 2

(Screenshoot langkah-langkah sesuai video pembelajaran dan jelaskan dengan ringkas)



1. ikuti kodingan yang ada di video, ss source code dan juga output nya.

```
EXPLORER
                                   J Pertemuan2.java 1 X J Pertemuan2.class
                                                                                J Kucing.class
                                                                                                  J Hewan.class
                                                                                                                    J Anjing.class
OPEN EDITORS
   J Pertemuan2.class
   J Kucing.class
   J Hewan.class
                                              private String nama;
   J Anjing.class
PERTEMUAN2
                                              public Hewan(String nama) {
J Anjing.class
                                                  this.nama = nama;
J Hewan.class
J Kucing.class
                                              public String getNama() {
                                                 return nama;
                                               public void bersuara() {
                                                   System.out.println(x:"Hewan ini bersuara");
                                          class Kucing extends Hewan [
                                               public Kucing(String nama) {
                                                   super(nama); // Memanggil konstruktor kelas dasar
```

```
EXPLORER
                                                                                                J Hewan.class
                                                                                                                  J Anjing.class
OPEN EDITORS
                                         class Kucing extends Hewan {
    J Pertemuan2.class
                                             // Polymorphism
                                              @Override
    J Kucing.class
                                              public void bersuara() {
    J Hewan.class
                                                  System.out.println(getNama() + " berkata: Meow!");
    J Anjing.class
PERTEMUAN2
J Anjing.class
J Hewan.class
                                          class Anjing extends Hewan {
J Kucing.class
J Pertemuan2.class
                                              public Anjing(String nama) {
                                                  super(nama); // Memanggil konstruktor kelas dasar
                                              @Override
                                              public void bersuara() {
                                                  System.out.println(getNama() + " berkata: Bark!");
                                              public static void main(String[] args) {
                                                  Hewan kucing = new Kucing(nama:"Kitty");
                                                  Hewan anjing = new Anjing(nama:"Buddy");
                                                  kucing.bersuara();
                                                  anjing.bersuara();
```

OUTPUT

```
PROBLEMS 1 TERMINAL DEBUG CONSOLE PORTS

PS C:\Users\Marsillo Dito S\OneDrive\Documents\Semester 7\RPL 2 PRAKTIKUM\pertemuan2> c:; cd 'c:\Users\Marsillo Dito S\OneDrive\Documents\Semester 7\RPL 2 PRAKTIKUM\pertemuan2> c:; cd 'c:\Users\Marsillo Dito S\OneDrive\Documents\Semester 7\RPL 2 PRAKTIKUM\pertemuan2'; & 'C:\Program Files\Java\jdk-20\bin\java.exe' '-XX:+ShowCodeDetailsInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\Marsillo Dito S\OneDrive\Documents\Semester 7\RPL 2 PRAKTIKUM\pertemuan2\generalisInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\Marsillo Dito S\OneDrive\Documents\Semester 7\RPL 2 PRAKTIKUM\pertemuan2\generalisInE
```