

## **LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM**

Mata Praktikum : Rekayasa Perangkat Lunak 2

Kelas : 4IA11

Praktikum ke- 2

Tanggal : 25 Oktober 2024

Materi : Anatomi Class, Struktur Aplikasi JAVA, Object Oriented Programming (OOP)  
Dengan JAVA

NPM : 50421786

Nama : Marsillo Dito Saputra

Ketua Asisten :

Paraf Asisten :

Nama Asisten : Dariwan

Jumlah Lembar : Lembar

**LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS GUNADARMA**

**2024**

## LISTING PROGRAM

(Jawab Soal Untuk Laporan Akhir)

LA

buatlah program sederhana yang mengelola hewan. Setiap hewan memiliki nama dan atribut energi yang akan mempengaruhi aktivitas mereka. Dalam program ini, Anda akan mengimplementasikan dua aktivitas utama: berjalan dan makan. jika hewan tersebut berjalan, maka hewan tersebut akan kekurangan energi sebanyak 5, dan jika hewan tersebut makan maka hewan tersebut akan menambah energi sebanyak 4.

**Jawab :**

## PROGRAM

```
EXPLORER    ...    J LA2_pertemuan2.java 2 X
OPEN EDITORS
  X J LA2_pertemuan2.java 2
PERTEMUAN2
  ACT2_Marsillo Dito Saputra_5042178...
  J Anjing.class
  J Hewan.class
  J Kucing.class
  J LA2_pertemuan2.class
  J LA2_pertemuan2.java 2
  J Pertemuan2.class
  J Pertemuan2.java

J LA2_pertemuan2.java
1  package pertemuan2;
2
3  public class LA2_pertemuan2 {
4
5      // Atribut hewan
6      private String nama;
7      private int energi;
8
9      // Konstruktor
10     public LA2_pertemuan2(String nama, int energiAwal) {
11         this.nama = nama;
12         this.energi = energiAwal;
13     }
14
15     // Metode berjalan mengurangi energi 5
16     public void berjalan() {
17         if (energi >= 5) {
18             energi -= 5;
19             System.out.println(nama + " berjalan, energi berkurang menjadi: " + energi);
20         } else {
21             System.out.println(nama + " terlalu lelah untuk berjalan.");
22         }
23     }
24 }
```

```
3 public class LA2_pertemuan2 {
25     // Metode makan menambah energi 4
26     public void makan() {
27         energi += 4;
28         System.out.println(nama + " makan, energi bertambah menjadi: " + energi);
29     }
30
31     // Metode main untuk menjalankan program
32     public static void main(String[] args) {
33         // Membuat objek hewan
34         LA2_pertemuan2 hewan = new LA2_pertemuan2(nama:"Kucing", energiAwal:10);
35
36         // Aktivitas hewan
37         hewan.berjalan();
38         hewan.makan();
39         hewan.berjalan();
40         hewan.berjalan();
41     }
42 }
```

```
1 // Source code is decompiled from a .class file using FernFlow decompiler.
2 package pertemuan2;
3
4 public class LA2_pertemuan2 {
5     private String nama;
6     private int energi;
7
8     public LA2_pertemuan2(String var1, int var2) {
9         this.nama = var1;
10        this.energi = var2;
11    }
12
13    public void berjalan() {
14        if (this.energi >= 5) {
15            this.energi -= 5;
16            System.out.println(this.nama + " berjalan, energi berkurang menjadi: " + this.energi);
17        } else {
18            System.out.println(this.nama + " terlalu lelah untuk berjalan.");
19        }
20    }
21
22
23    public void makan() {
24        this.energi += 4;
25        System.out.println(this.nama + " makan, energi bertambah menjadi: " + this.energi);
26    }
27
28    public static void main(String[] var0) {
29        LA2_pertemuan2 var1 = new LA2_pertemuan2("Kucing", 10);
30        var1.berjalan();
31        var1.makan();
32        var1.berjalan();
33        var1.berjalan();
34    }
35 }
```

## OUTPUT

```
PS C:\Users\Marsillo Dito S> & 'C:\Program Files\Java\jdk-20\bin\java.exe' '-XX:+ShowCodeDetailsInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\Marsillo Dito S\AppData\Local\Temp\vscode\ws_5d5b8\jdt_ws\jdt.ls-java-project\bin' 'pertemuan2.LA2_pertemuan2'
Kucing berjalan, energi berkurang menjadi: 5
Kucing makan, energi bertambah menjadi: 9
Kucing berjalan, energi berkurang menjadi: 4
Kucing terlalu lelah untuk berjalan.
```