

Nama : M. Faris

Nim : 2311104017

Kelas : SE-07-01

## Jurnal Modul 4

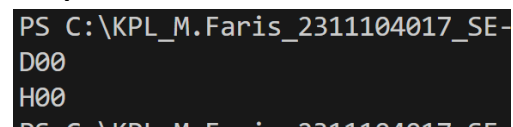
### 1. KodeBuah.js

#### Source Code :

```
class KodeBuah {
  constructor() {
    this.kodeBuah = {
      "Apel": "A00",
      "Aprikot": "B00",
      "Alpukat": "C00",
      "Pisang": "D00",
      "Paprika": "E00",
      "Blackberry": "F00",
      "Ceri": "H00",
      "Kelapa": "I00",
      "Jagung": "J00",
      "Kurma": "K00",
      "Durian": "L00",
      "Anggur": "M00",
      "Melon": "N00",
      "Semangka": "O00"
    };
  }
  getKodeBuah(namaBuah) {
    return this.kodeBuah[namaBuah] || "code tidak ada";
  }
}
```

```
const kodeBuah = new KodeBuah();
console.log(kodeBuah.getKodeBuah("Pisang"));
console.log(kodeBuah.getKodeBuah("Ceri"));
```

#### Output :



```
PS C:\KPL_M.Faris_2311104017_SE-07-01>
D00
H00
PS C:\KPL_M.Faris_2311104017_SE-07-01>
```

**Penjelasan :**

Kode tersebut menggunakan Teknik table driven dengan menyimpan daftar nama buah beserta kodenya dalam bentuk objek kodebuah. Method getkodebuah() berfungsi untuk mencari kode berdasarkan nama buah yang dimasukan .

**2. PosisiKarakterGame.js**

Source Code :

```
class PosisiKarakterGame {
  constructor() {
    this.state = "Berdiri";
  }

  tombolS() {
    if (this.state === "Berdiri") this.state = "Jongkok";
    else if (this.state === "Jongkok") this.state = "Tengkurap";
    console.log(`Posisi sekarang: ${this.state}`);
  }

  tombolW() {
    if (this.state === "Jongkok") this.state = "Berdiri";
    else if (this.state === "Berdiri") this.state = "Terbang";
    console.log(`Posisi sekarang: ${this.state}`);
  }

  tombolX() {
    if (this.state === "Terbang") this.state = "Jongkok";
    console.log(`Posisi sekarang: ${this.state}`);
  }
}

const karakter = new PosisiKarakterGame();
karakter.tombolS();
karakter.tombolW();
karakter.tombolW();
karakter.tombolX();
```

**output :**

```
PS C:\KPL_M.Faris_2311104017_SF  
Posisi sekarang: Jongkok  
Posisi sekarang: Berdiri  
Posisi sekarang: Terbang  
Posisi sekarang: Jongkok  
PS C:\KPL_M.Faris_2311104017_SF
```

**Penjelasan :**

Kode diatas menggunakan state based construction dengan mendefinisikan posisikaraktergame , Dimana karakter memiliki beberapa state yaitu berdiri, jongkok, tengkurap, dan terbang. Perubahan state dikendalikan oleh method tombolS(), tombolW(), dan tombolX() yang mengubah posisi sesuai kondisi saat ini.