

Menghitung ganjil genap

1. `import java.util.Scanner;` : Baris ini mengimpor kelas `Scanner` dari paket `java.util`, yang digunakan untuk membaca input dari pengguna.
2. `Public class Ganjil Genap {` : Membuka deklarasi kelas bernama `Ganjil Genap`, semua kode program berada didalam blok kurung kurawal `{ }` yang sejajar dengan deklarasi kelas.
3. `Public static void main (String [] args) {` : mendefinisikan metode utama program, program java dimulai dari metode `main`, dan eksekusi program dimulai dari sini.
4. `Scanner scanner = new Scanner (System.in);` : membuat objek `Scanner` bernama `scanner` untuk membaca input dari pengguna.
5. `System.out.print ("masukkan sebuah bilangan: ");` : Mencetak pesan untuk meminta pengguna memasukkan sebuah bilangan.
6. `int bilangan = scanner.nextInt();` : membaca bilangan yang dimasukkan oleh pengguna menggunakan objek `Scanner` dan menyimpannya dalam variabel `bilangan`.
7. `cekGanjilGenap (bilangan);` : memanggil metode `cekGanjilGenap` dengan parameter `bilangan`, metode ini akan menentukan apakah bilangan tersebut ganjil atau Genap.
8. `Public static void cekGanjilGenap (int bilangan) {` : mendefinisikan metode `cekGanjilGenap` yang menerima sebuah parameter bertipe integer dengan nama `bilangan`.
9. `if (bilangan % 2 == 0) {` : memulai blok kondisional. Jika sisa pembagian bilangan dengan 2 adalah 0, maka bilangan tersebut Genap.
10. `System.out.println (bilangan + "adalah bilangan genap.");` : Mencetak pesan bahwa bilangan tersebut adalah bilangan genap.
11. `} else {` : Bagian ini akan dieksekusi jika kondisi pada baris 9 tidak terpenuhi, yang berarti bilangan tersebut ganjil.
12. `System.out.println (bilangan + "adalah bilangan ganjil.");` : Mencetak pesan bahwa bilangan tersebut adalah bilangan Ganjil.
13. `}` : Menutup blok kondisional
14. `}` : menutup blok metode `cekGanjilGenap`;
15. `}` : Menutup blok metode `main`
16. `}` : menutup blok kelas `GanjilGenap`