

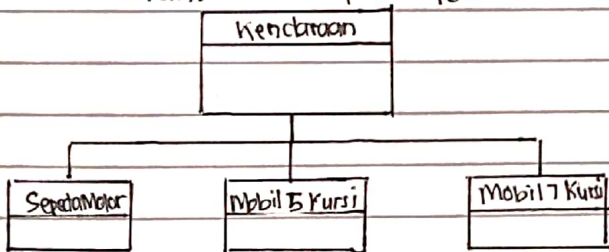
1.) Saya, Salma Nora Renada . NIM: 29060120130050 mengerjakan ujian
dibantu orang lain bernama Tanda Tangan: Salma

2) a. Rancanglah sebuah kelas Kendaraan yang berisi informasi nomor plat kendaraan, nama pengendara, dan jumlah max penumpang, disertai metode yang relevan!

Kendaraan
- noPlat : String
- namaPengendara : varchar
- maxPenumpang : int
+ Kendaraan ()
+ get noPlat () : String
+ get namaPengendara () : varchar
+ get maxPenumpang () : int
+ set noPlat (plat : string)
+ set namaPengendara (nama : varchar)
+ set maxPenumpang (max : int)

b. Rancanglah 3 kelas anak dari kelas kendaraan!

Penggambaran Anak kelas



class SepedaMotor extends Kendaraan {

public SepedaMotor (String noPlat, varchar namaPengendara, int maxPenumpang) {
super (noPlat, namaPengendara, maxPenumpang);

}

}

class Mobil5kursi extends Kendaraan {

public Mobil5kursi (String noPlat, varchar namaPengendara, int maxPenumpang) {
super (noPlat, namaPengendara, maxPenumpang);

}

} class Mobil7kursi extends Kendaraan {

public Mobil7kursi (String noPlat, varchar namaPengendara, int maxPenumpang) {
super (noPlat, namaPengendara, maxPenumpang);

}

}

Date 0206120120050

Salma Nora Penada
24060120120050

c. Buatlah deklarasi dan instantiasi setiap kelas anak dengan konsep Polimorfisme!

► Sepeda Motor `sepedaMotor = new Sepeda Motor ("H 3201 C", "Iki", 2);`
Mobil 5 Kursi `Mobil 5 Kursi = new Mobil 5 Kursi ("B 2011 D", "Nada", 5);`
Mobil 7 Kursi `Mobil 7 Kursi = new Mobil 7 Kursi ("F 01213 C", "Taski", 7);`

d. Berikan contoh pengisian nilai dan cara akses informasi setiap instans kelas anak!

// isi nilai

Sepeda Motor. `set noPlat = "H 3201 C";`
Mobil 5 Kursi. `set noPlat = "B 2011 D";`
Mobil 7 Kursi. `set noPlat = "F 01213 C";`
Sepeda Motor. `set namaPengendara = "Iki";`
Mobil 5 Kursi. `set namaPengendara = "Nada";`
Mobil 7 Kursi. `set namaPengendara = "Taski";`
Sepeda Motor. `set maxPenumpang = 2;`
Mobil 5 Kursi. `set maxPenumpang = 5;`
Mobil 7 Kursi. `set maxPenumpang = 7;`

// get / akses informasi

Sepeda Motor. `get noPlat ();`
Mobil 5 Kursi. `get noPlat ();`
Mobil 7 Kursi. `get noPlat ();`
Sepeda Motor. `get namaPengendara ();`
Mobil 5 Kursi. `get namaPengendara ();`
Mobil 7 Kursi. `get namaPengendara ();`
Sepeda Motor. `get maxPenumpang ();`
Mobil 5 Kursi. `get maxPenumpang ();`
Mobil 7 Kursi. `get maxPenumpang ();`

Date

Salma Nara Perada
24060120130050

```
1) a) public class koleksi (T extends kendaraan) {  
    public ArrayList (T) NIK ;  
    public String varChar namaPenumpang ;  
    public varChar koleksi ( String namaPenumpang ) {  
        this.namaPenumpang = namaPenumpang ;  
        this.NIK = new ArrayList (T) ;  
    }  
    public ArrayList (T) get.NIK () {  
        return this.NIK ;  
    }  
    public void add NIK (kendaraan.kendaraan) {  
        this.NIK.add (kendaraan)  
    }  
}
```

b) koleksi (kendaraan) penumpang = new koleksi (kendaraan) : ("337302152134")

c) koleksi (kendaraan) penumpang = new koleksi (kendaraan)
penumpang.add NIK ("337302152134")

d) Kendaraan sepeda Motor = new sepeda Motor ()
Kendaraan mobil & Kursi = new mobil & Kursi ()
mobil & Kursi.get maxPenumpang
koleksi.kendaraan (mobil & Kursi)
koleksi.add NIK (sepeda Motor)

Date _____

Solma Hana Perach

24030120130050

4.) Dalam pemrograman berorientasi objek, dikenal 5 prinsip utama yang biasa disingkat SOLID. Lakukan analisis atas kemungkinan cara penerapan setiap prinsip dalam perancangan kelas^{xx} untuk kasus aplikasi BONEKING!

► SOLID : SRP, DCP, LSP, ISP, DIP

* SRP > masing^{xx} dari superclass dan subclass harus dan hanya memiliki 1 tanggung jawab yaitu menyimpan data jumlah kasus & tanggal dari kasus tsb.

* DCP > kasus harus dapat diwariskan method & atributnya kepada kelas anak. Tetapi kelas anak tdk boleh diubah oleh superclass.

* LSP > subclass diimplementasikan maka program tdk boleh mengalami kesalahan tetap berjalan dg semestinya walau superclass diganti.

* ISP > U, menerapkan IJ kita dapat membuatkan interface y masing^{xx} subclass kasus.

* DIP > Kelas yg memiliki kerumitan tinggi tidak boleh memiliki ketergantungan dg kelas yg kerumitannya lebih rendah.

[4]