

Jurnal Praktikum Praktikum Ke: 7

Nama	: Muhammad abdul raafi
NPM	: 21.11.3867
Kelas	: 21-IF-01
Mata Kuliah	: Pemrograman
Dosen Pengampu	: Bapak Bayu Nadya Kusuma, S.T., M.Eng

1. Tujuan praktikum :

- bertujuan untuk mengenalkan mahasiswa konsep inheritance dan juga memahaminya dan juga cara menerapkan inheritance dengan constructor

2. Peralatan :

- Pc / Laptop
- VS

Soal!

Tugas/Pertanyaan:

1. Apa pelajaran Inheritance yang dapat anda petik dari contoh kasus diatas (StreetRacer dan FormulaOne) ?
2. Perhatikan langkah ke sembilan. Memang betul, Helikopter merupakan salah satu jenis kendaraan namun apakah benar helikopter berjalan (driving) ? apabila kurang tepat, bagaimana code Helicopter seharusnya ?
3. Dalam dunia pewayangan, terdapat seratus kawanan keluarga yang disebut Kurawa. Kita buat logic sederhana permainan perang Baratayudha, dengan membuat object keluarga Kurawa. Semua anggota kurawa merupakan seperguruan sehingga gaya menyerang, bertahan dan mati-nya relatif sama. Perhatikan contoh main program

berikut.

```
static void Main(string[] args)
{
    Duryodana duryodana = new Duryodana();
    Dursasana dursasana = new Dursasana();
    Karna karna = new Karna();
    Bima bima = new Bima();
    duryudana.hit()
    dursasana.kick();
    karna.defend();
    bima.dead();
}
```

Apabila dijalankan, Main Program Kurawa diatas menghasilkan keluaran pada command line seperti berikut.

Kurawa is hitting

Kurawa is kick

Kurawa is defend

Kurawa is dead

Bagaimana Anda menerapkan logic Kurawa diatas sehingga Main Program dapat berjalan? Catatan : Boleh membuat project baru.

Jawab:

1. Mahasiswa dapat mengenal dan memahami konsep inheritance dan cara menerapkan inheritance dengan constructor
2. Pada kelas Vehicle.cs kita menambahkan fungsi baru

Vehicle.cs

```
public void mly()
{
    Console.WriteLine("i am fly");
}
// nah selanjutnya pada program main tinggal dijalankan
Program.cs
Helicopter helicopter = new Helicopter();
helicopter.mly();
```

3. Bima.cs

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;

namespace TheVehicles02
{
```

```

class Bima : Duryodana
{
}

```

Karna.cs

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;

```

```

namespace TheVehicles02
{
    class Karna : Duryodana
    {
    }
}

```

Dursasana.cs

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;

```

```

namespace TheVehicles02
{
    class Dursusana : Duryodana
    {
    }
}

```

Duryodana.cs

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;

```

```

namespace TheVehicles02
{
    class Duryodana
    {
        public void hit()
        {
            Console.WriteLine("Kurawa is hitting"); }
        public void kick()
        {
            Console.WriteLine("Kurawa is kick"); }
        public void defend()
        {
            Console.WriteLine("Kurawa is defend"); }
        public void dead()
        {
            Console.WriteLine("Kurawa is dead"); }
    }
}

```

Program.cs

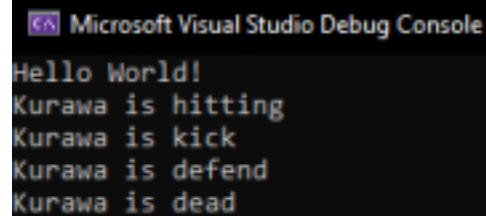
```

using System;
namespace TheVehicles02
{
    class Program

```

```
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Console.WriteLine("Hello World!");
        Duryodana duryodana = new Duryodana(); Dursusana
dursusana = new Dursusana(); Karna karna = new
Karna();
        Bima bima = new Bima();
        duryodana.hit();
        dursusana.kick();
        karna.defend();
        bima.dead();
    }
}
```

Hasil Run:



Microsoft Visual Studio Debug Console

```
Hello World!
Kurawa is hitting
Kurawa is kick
Kurawa is defend
Kurawa is dead
```