

Jurnal Praktikum Praktikum Ke: 6

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 :

- Mahasiswa dapat memahami penggunaan Interface
- Mahasiswa memahami konsep Threading

2. Peralatan :

- Device(laptop/pc)
- Visual Studio

PERTANYAAN :

1. Mengapa "Please wait. Enjoy your table" bisa dieksekusi lebih dahulu daripada "Done. Egg ready to eat" ? Padahal egg.startCooking() dijalankan lebih dulu.

Jawab :

Menurut saya karena "Done. Egg ready to eat" yang ada di dalam sebuah class Egg.cs menggunakan System.Threading yang berguna untuk menjalankan progress multi-tread. Jadi tidak harus selesai terlebih dahulu prosesnya, proses tetap berjalan tapi sudah mengerjakan proses lain.

"System.Threading.Thread class is used for working with threads. It allows creating and accessing individual threads in a multithreaded application.

The first thread to be executed in a process is called the main thread.

When a C# program starts execution, the main thread is automatically created. The threads created using the Thread class are called the child threads of the main thread. You can access a thread using the CurrentThread property of the Thread class."

2. Carilah contoh lain dari penerapan Interface pada sebuah program

PROGRAM MAKE JUICE

SCRIPT PROGRAM

```
using System; /*deklarasi library
 * artinya kita menggunakan seluruh class yang
 * terdapat pada system namespace
 * kalau kita tidak menggunakan using system
 * jika kita ingin membuat output tanpa menuliskan system * maka
akan terjadi error
 */

namespace MakeJuice //nama project atau solution saya
{
    class Program //deklarasi class.class adalah sebuah rancangan
    {
        static void Main(string[] args) /*deklarasi awal method
 * bahwa method di bawahnya atau di dalamnya
 * dimulai dari deklarasi ini
 * disini adalah bagian fungsi
 * atau inti(isi)
 */
        {
            Console.WriteLine("Hi! Welcome to the Ananda Juice!"); // menampilkan teks
dalam satu baris
            Juice juice = new Juice(new JuiceBlendListener());
            juice.startBlend();
            Console.WriteLine("Please wait! ");
        }
    }

    class JuiceBlendListener : BlendListener
    {
```

```

public void onBlender(string message)
{
    Console.WriteLine(message);
}
public void onPreparation()
{
    Console.WriteLine("Prepare Strawberry");
}

public void onReady(string message)
{
    Console.WriteLine(message);
}
}

```

SCRIPT JUICE

```

using System; /*deklarasi library
* artinya kita menggunakan seluruh class yang
* terdapat pada system namespace
* kalau kita tidak menggunakan using system
* jika kita ingin membuat output tanpa menuliskan system * maka
akan terjadi error
*/
using System.Collections.Generic;
using System.Text;
using System.Threading;

namespace MakeJuice //nama project atau solution saya
{
    class Juice //nama class saya
    {
        private BlendListener listener; /*variabel bermodifier privat yang *
hanya dapat dijangkau * oleh class itu sendiri. Jadi * maksudnya kita
dapat
                                * menyembunyikan informasi dari
                                * suatu class sehingga anggota
                * class tersebut tidak dapat * diakses dari luar, caranya adalah * hanya
                                dengan memberikan akses kontrol
                                * 'private' ketika
                                * mendeklarasikan atribut atau method. */
        public Juice(BlendListener listener)
        {
            this.listener = listener;

```

```

    }
    public void startBlend()
    {
        this.listener.onPreparation();
        ThreadStart makejuice = new ThreadStart(BlendPPProcess); Thread
        childThread = new Thread(makejuice);
        childThread.Start();
    }
    private void BlendPPProcess()
    {
        // do some work, like counting to 10 on other threads for
        (int counter = 5; counter >= 0; counter--)
        {
            Thread.Sleep(1000);
            this.listener.onBlender("Blending. wait for ..." + counter + "
            second.");
        }
        this.listener.onReady("Done. Juice Strawberry is Ready to Drink"); }
    }
}

```

SCRIPT BLENDLISTENER

```

using System; /*deklarasi library
* artinya kita menggunakan seluruh class yang
* terdapat pada system namespace
* kalau kita tidak menggunakan using system
* jika kita ingin membuat output tanpa menuliskan system * maka
akan terjadi error
*/
using System.Collections.Generic;
using System.Text;

namespace MakeJuice //nama project atau solution saya
{
    interface BlendListener
    {
        void onPreparation();
        void onBlender(String message);
        void onReady(String message);
    }
}

```

Hasil Running!

Microsoft Visual Studio Debug Console

```
Hi! Welcome to the Ananda Juice!
Prepare Strawberry
Please wait!
Blending, wait for ...5 second.
Blending, wait for ...4 second.
Blending, wait for ...3 second.
Blending, wait for ...2 second.
Blending, wait for ...1 second.
Blending, wait for ...0 second.
Done. Juice Strawberry is Ready to Drink

C:\Users\Up\source\repos\MakeJuice\MakeJuice\bin\Debug\netcoreapp3.1\MakeJuice.exe (process 15416) exited with code 0.
To automatically close the console when debugging stops, enable Tools->Options->Debugging->Automatically close the console when debuggi
Press any key to close this window . . .
```