

**TUGAS MATA KULIAH
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**



Oleh :

RAHMADITYA PUTRI LAILATUL ISMI

21091397036

2021 B

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

2022

```

1  import javax.swing.*;
2  import java.awt.*;
3
4  public class main {
5      public static void main(String[] args) {
6          JFrame frame = new JFrame();
7          frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
8
9          Katak katak_1 = new Kecebong();
10         Katak katak_2 = new Kecebong();
11
12         katak_1.nama = "Froggy";
13         katak_1.umur = 5;
14         ((Kecebong) katak_1).panjangEkor = 8;
15
16         katak_2.nama = "JuniorFrog";
17         katak_2.umur = 2;
18         ((Kecebong) katak_2).panjangEkor = 10;

```

Pada baris 1 dan 2 terdapat sintaks untuk mengimport tabel dari library java, kemudian pada baris 6 dan 7 berfungsi untuk membuat frame tabel dan tombol close pada tabel. Pada baris 12-18 berfungsi untuk mengirimkan data pada class yang sudah diinisiasi.

```

19         Object rowData[][] = {
20             { "01", katak_1.umur, katak_1.nama, ((Kecebong) katak_1).panjangEkor, katak_1.caraBergerak( "cara bergerak: " + katak_1.caraBergerak() ) },
21             { "02", katak_2.umur, katak_2.nama, ((Kecebong) katak_2).panjangEkor, katak_2.caraBergerak( "cara bergerak: " + katak_2.caraBergerak() ) }
22         };
23
24         Object columnNames[] = { "Objek", "Umur", "Nama", "Panjang Ekor", "Cara Bergerak" };
25         JTable table = new JTable(rowData, columnNames);
26
27         JScrollPane scrollPane = new JScrollPane(table);
28         frame.add(scrollPane, BorderLayout.CENTER);
29         frame.setSize( 400, 400 );
30         frame.setVisible(true);
31     }
32 }

```

Pada baris 20-23 berfungsi untuk mengirimkan data yang nantinya akan ditampilkan pada tabel. Pada baris 25-26 berfungsi untuk membuat kolom dan menginisiasi tabel. Baris 28-31 berfungsi untuk mengatur tampilan tabel.

```

33 class Katak {
34     4 bytes
35     int umur;
36     4 bytes
37     String nama;
38     4 bytes
39     2 bytes
40     public static String caraBergerak(String cara_bergerak) { return cara_bergerak; }
41 }
42
43
44 class Kecebong extends Katak {
45     4 bytes
46     double panjangEkor;
47 }

```

Pada baris 35 terdapat class katak yang terdapat 2 variabel : nama dengan tipe data string dan umur dengan tipe data integer. Pada baris 39 terdapat method cara bergerak yang berfungsi mengembalikan nilai yang sudah dikirimkan. Pada baris 44-46 terdapat class kecebong yang mewarisi dari kelas katak. Class kecebong memiliki 1 variabel yang bertipe data double.

	Objek	Isir	Item	Pengang Kiri	Cara Mengisi
01			Engg	2.5	Mengisi
02			Isir	10.0	Isir