ACTIVITY PERTEMUAN 2

NAMA: Rama Adi Satria

NPM : 51421248

KELAS: 4IA11

MATERI: Anatomi Class, Struktur Aplikasi JAVA, Object Oriented Programming (OOP) Dengan JAVA

MATA PRAKTIKUM: Rekayasa Perangkat Lunak

(Screenshoot langkah-langkah sesuai video pembelajaran dan jelaskan dengan ringkas)

Kode di atas mendefinisikan beberapa kelas untuk menggambarkan hewan dan perilakunya. Kelas Hewan berfungsi sebagai kelas dasar dengan atribut nama dan metode bersuara untuk memberikan keluaran umum bahwa hewan tersebut bersuara. Kelas Kucing dan Anjing adalah turunan dari Hewan dan memiliki konstruktor yang menerima nama sebagai parameter. Keduanya mengesampingkan (override) metode bersuara dari kelas Hewan untuk memberikan keluaran spesifik, di mana Kucing menampilkan pesan dengan suara "Meow" dan Anjing dengan suara "Bark". Pada kelas utama, Pertemuan2, metode main membuat objek Kucing dan Anjing dengan nama "Kitty" dan "Buddy", lalu memanggil metode bersuara masingmasing untuk menampilkan suara unik tiap hewan.

```
Install the latest PowerShell for new features and improvements! https://aka.ms/PSWindows

PS C:\Users\ramaa> & 'C:\Program Files\Java\jdk-18.0.2.1\bin\java.exe' '-agentlib:jdwp=thowCodeDetailsInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\ramaa\AppData\Local\Temp\vscodesws_ee6

Kitty berkata: Meow!

Buddy berkata: Bark!

PS C:\Users\ramaa> & 'C:\Program Files\Java\jdk-18.0.2.1\bin\java.exe' '-agentlib:jdwp=thowCodeDetailsInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\ramaa\AppData\Local\Temp\vscodesws_ee6

Kitty berkata: Meow!

Buddy berkata: Meow!

Buddy berkata: Bark!

PS C:\Users\ramaa>
```