

```

/**
 * TODO:
 * 1. Buatlah fungsi bernama minimal dengan ketentuan berikut:
 *   - Menerima dua buah argumen number, a dan b.
 *   - Mengembalikan nilai terkecil antara a atau b.
 *   - Bila nilai keduanya sama, maka kembalikan dengan nilai a
 *
 *   contoh:
 *   minimal(1, 4) // 1
 *   minimal(3, 2) // 2
 *   minimal(3, 3) // 3
 *
 * 2. Buatlah fungsi bernama power dengan ketentuan berikut:
 *   - Menerima dua buah argumen number, a dan b.
 *   - Mengembalikan nilai dari hasil perkalian a * a sebanyak b (fungsi kuadrat).
 *
 *   contoh:
 *   power(7, 3) // 343
 *   power(3, 3) // 27
 *   power(4, 0.5) // 2
 *
 * 3. Buatlah fungsi bernama penjumlahanBilangan dengan ketentuan berikut:
 *   - Menerima dua buah argument a yang merupakan array dari sebelah number dan b
 *   hanya menerima kata-kata ganjil dan genap
 *   - return dari function adalah hasil dari penjumlahan nilai2 tergantung b nya
 *   adalah ganjil / genap
 *
 *   contoh:
 *   perjumlahBilangan([1,2,3], "ganjil") //4
 *   perjumlahBilangan([1,2,3,4,5,6,7], "genap") //12
 *   perjumlahBilangan([1,2,3,4,5], "ganjil") // 9
 *   perjumlahBilangan([1,2,3,4,5,6,7], "ganj") //error
 *   perjumlahBilangan([1,2,3,4,5,6,7], "positif") //error
 *   power(4, 0.5) // 2
 *
 * 4. Buatlah class bernama Animal dengan ketentuan:
 *   - Memiliki properti:
 *     - name: string
 *     - age: int
 *     - isMammal: boolean
 *   - Memiliki constructor untuk menginisialisasi properti:
 *     - name
 *     - age
 *     - isMammal
 *
 * 5. Buatlah class bernama Rabbit dengan ketentuan:

```

```

*   - Merupakan turunan dari class Animal
*   - Memiliki method:
*       - eat yang mengembalikan nilai string "${this.name} yang berumur ${this.age}
sedang makan!"
*   - Ketika diinstansiasi, properti isMammal harus bernilai true
*
* 6. Buatlah class bernama Eagle dengan ketentuan:
*   - Merupakan turunan dari class Animal
*   - tambahkan properti speed yang merupakan number dan bernilai 220
*   - Memiliki method:
*       - fly yang mengembalikan nilai string "${this.name} yang berumur ${this.age}
sedang terbang!"
*       - run memiliki argeument speed bernilai number dan mengembalikan nilai
string "${this.name} Berlari dengan kecepatan ${speed} km";" dengan aksesk
modified protected
*       - Ketika diinstansiasi, properti isMammal harus bernilai false
*
*
* 7 Buatlah class bernama EagleRun dengan ketentuan:
*   - Merupakan turunan dari class Eagle
*   - Memiliki method:
*       - fly yang mengembalikan nilai string "${this.name} yang berumur ${this.age}
sedang terbang!"
*       - runEagle yang mengembalikan menjalankan method run dari class Eagle
*
* 8. Buatlah instance dari class Rabbit bernama "myRabbit" dengan ketentuan:
*   - properti name bernilai: "Labi"
*   - properti age bernilai: 2
*
*   const myRabbit = new Rabbit("Labi", 2);
*   myRabbit.eat();   Labi yang berumur 2 sedang makan!
*
*
* 9. Buatlah instance dari class Eagle bernama "myEagle" dengan ketentuan:
*   - properti name bernilai: "Elo"
*   - properti age bernilai: 4
*
*
*
*   const myEagle = new Eagle("Elo", 4, 220);
*   myEagle.fly();   Elo yang berumur 4 sedang terbang!
*   myEagle.run()     Error karena method run memiliki access modifier
protected

```

```
* 10. Buatlah instance dari class EagleRun bernama "speedTes" dengan ketentuan:  
*   - properti name bernilai: "Labi"  
*   - properti speed bernilai: 220  
*  
*   const speedTes = new EagleRun("Kuku", 220)  
*       speedTes.runEagle() // Kuku Berlari dengan kecepatan 220 km";  
*/
```