

NAMA : RENI SUSANTI  
KELAS : REGULER 2 (B)  
NIM : 210511079  
TUGAS : PRAKTIKUM 1

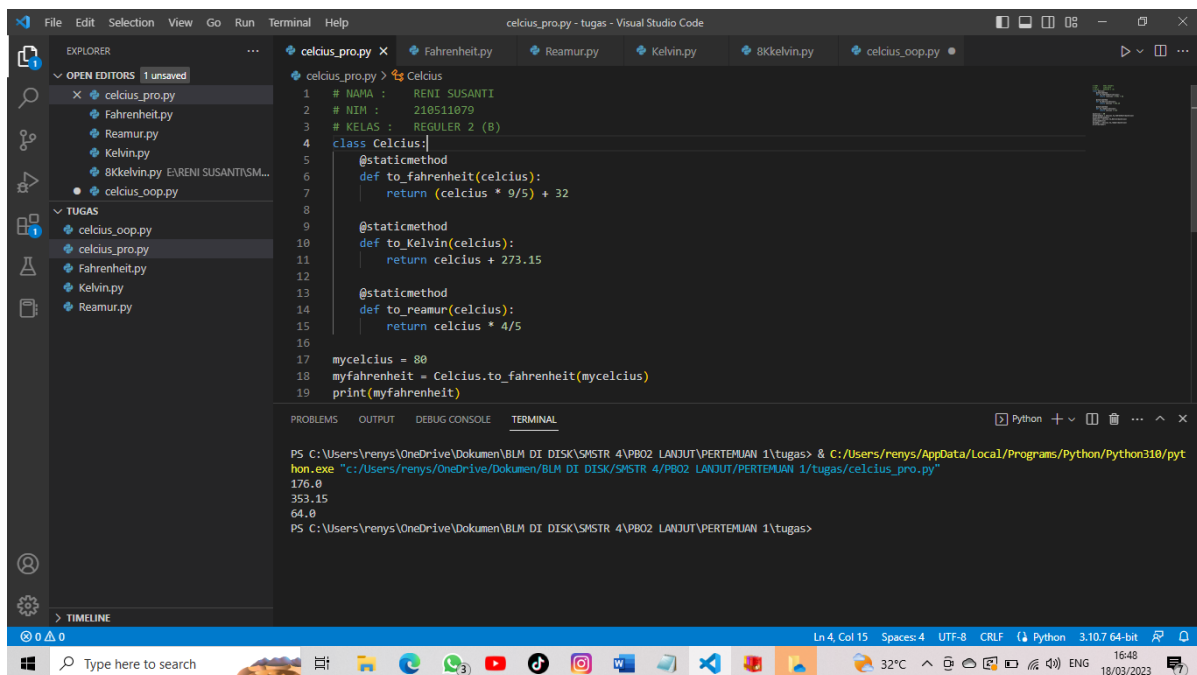
Celcius\_pro.py

```
class Celcius:
    @staticmethod
    def to_fahrenheit(celcius):
        return (celcius * 9/5) + 32

    @staticmethod
    def to_Kelvin(celcius):
        return celcius + 273.15

    @staticmethod
    def to_reamur(celcius):
        return celcius * 4/5
```

```
mycelcius = 80
myfahrenheit = Celcius.to_fahrenheit(myclcius)
print(myfahrenheit)
mykelvin = Celcius.to_Kelvin(myclcius)
print(mykelvin)
myreamur = Celcius.to_reamur(myclcius)
print(myreamur)
```



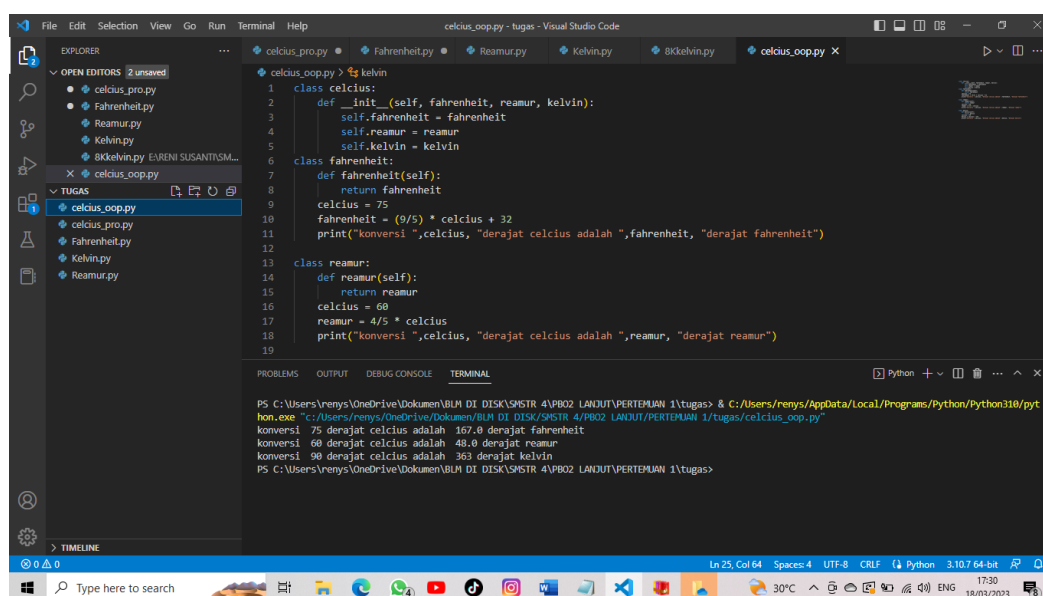
Celcius.oop.py :

```
class celcius:
    def __init__(self, fahrenheit, reamur, kelvin):
        self.fahrenheit = fahrenheit
        self.reamur = reamur
        self.kelvin = kelvin

class fahrenheit:
    def fahrenheit(self):
        return fahrenheit
    celcius = 75
    fahrenheit = (9/5) * celcius + 32
    print("konversi ",celcius, "derajat celcius adalah ",fahrenheit, "derajat fahrenheit")

class reamur:
    def reamur(self):
        return reamur
    celcius = 60
    reamur = 4/5 * celcius
    print("konversi ",celcius, "derajat celcius adalah ",reamur, "derajat reamur")

class kelvin:
    def kelvin(self):
        return kelvin
    celcius = 90
    kelvin = celcius + 273
    print("konversi ",celcius, "derajat celcius adalah ",kelvin, "derajat kelvin")
```



The screenshot shows a Visual Studio Code window with the file explorer on the left, the editor in the center, and the terminal at the bottom. The editor displays the code for the celcius.oop.py file, which defines four classes: celcius, fahrenheit, reamur, and kelvin. Each class has an \_\_init\_\_ method and a conversion method. The terminal shows the output of the script, which prints the conversion results for each class.

```
celcius.oop.py > $ python celcius.oop.py
konversi 75 derajat celcius adalah 157.0 derajat fahrenheit
konversi 60 derajat celcius adalah 48.0 derajat reamur
konversi 90 derajat celcius adalah 363 derajat kelvin
```

Evaluasi:

**1. Apa yang dimaksud dengan class dalam Python?**

- a. Sebuah fungsi yang mengembalikan nilai tertentu
- b. Sebuah variabel yang dapat digunakan oleh seluruh program
- c. Sebuah blueprint untuk membuat objek
- d. Sebuah fungsi yang digunakan untuk mencari nilai tertentu

**2. Apa yang dimaksud dengan objek dalam Python?**

- a. Sebuah fungsi yang mengembalikan nilai tertentu
- b. Sebuah variabel yang dapat digunakan oleh seluruh program
- c. Sebuah blueprint untuk membuat class
- d. Sebuah instance dari sebuah class

**3. Apa yang dimaksud dengan constructor dalam Python?**

- a. Sebuah method yang digunakan untuk mengubah nilai atribut objek
- b. Sebuah method yang digunakan untuk menghapus objek
- c. Sebuah method yang digunakan untuk membuat objek
- d. Sebuah method yang digunakan untuk mengambil nilai atribut objek

**4. Apa yang dimaksud dengan self dalam Python?**

- a. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada objek saat ini
- b. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada class saat ini
- c. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada konstruktor saat ini
- d. Sebuah keyword yang digunakan untuk merujuk pada method saat ini

**5. Bagaimana cara membuat objek dari sebuah class?**

- a. Dengan menggunakan fungsi init
- b. Dengan menggunakan keyword "new"
- c. Dengan menggunakan fungsi "create"
- d. Dengan menggunakan keyword "instance"

**6. Apa yang dimaksud dengan atribut dalam Python?**

- a. Variabel yang terkait dengan sebuah objek
- b. Metode yang terkait dengan sebuah objek
- c. Fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai
- d. Sebuah tipe data yang menyimpan nilai

**7. Apa yang dimaksud dengan metode dalam Python?**

a. Fungsi yang terkait dengan sebuah objek

b. Variabel yang terkait dengan sebuah objek

c. Fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai

d. Sebuah tipe data yang menyimpan nilai

**8. Bagaimana cara mengakses atribut dari sebuah objek?**

a. Dengan menggunakan tanda titik (.)

b. Dengan menggunakan tanda kurung []

c. Dengan menggunakan tanda koma ,

d. Dengan menggunakan tanda panah ->

**9. Bagaimana cara memanggil metode dari sebuah objek?**

a. Dengan menggunakan tanda titik (.)

b. Dengan menggunakan tanda kurung ( )

c. Dengan menggunakan tanda koma ,

d. Dengan menggunakan tanda panah ->