

# UJIAN TENGAH SEMESTER

UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA, FAKULTAS TEKNIK, PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK**

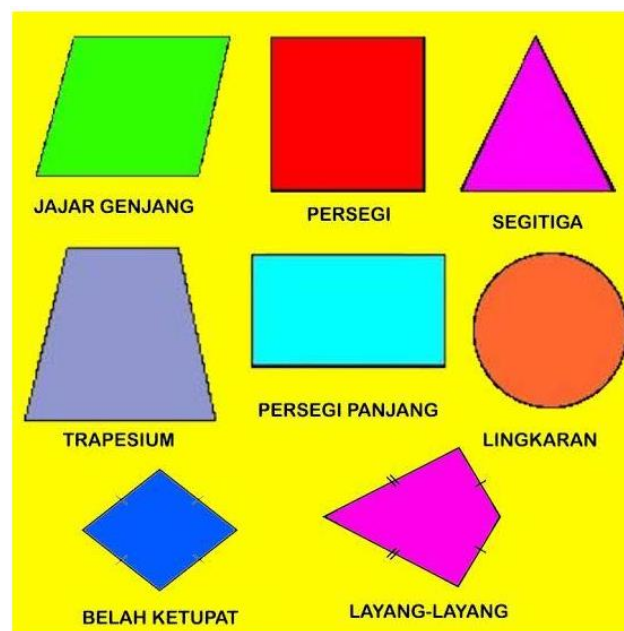
**SEMESTER GENAP 2020/2021, Rabu, 21 April 2021**

---

Bangun 2 Dimensi
Name
Panjang
Lebar
Luas
Keliling

**Gambar Class Abstrak Bangun 2 Dimensi**

Gambar di atas adalah sebuah Class Abstrak dengan nama 2 dimensi. Berikut adalah bangun datar yang cukup dikenal secara umum.



**Gambar 9 Bangun Datar**

Keterangan:

- Jajaran Genjang (JG)
- Persegi (P)
- Segitiga (S)
- Trapesium (T)
- Persegi Panjang (PP)
- Lingkaran (L)
- Belah Ketupat (BK)
- Layang-layang (LL)

**(Score: 56)** Gambar Class Abstrak mohon diturunkan menjadi sebuah Class. Mohon dibuatkan Method Accessor, Method Mutator, dan Constructor (minimal 3). Jika dimungkinkan adanya penambahan atribut pada masing-masing bangun datar, sangat dipersilahkan sebab ada di dalamnya.

Objek yang dihasilkan dari Class-class tersebut mohon disediakan max. 10 objek dari masing-masing class. Jangan lupa diberikan nama sebagai pembedanya dan diharapkan **UNIK/ Berbeda Nama**.

**(Score: 10)** Fitur penambahan objek, pada masing-masing objek. Adapun penambahan objek itu ditentukan dengan pilihan terlebih dahulu (Obj\_BangunDatar1; Obj\_BangunDatar2). Jika jumlah data sudah max., yaitu 10, maka tidak dapat ditambahkan.

**(Score: 10)** Fitur penghapusan objek, pada masing-masing objek. Adapun penghapusan objek itu ditentukan dengan pilihan terlebih dahulu. Penghapusan objek itu dimulai dengan pencarian objek tersebut, *case sensitive*, pada nama objek. Penghapusan ini berakibat pada pengurangan jumlah yang tersedia.

**(Score: 10)** Fitur perubahan objek, pada masing-masing objek. Adapun perubahan objek itu ditentukan dengan pilihan terlebih dahulu. perubahan objek itu dimulai dengan pencarian objek tersebut, *case sensitive*, pada nama objek.

**(Score: 10)** Fitur menampilkan data objek, pada masing-masing objek. Adapun menampilkan objek itu ditentukan dengan pilihan terlebih dahulu. Penampilan data objek itu dimulai dengan pencarian objek tersebut, *case sensitive*, pada nama objek.

**(Score: 4)** Fitur penambahan, penghapusan, perubahan, penampilan, dan, keluar dibuat jadi sebuah menu.

Gambaran Menu:

1. **Add** (setelah menu ini dipilih, maka muncul Submenu berikut)
  - a. **Obj\_BangunDatar1**
  - b. **Obj\_BangunDatar2**
  - c. **Exit**
2. **Delete** (setelah menu ini dipilih, maka muncul Submenu berikut)
  - a. **Obj\_BangunDatar1**
  - b. **Obj\_BangunDatar2**
  - c. **Exit**
3. **Edit** (setelah menu ini dipilih, maka muncul Submenu berikut)
  - a. **Obj\_BangunDatar1**
  - b. **Obj\_BangunDatar2**
  - c. **Exit**
4. **View** (setelah menu ini dipilih, maka muncul Submenu berikut)
  - a. **Obj\_BangunDatar1**
  - b. **Obj\_BangunDatar2**
  - c. **Exit**
5. **Exit**

Berikut adalah Tabel Nama masing-masing peserta Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Obyek.

No.	NRP	Nama	Kode Bangun Datar	
1	311.20.011	Axceldio Martius (M)	JG	LL
2	311.20.012	Yosafat Hizkia Pesik (M)	P	BK
3	311.20.013	Ricky Yohanes Wijaya (M)	S	L
4	311.17.006	Sanjaya Robianto	T	PP
5	311.18.026	Rando Niky Arifin	PP	T
6	311.19.001	Shendy Susilo	L	S
7	311.19.003	Christian Alexander Pratama	BK	P
8	311.19.004	Immanuel Johnson Agustian	LL	JG
9	311.19.006	Christian Antonio Sadha	JG	LL
10	311.19.007	Nicolaus Agung Cahyadi	P	BK
11	311.19.009	Calvin Juanta	S	L
12	311.19.008	Chrisna Noviandi	T	PP
13	311.19.010	Maharani Kusuma Putri	PP	T
14	311.19.012	Kevin Cornelius Septyanto	L	S
15	311.20.001	Vajra Vidya Kusala	BK	P
16	311.20.002	Evan Santoso	LL	JG
17	311.20.003	Timotius	JG	LL
18	311.20.005	Daud Hizkia Jeremia Jonathan	P	BK
19	311.20.006	Okky Robbyanto	S	L
20	311.20.007	Alton Gunawan Purwanto	T	PP
21	311.20.008	Jason Budiraharja	PP	T
22	311.20.009	Steven Tantowi	L	S
23	311.20.010	Reynold Oktavianus Tannujaya	BK	P
24	311.19.013	Nathaniel Jovan Aurelio Purnomo	LL	JG
25	311.20.014	Gabriel Johan Stevanus	JG	LL
26	99.221.033	Riesti Novalita Amirudin	P	BK
27	99.221.037	Sylvie Regina C. Silaen	S	L
28	99.220.083	Hanapi Nasution	T	PP