

Makassar, 27 Maret 2023

TUGAS 2 PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

DOSEN : MARDIYYAH HASNAWI, S.Kom.,M.T



DISUSUN OLEH :

RINA FEBRIYANTI HASJUM

13020210288

B1

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA

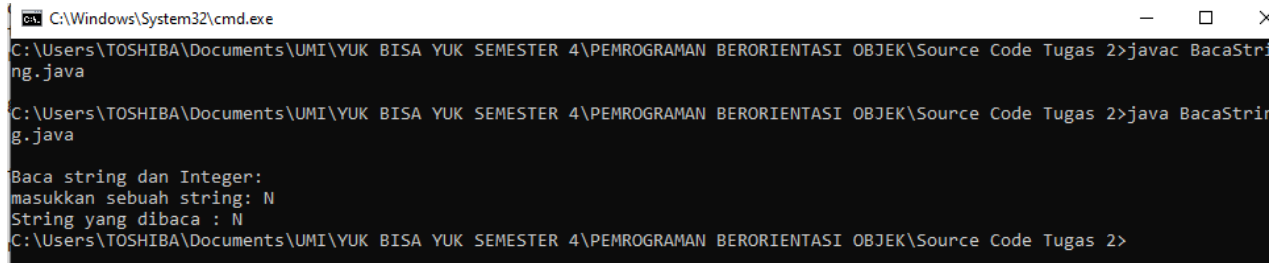
MAKASSAR

2022

TUGAS PRAKTEK

1. BacaString

Output :



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Source Code Tugas 2>javac BacaString.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Source Code Tugas 2>java BacaString.java
Baca string dan Integer:
masukkan sebuah string: N
String yang dibaca : N
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Source Code Tugas 2>
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output dengan cara melakukan inputan melalui keyboard.

Keyword:

Memiliki class dengan nama Operator, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data String dengan variabel str, import library

2. ForEver



```
C:\Windows\System32\cmd.exe - java ForEver.java
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
Print satu baris ....
```

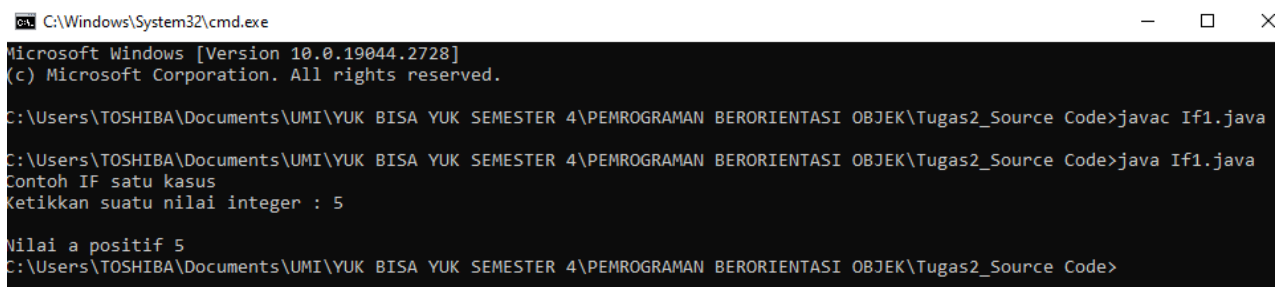
Tujuan Program:

Untuk menampilkan output dari looping dengan while yang bernilai true.

Keyword:

Memiliki class dengan nama ForEver, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data String dengan variabel str, import library

3. If1



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 10.0.19044.2728]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac If1.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java If1.java
Contoh IF satu kasus
Ketikkan suatu nilai integer : 5
Nilai a positif 5
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>
```

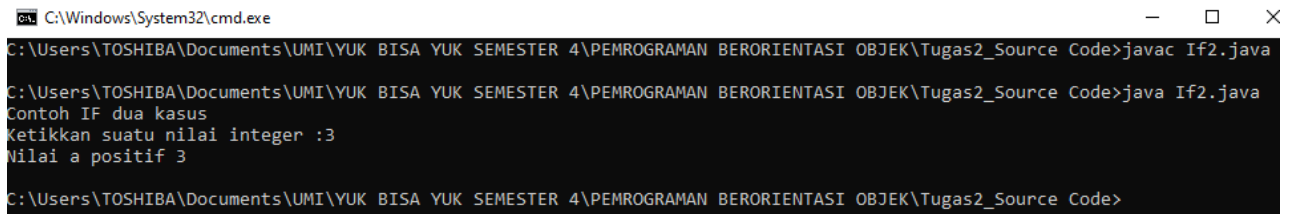
Tujuan Program:

Untuk menampilkan output membaca nilai int dan menuliskan keluarannya jika positif

Keyword:

Memiliki class dengan nama Lf1, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data dengan variabel a, ada import library Scanner, penggunaan if.

4. If2



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac If2.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java If2.java
Contoh IF dua kasus
Ketikkan suatu nilai integer :3
Nilai a positif 3
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>
```

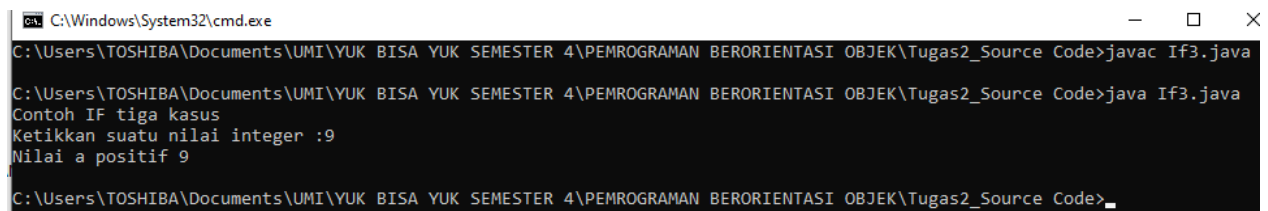
Tujuan Program:

Untuk menampilkan output membaca nilai int dan menuliskan keluarannya jika $a \geq 0$, maka bernilai positif, dan menampilkan negative jika $a < 0$. Kemudian untuk memperlihatkan bagaimna pemakaian if dengan dua kasus komplementer.

Keyword:

Memiliki class dengan nama Lf2, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data dengan variabel a, ada import library Scanner, penggunaan if.

5. If3



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac If3.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java If3.java
Contoh IF tiga kasus
Ketikkan suatu nilai integer :9
Nilai a positif 9
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output membaca nilai int dan menuliskan keluarannya jika $a \geq 0$, maka bernilai positif, dan menuliskan negative jika $a < 0$, Jika $a = 0$ maka tampilkan nilai 0. Kemudian untuk memperlihatkan bagaimna pemakaian if dengan tiga kasus komplementer.

Keyword:

Memiliki class dengan nama Lf2, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data dengan variabel a, ada import library Scanner, penggunaan if.

6. KasusBoolean

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac KasusBoolean.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java KasusBoolean.java
true
benar
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output membaca tipe data Boolean dengan variabel bool dimana nilainya bernilai true atau benar.

Keyword:

Memiliki class dengan nama KasusBoolean, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. tipe data Boolean dengan variabel bool dimana nilainya bernilai true atau benar.

7. KasusSwitch

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac KasusSwitch.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java KasusSwitch.java
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
N
Yang anda ketik adalah huruf mati
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output dari huruf vocal dengan menggunakan fungsi switch case.

Keyword:

Memiliki class dengan nama KasusSwitch, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data char dengan variabel cc, ada import library Scanner, penggunaan Switch case.

8. Konstant

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac Konstant.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java Konstant.java
Jari-jari lingkaran =31
Luas lingkaran = 3018.9814
Akhir program
```

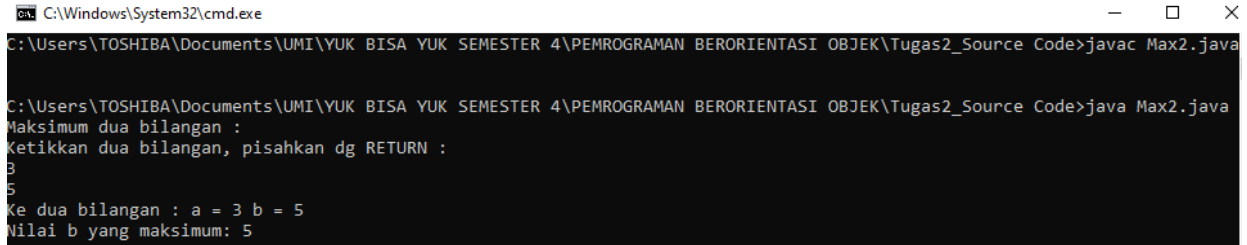
Tujuan Program:

Untuk menampilkan output dari menghitung luas lingkaran, jari-jari dan pemakaian konstanta.

Keyword:

Memiliki class dengan nama KasusSwitch, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data float yang nilainya konstan dimana phi 3.1415f, dan juga tipe data float dengan variabel r.

9. Max2



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac Max2.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java Max2.java
Maksimum dua bilangan :
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
3
5
Ke dua bilangan : a = 3 b = 5
Nilai b yang maksimum: 5
```

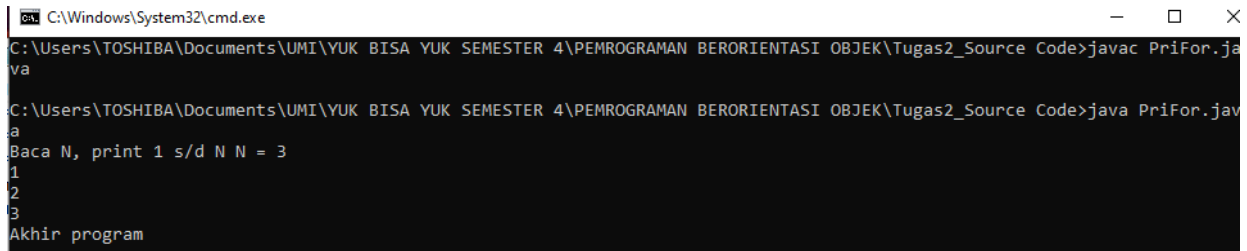
Tujuan Program:

Untuk menampilkan output maksimum dua bilangan yang di baca

Keyword:

Memiliki class dengan nama Max2, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel a dan b, import library scanner, penggunaan if.

10. PriFor



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac PriFor.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java PriFor.java
Baca N, print 1 s/d N N = 3
1
2
3
Akhir program
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output perulangan dengan penggunaan for.

Keyword:

Memiliki class dengan nama PriFor, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel i dan N, import library scanner, penggunaan for untuk perulangan.

11. PrintIterasi

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac PrintIterasi.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java PrintIterasi.java
Nilai N >0 = 6
Print i dengan ITERATE :
1
2
3
4
5
6
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output perulangan dengan penggunaan iterasi.

Keyword:

Memiliki class dengan nama PrintIterasi, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel i dan N, import library scanner, penggunaan iterasi untuk outputnya.

12. PrintRepeat

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac PrintRepeat.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java PrintRepeat.java
Nilai N >0 = 7
Print i dengan REPEAT:
1
2
3
4
5
6
7
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output perulangan dengan do-while.

Keyword:

Memiliki class dengan nama PrintRepeat, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel i dan N, import library scanner, penggunaan repeat untuk outputnya.

13. PrintWhile

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac PrintWhile.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java PrintWhile.java
Nilai N >0 = 4
Print i dengan WHILE:
1
2
3
4
```

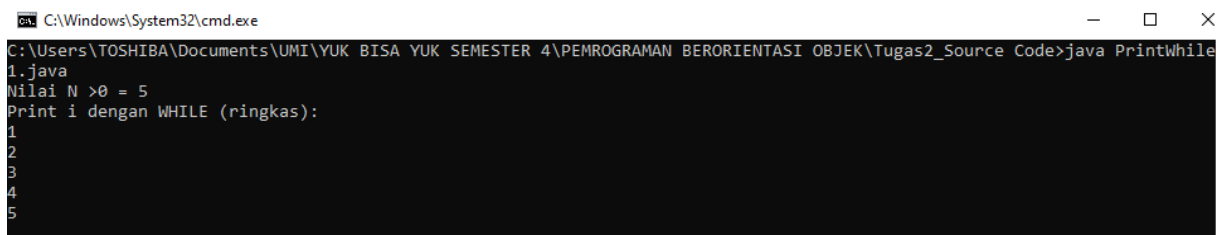
Tujuan Program:

Untuk menampilkan output perulangan dengan do-while.

Keyword:

Memiliki class dengan nama PrintWhile, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel i dan N, import library scanner, penggunaan repeat untuk outputnya.

14. PrintWhile1



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java PrintWhile1.java
Nilai N >0 = 5
Print i dengan WHILE (ringkas):
1
2
3
4
5
```

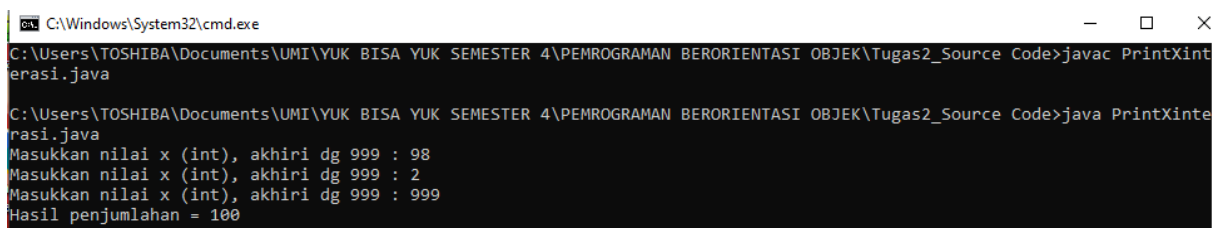
Tujuan Program:

Untuk menampilkan output perulangan dengan while.

Keyword:

Memiliki class dengan nama PrintWhile1, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel i dan N, import library scanner, penggunaan repeat untuk outputnya.

15. PrintXinterasi



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac PrintXinterasi.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java PrintXinterasi.java
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 98
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 2
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 999
Hasil penjumlahan = 100
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output perulangan dengan for dan penggunaan if-else.

Keyword:

Memiliki class dengan nama PrintXinterasi, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel sum valuenya 0, variabel x, penggunaan if-else dan perulangan for.

16. PrintXRepeat

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac PrintXRepeat.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java PrintXRepeat.java
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 45
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 5
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 999
Hasil penjumlahan = 50
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output perulangan dengan do while dan penggunaan if-else.

Keyword:

Memiliki class dengan nama PrintXrepeat, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel sum, variabel x, penggunaan if-else dan perulangan do while.

17. PrintXWhile

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac PrintXWhile.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java PrintXWhile.java
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 29
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 2
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 999
Hasil penjumlahan = 31
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output perulangan dengan while.

Keyword:

Memiliki class dengan nama PrintXWhile, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variabel sum valuenya 0, variabel x, penggunaan while.

18. SubProgram

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac SubProgram.m.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java SubProgram.m.java
Maksimum dua bilangan
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dg RETURN :
4
6
Ke dua bilangan : a = 4 b = 6
Maksimum = 6
Tukar kedua bilangan...
Ke dua bilangan setelah tukar: a = 6 b = 4
```

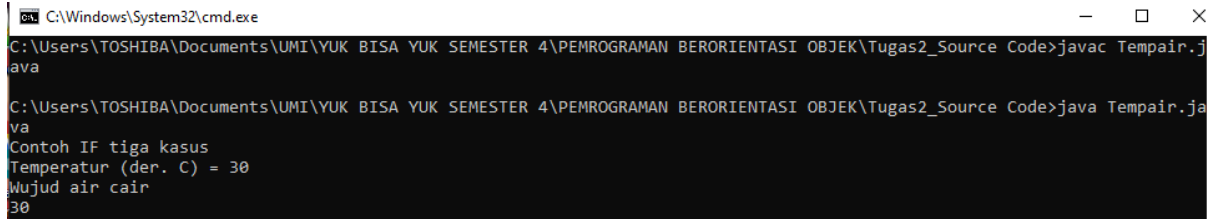
Tujuan Program:

Untuk menampilkan output dengan penggunaan if-else.

Keyword:

Memiliki class dengan nama SubProgram, terdapat fungsi int maxab, void tukar dan fungsi void main. Ada tipe data int dengan variable temp, ada tipe data int dengan variable a dan b.

19. Tempair



```
C:\Windows\System32\cmd.exe
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>javac Tempair.java
C:\Users\TOSHIBA\Documents\UMI\YUK BISA YUK SEMESTER 4\PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK\Tugas2_Source Code>java Tempair.java
Contoh IF tiga kasus
Temperatur (der. C) = 30
Wujud air cair
30
```

Tujuan Program:

Untuk menampilkan output dengan penggunaan if-else.

Keyword:

Memiliki class dengan nama SubProgram, dimana terdapat public untuk mengakses secara bebas. Ada tipe data int dengan variable T, menggunakan import library scanner.