

# Tugas Praktikum 3

1. Seperti pada tugas praktikum sebelumnya, kalian diminta untuk membuat sebuah *class* dalam bahasa pemrograman Java . Namun, kali ini terdapat beberapa syarat khusus yang harus dipenuhi:
  - a. Memiliki minimal:
    - 3 *Attribute*, di mana:
      - Salah satu atribut **harus merupakan objek dari class lain** (*instance variable* bertipe objek)
        - Contoh : Pada *class* SangPelempar, terdapat atribut yang merupakan objek dari *class* Sandal dan Pelindung
        - Contoh lain : Pada *class* Mahasiswa yang ada pada tugas praktikum 2, atribut alamat merupakan objek dari *class* Alamat.
        - Catatan : Atribut tersebut juga boleh merupakan objek dari *class* **yang sama** (*self-referencing object*).
      - 2 *Behavior (method)*, tidak termasuk *setter-getter*:
        - Salah satu *method* **harus berinteraksi langsung dengan atribut objek tersebut**.
          - Contoh : *Method* *throwing*(SangPelempar *enemy*) pada *class* SangPelempar menggunakan parameter bertipe objek dan berinteraksi dengan atribut *instance*-nya.
2. *Class* harus memiliki minimal 2 *constructor*
  - Satu *constructor default* (tanpa parameter).
  - Satu *constructor* dengan parameter untuk menginisialisasi atribut.
3. Salah satu *method (behaviour)* harus melibatkan interaksi antar objek dari *class* yang sama.
  - *Method* tersebut harus menerima parameter bertipe *class* yang sama, lalu melakukan proses atau aksi yang melibatkan kedua objek.
    - Contoh : Pada *class* SangPelempar, ada *method* *throwing*(SangPelempar *enemy*) yang melakukan serangan dengan salin melempar sandal sehingga bisa mengurangi *health/hp* dari *enemy*.

**Class harus berbeda-beda** untuk tiap orang dan belum pernah digunakan pada soal praktikum sebelum-sebelumnya. Jadi untuk konfirmasi nama *class* tiap orang, silahkan cek dan daftarkan nama *class* pilihan pada spreadsheet berikut:

Link Spreadsheet :

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/15rCXS-GltHKNhaEIj12\\_Tb3OqhI3\\_0-PZkA7Rzz\\_2H8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/15rCXS-GltHKNhaEIj12_Tb3OqhI3_0-PZkA7Rzz_2H8/edit?usp=sharing)

Link Kode SangPelempar :

<https://github.com/Ervin1809/tugas-praktikum-3.git>

Contoh diagram yang memenuhi syarat-syarat di atas :

SangPelempar
+ nama: String + health: int + sandal: Sandal + pelindung: Pelindung
+ throwing(enemy : SangPelempar) : void + checkStatus() : void

Sandal
+ merekSandal : String + size : Size + damageLemparan : int
+ getDamageLemparan(target : String) : double

Size
+ ukuran : int + insole : double

Pelindung
+ badan : String + kepala : String
+ getDef(random : int) : int