

okjhgiinmklniiyhb-ifs20051 created by GitHub Classroom

☆ 0 stars

🔗 0 forks


☆ Star

👁 Watch ▼

- <> Code
- 🕒 Issues
- 🔗 Pull requests 1
- 🎬 Actions
- 📁 Projects
- 🛡 Security
- 📈 Insigh

🔗 master ▼

...

 ifs20051 utslevel2 ...

✓ 5 days ago ⌚ 6

View code

☰ README.md 

Selamat!!! Anda sekarang sudah di UTS Praktikum Level 2 dari 4 Level

Baca instruksi yang diberikan dengan baik.

Kelas Diagram

Laptop

-jenis : String
-ukuranLayar : int
-prosesor : Prosesor
-ram : double
-harddisk : double
+menjalankanAplikasi(namaAplikasi : String, ram : double, harddisk : double) : String
+toString() : String
+equals(o : Object) : boolean

Prosesor

-jenis : String
-jmlInti : int
+toString() : String
+equals(o : Object) : boolean

Realisasikan kelas Laptop dan kelas Prosesor yang ada pada kelas diagram di atas ke dalam bahasa pemrograman Java. Untuk masing-masing kelas lengkapi dengan konstruktor tanpa parameter, konstruktor dengan parameter, kopi konstruktor, serta setter dan getter. Gunakan template yang disediakan di src\main\java\uts.

Anda silahkan menggunakan (menyalin) kode program yang sudah anda hasilkan dari level 1

Perhatikan bahwa, pada level 2 ini, tipe atribut prosesor adalah Prosesor.

Untuk mendapatkan nilai sempurna pada level ini, konsentrasi menyesuaikan kode program kelas Laptop.java yang anda kerjakan pada level 1 sehingga semua konstruktor dan method dapat menerima atribut prosesor yang bertipe Prosesor (bukan String).

Perhatikan bahwa keluaran method toString() dari kelas Laptop perlu diupdate. Silahkan cek gambar yang ada pada rubrik penilaian no. 6

Rubrik Penilaian

1. **[Poin 15]** program dilengkapi dengan konstruktor tanpa parameter yang set data dengan nilai default sebagai berikut: jenis laptop asus, ukuranLayar 14 inch, prosesornya Intel Core i7-5820K, ram 4 GB, dan harddisknya 1024 GB (1 TB).

Perintah test:

```
>gradle test --tests TestLaptop.testKonstruktorI
```

2. **[Poin 15]** program dilengkapi dengan konstruktor dengan parameter

Perintah test:

```
>gradle test --tests TestLaptop.testKonstruktorII
```

3. **[Poin 15]** program dilengkapi dengan kopi konstruktor

Perintah test:

```
> gradle test --tests TestLaptop.testKopiKonstruktor
```

4. **[Poin 20]** Program dilengkapi dengan sekumpulan setter dan getter

Perintah test:

```
> gradle test --tests TestLaptop.testSetter
```

5. **[Poin 20]** Program dilengkapi dengan method menjalankanAplikasi(). Method ini akan mengembalikan suatu pesan.

Misalnya data sebuah laptop r kondisi ram 6 GB dan hdd 512 GB dan method menjalankanAplikasi() dipanggil dengan r.menjalankanAplikasi("adobe premiere",6.5,100) maka pesan yang dihasilkan adalah: Spesifikasi Laptop tidak sanggup menjalankan aplikasi adobe premiere

Misalnya data sebuah laptop r kondisi ram 2 GB dan hdd 512 GB dan method menjalankanAplikasi() dipanggil dengan r.menjalankanAplikasi("notepad++", 0.5,0.5) maka pesan yang dihasilkan adalah: Laptop sedang menjalankan aplikasi notepad++ sisa ram:1.5 GB, sisa harddisk:511.5 GB

> Perintah test:

```
> gradle test --tests TestLaptop.testMenjalankanAplikasi
```

6. [Poin 15] program dilengkapi dengan method toString() yang akan menampilkan data di dalam objek Rumah. Perhatikan contoh keluaran yang diberikan.

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
D:\GIT>java uts.pck2.Driver
Spesifikasi laptop asus:ukuran layar 14, prosesor Intel Core i5-5820K 4 inti,
RAM 4.0 GB, harddisk 1024.0 GB
```

Perintah test:

```
> gradle test --tests TestLaptop.testToString
```

Catatan Penting:

- 1. Anda hanya boleh mengubah kode program yang ada di src\main\java
- 2. **Semua kode program yang ada di src\test\java tidak boleh diubah sama sekali!!** Jika anda ubah (akan terlihat pada history), maka nilai anda langsung 0.
- 3. Jangan memindah-mindahkan file, biarkan setiap file di folder di mana file tersebut berada sebelumnya.
- 4. Pada beberapa template program sudah disediakan method yang tidak boleh diubah. Maka jangan anda ubah!

Releases

No releases published
[Create a new release](#)

Packages

No packages published
[Publish your first package](#)

Languages

