Nama & NPM	Topik:	Tanggal:
Vicky Andrean & G1F024021	Unit 1 Kelas (Class)	18/09/2024

[Nomor 1] Identifikasi Masalah:

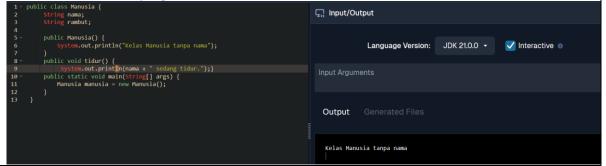
- 1.1. Analisa ciri-ciri umum Kelas Manusia yang dapat menjadi
 - a. atribut variabel, dan
 - b. perilaku/ behavior untuk method!

[Nomor 1] Analisis dan Argumentasi

- a.) atribut variable dari koding diatas String nama , String rambut
- b.) perilaku / behavior untuk method public void tidur

[Nomor 1] Penyusunan Algoritma dan Kode Program

- 1) Algoritma
 - a.) Mulai
 - b.) Deklarasi kelas
 - c.) Deklarasi atribut variable
 - d.) Deklarasi konstruktor
 - e.) Deklarasi behavior dan method
 - f.) Deklarasi main method
 - g.) Selesai
- 2) Tuliskan kode program dan luaran



[Nomor 1] Kesimpulan

- 1) Evaluasi
 - a) Apa konsekuensi dari skenario pemprograman ini? Kodingan diatas hanya menampilkan manusia tanpa nama dan tidak berisi nama dan warna rambut

Nama & NPM	Topik:	Tanggal:
Vicky Andrean & G1F024021	Unit 2 Objek	18/09/2024

[Nomor 2] Identifikasi Masalah:

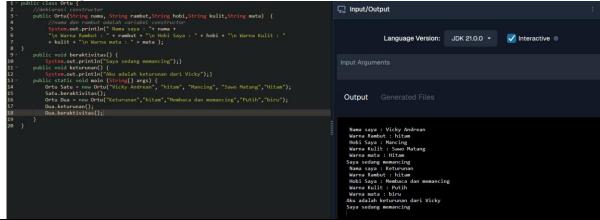
- 1. Susun kembali kode di contoh 2 dengan menambahkan data ciri-ciri Anda di dalam variabel constructor!
- 2. Apabila nanti Anda akan memiliki keturunan, analisa sifat (atribut), constructor, dan perilaku positif (behavior) apa yang akan diturunkan?

[Nomor 2] Analisis dan Argumentasi

- 1) Saya menambahkan Warna kulit,mata dan hobi saya
- 2) Atribut : rambut hitam dan warna mata hitam Behavior : Saya sedang memancing

[Nomor 2] Penyusunan Algoritma dan Kode Program

- 1.) Algoritma
 - a.) Mulai
 - b.) Deklarasi kelas Ortu
 - c.) Deklarasi Constructor Ortu
 - d.) Deklarasi Metode beraktivitas
 - e.) Deklarasi Metode keturunan
 - f.) Deklarasi main Method
 - g.) Selesai



[Nomor 2] Kesimpulan

a) Evaluasi

Apa konsekuensi dari skenario pemprograman ini? Didalam behaviour masih kurang fleksibel dikarenakan harus menulis sedang beraktivitas dari mana dan tidak bisa di tambah dari atribut variable

Nama & NPM	Topik:	Tanggal:
Vicky Andrean & G1F024021	Unit 3 Method	18/09/2024

[Nomor 3] Identifikasi Masalah:

- 1. Analisa perbedaan deklarasi constructor, method, dan method utama!
- 2. Tentukan kapan Anda perlu menggunakan constructor dan method?
- 3. Uraikan perbedaan berikut:
 - a) constructor overloading dan overriding
 - b) method overloading, dan method overriding
 - c) method yang mengembalikan nilai dan method tidak mengembalikan nilai

[Nomor 3] Analisis dan Argumentasi

- 1.) Constructor = sebagai patokan atribut objek , method = mendeskripsikan perilaku, method utama = tempat pendeskripsian
- 2.) Constructor saat ingin memulai/membuat atribut objek,method untuk mendeskripsikan perilaku berulang kali
- 3.) a.)Constructor Overloading = membuat kelas memiliki lebih dari satu constructor dengan nama yang sama tetapi dengan parameter yang berbeda, Constructor Overriding = membuat constructor di subclass dengan cara yang berbeda.
 - b.)Method Overloading = Mengizinkan beberapa metode dengan nama yang sama tetapi dengan parameter yang berbeda dalam satu kelas, Method Overriding = Mengizinkan subclass untuk menyediakan implementasi yang berbeda untuk metode yang sudah ada di superclass
 - c.) Method yang Mengembalikan Nilai = Memiliki tipe kembalian yang ditentukan dan menggunakan keyword return untuk mengembalikan hasil dari metode tersebut, Method Tidak Mengembalikan Nilai = Dideklarasikan dengan tipe kembalian void dan tidak menggunakan keyword return untuk mengembalikan nilai

[Nomor 3] Penyusunan Algoritma dan Kode Program

- 1.) Algoritma
 - a.) Mulai
 - b.) Deklarasi manusia
 - c.) Deklarasi atribut
 - d.) Deklarasi constructor
 - e.) Deklarasi metode
 - f.) Deklarasi main method
 - g.) Selesai

[Nomor 3] Kesimpulan

- 2) Analisa
 - a.) Susunlah kesimpulan berdasarkan permasalahan, algoritma, dan kode program!

 Dari permasalahan diatas saya bisa membedakan apa itu method,konstruktor dan method utama
 - b.) Apakah dasar alasan pengambilan keputusan Anda untuk kasus ini? Dikarenakan perintah dari soal adalah menganalisa

Nama & NPM	Topik:	Tanggal:
Vicky Andrean & G1F024021	Unit 1 Kelas (Class)	18/09/2024

[Nomor 4] Identifikasi Masalah:

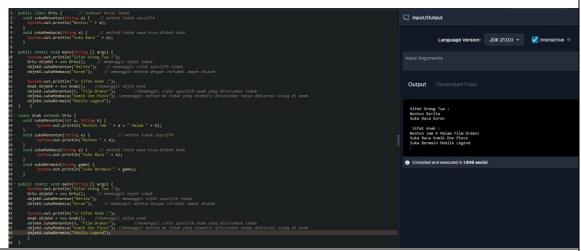
- A.)Bandingkan method yang dimiliki class Anak extends Ortu dengan method di class Ortu!
- B.) Ubahlah Contoh 4 dengan menambahkan objek anak dengan method yang berbeda!

[Nomor 1] Analisis dan Argumentasi

- A.) Kelas Anak ada method sukaMenonton yang punya dua parameter, yang tidak ada di kelas Ortu, Kelas Anak juga mengoverride kedua method dari kelas Ortu, tapi sama dengan yang ada di kelas Ortu.
- B.) Menambahkan metode bermain Mobile Legend

[Nomor 1] Penyusunan Algoritma dan Kode Program

- 3) Algoritma
 - A.) Mulai
 - B.) Deklarasi Kelas Ortu
 - C.) Deklarasi metode
 - D.) Deklarasi main method
 - E.) Deklarasi kelas anak
 - F.) Deklarasi metode anak
 - G.) Deklorasi main method anak
 - H.) Selesai



[Nomor 1] Kesimpulan

c.) Evaluasi

Apa konsekuensi dari skenario pemprograman ini? Terlalu panjang