

Nama & NPM	Topik:	Tanggal:
Dimas Fahrozy (G1A022018) Khairul Hafif (G1A022066) Reyvano Arya Pulunggono (G1A022094)	Laporan Pembuatan Kelas.	16 September 2022
<b>[1] Identifikasi Masalah:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uraikan permasalahan dan variable               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apabila diketahui kelas induk adalah Mahasiswa dan Kelas anak adalah turunan dari mahasiswa maka:                   <ol style="list-style-type: none"> <li>(a) Analisa atribut, method, dan constructor dari kelas induk Mahasiswa dan kelas anak (turunan dari Mahasiswa)!</li> <li>(b) Evaluasi perbedaan kelas induk Mahasiswa dan kelas anak (turunan dari Mahasiswa)!</li> <li>(c) Rekomendasi atribut, method, dan constructor yang bisa digunakan bersama kelas induk dan kelas anak!</li> <li>(d) Desain kode program Java yang berisi atribut, method, dan constructor dari kelas induk Mahasiswa dan kelas anak (turunan dari Mahasiswa)!</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>2. Rincikan sumber informasi yang relevan (buku / webpage)                <a href="https://www.youtube.com/watch?v=60ldOc8m8Es">https://www.youtube.com/watch?v=60ldOc8m8Es</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6qULMlcV-eg">https://www.youtube.com/watch?v=6qULMlcV-eg</a> </li> </ol>		
<b>[1] Penyusunan Algoritma dan Kode Program</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Rancang desain solusi atau algoritma               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Package</li> <li>2. Kelas Induk</li> <li>3. Method Induk</li> <li>4. Memanggil induk (Objek dan sifat spesifik) serta method dengan variable yang dapat diubah</li> <li>5. Memanggil objek anak, sifat spesifik anak yang diturunkan, method induk yang otomatis diturunkan</li> <li>6. Pembuatan anak extends Mahasiswa</li> </ol> </li> <li>2) Tuliskan kode program dan luaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Beri komentar pada kode</li> <li>b) Uraikan luaran yang dihasilkan</li> <li>c) Screenshot/ Capture potongan kode dan hasil luaran</li> </ol> </li> </ol>		

```

package Class;
public class Mahasiswa { // membuat kelas induk
    void sukaMenonton(String a) { // method induk spesifik
        System.out.println("Nonton " + a);
    }
    void sukaMembaca(String a) { // method induk umum bisa diubah anak
        System.out.println("Suka Baca " + a);
    }
}

public static void main(String [] args) {
    System.out.println("Sifat Mahasiswa :");
    Mahasiswa objek0 = new Mahasiswa(); // memanggil objek induk
    objek0.sukaMenonton("Film"); // memanggil sifat spesifik induk
    objek0.sukaMembaca("Novel"); // memanggil method dengan variabel dapat diubah

    System.out.println("\nSifat Anak 1 :");
    anak1 objekA = new anak1(); // memanggil objek anak
    objekA.sukaMenonton(9, "Film TripleA"); // memanggil sifat spesifik anak yang diturunkan induk
    objekA.sukaMembaca("Komik Naruto"); // memanggil method ke induk yang otomatis diturunkan tanpa deklarasi ulang di anak

    System.out.println("\nSifat Anak 2 :");
    anak2 objekB = new anak2(); // memanggil objek anak
    objekB.sukaBermain("Valorant ", "tidak ada kerjaan"); // memanggil sifat spesifik anak yang diturunkan induk
    objekB.sukaMembaca("Komik One Piece");

    System.out.println("\nSifat Anak 3 :");
    anak3 objekC = new anak3(); // memanggil objek anak
    objekC.sukaMakan("Ayam Geprek", "lapar"); // memanggil sifat spesifik anak yang diturunkan induk
    objekC.sukaMenonton("Sepak Bola");
}
}

```

Kode (1)

```

class anak1 extends Mahasiswa {
    void sukaMenonton(int a, String b) {
        System.out.println("Nonton Jam " + a + " Malam " + b);
    }
}

class anak2 extends Mahasiswa {
    void sukaBermain(String a, String b) {
        System.out.println("Bermain "+a+"Saat "+b);
    }
}

class anak3 extends Mahasiswa {
    void sukaMakan(String a,String b) {
        System.out.println("Makan "+a+" Saat "+b);
    }
}

```

Kode (2)

```

Sifat Mahasiswa :
Nonton Film
Suka Baca Novel

Sifat Anak 1 :
Nonton Jam 9 Malam Film TripleA
Suka Baca Komik Naruto

Sifat Anak 2 :
Bermain Valorant Saat tidak ada kerjaan
Suka Baca Komik One Piece

Sifat Anak 3 :
Makan Ayam Geprek Saat lapar
Nonton Sepak Bola

```

#### Luaran Program

Program berjalan dengan baik tanpa terjadi error, dan luaran sudah sesuai dengan program yang disusun, yaitu menampilkan sifat Mahasiswa, sifat Anak 1, sifat Anak 2, sifat Anak 3.

#### [1] Kesimpulan

##### 1) Analisa

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

Kesimpulan : Dalam tugas kali ini, kami menambahkan 3 objek anak dalam satu induk

Mahasiswa. Pada saat kami menambahkan extends pada anak ke-2 tidak mengalami error tapi pada saat kami menjalankan program sifat anak ke-2, tidak terdeteksi pada luaran, jadi kami menambahkan lagi perintah untuk memanggil objek sifat anak dan sifat spesifik pada anak yang diturunkan dari induk Mahasiswa

**Refleksi**

pembuatan kami sedikit mengalami kesulitan pada kesimpulan