

Sahilah Amru
5026231182 / A.

```
③ public class Main {  
    public static void main (String [] args) {  
        Shape randomShape = new Shape ();  
        System.out.println (randomShape);  
  
        Rectangle myBook = new Rectangle (7.5, 20.0);  
        System.out.println (myBook);  
  
        Square myTissue = new Square (2.5);  
        System.out.println (myTissue);  
  
        Circle s = new Circle (10);  
        System.out.println (s + " with area: " + s.getArea () + " cm sq.");  
    }  
}
```

Shape randomShape = new Shape (); → Buat instance dari kelas 'Shape' dengan nama randomShape.
System.out.println (randomShape); → manggil metode toString () dari kelas 'Shape' ~~dan~~ ngembaliin String yang menjelaskan bentuknya. Outputnya akan muncul informasi tentang objek shape.

Rectangle myBook = new Rectangle (7.5, 20.0); → ini objek ke-2 yaitu Rectangle yang punya lebar 7.5 dan panjang 20.0, dikasih nama myBook.
System.out.println (myBook); → nge-print representasi string dari Rectangle. Metode toString () di kelas Rectangle mencantumkan informasi tentang panjang, lebar, dan MUNGKIN luas persegi panjangnya.

Square myTissue = new Square (2.5); → ini objek ke-3 yaitu Square yang punya sisi sepanjang 2.5, dikasih nama myTissue.
System.out.println (myTissue); → nge-print representasi string dari Square. Metode toString () di kelas Square mencantumkan informasi tentang panjang sisi dan luas persegi.

Circle s = new Circle (10); → ini objek ke-4 (terakhir) yang punya radius 10, dikasih nama s.
System.out.println (s + " with area: " + s.getArea () + " cm sq.");
↳ nge-print representasi string dari Circle. Dan nambahin informasi tentang luas lingkaran tersebut yang dihitung pakai metode getArea (). Metode ini bisa jadi ngembaliin hasil perhitungan luas pakai rumus $\pi \times \text{radius}^2$.

Kita bisa melihat bagaimana setiap objek bentuk (Shape, Rectangle, Square, dan Circle) diinisialisasi dan bagaimana informasi tentang bentuk tersebut di-print pakai metode toString () masing-masing, juga gimana luas lingkaran dihitung dan ditampilkan bersama dengan representasi objeknya dengan kode ini.