

NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

PersegiPanjang25.java X J ArrayObjects25.java

MATERI : ARRAY OF OBJECT

## LAPORAN PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA

3.2. Percobaan 1: Membuat Array dari Object, Mengisi dan Menampilkan

### 3.2.2 Verifikasi Hasil Percobaan

```
Code (User Workspaces to rage (75.67660674316345466
5_3f0e4e3b\bin' 'P3.A0BpersegiPanjang.ArrayObje
Persegi Panjang ke-0, panjang: 110, lebar: 30
Persegi Panjang ke-1, panjang: 80, lebar: 40
Persegi Panjang ke-2, panjang: 100, lebar: 20
PS D:\PrakASD_1F_25>
```

# Question:

1. Berdasarkan uji coba 3.2, apakah class yang akan dibuat array of object harus selalu memiliki atribut dan sekaligus method?Jelaskan!

#### Answer:

Tidak selalu memiliki atribut dan method, karena pada uji coba 3.2 diatas yang wajib diisi hanyalah atributnya saja dan setelah dijalankan program tersebut tetap bisa dijalankan dan tampil output.

2. Apakah class PersegiPanjang memiliki konstruktor?Jika tidak, kenapa dilakukan pemanggilan konstruktur pada baris program berikut :

```
ppArray[1] = new PersegiPanjang();
```

#### **Answer:**

Tidak memiliki konstruktor, tapi class PersegiPanjang punya konstruktor default dari java.



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

3. Apa yang dimaksud dengan kode berikut ini:

```
PersegiPanjang[] ppArray = new PersegiPanjang[3];
```

#### Answer:

Kode diatas akan membuat (mendeklarasikan) array ppArray yang dapat menampung 3 objek PersegiPanjang, namun array tersebut masih kosong dan belum ada isinya.

4. Apa yang dimaksud dengan kode berikut ini

```
ppArray[1] = new PersegiPanjang();
ppArray[1].panjang = 80;
ppArray[1].lebar = 40;
```

#### Answer:

Kode tersebut adalah lanjutan dari pembuatan array, yaitu instansiasi atau pengeisian nilai array di indeks 1.

5. Mengapa class main dan juga class PersegiPanjang dipisahkan pada uji coba 3.2?

### **Answer:**

Karena kedua class tersebut memiliki perbedaan fungsi. Class PersegiPanjang digunakan untuk menyiapkan objek yang akan digunakan, seperti pembuatan atribut dan method. Sedangkan pada class mai digunakan untuk menjalankan program yang dibuat.

3.3 Percobaan 2: Menerima Input Isian Array Menggunakan Looping



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

3.3.2 Verifikasi Hasil Percobaan

```
Masukkan panjang: 5
Masukkan lebar: 6
Persegi panjang ke-1
Masukkan panjang: 5
Masukkan lebar: 3
Persegi panjang ke-2
Masukkan lebar: 8
Persegi Panjang ke-0
Panjang: 5, lebar: 6
Persegi Panjang ke-1
Panjang: 5, lebar: 3
Persegi Panjang ke-2
Panjang: 4, lebar: 8
PS D:\PrakASD_1F_25> []
```

# **Question:**

1. Apakah array of object dapat diimplementasikan pada array 2 Dimensi? **Answer:** 

Ya, array of object dapat diimplementasikan pada arayy 2 dimensi.

2. Jika jawaban soal no satu iya, berikan contohnya! Jika tidak, jelaskan!

### **Answer:**



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

3. Jika diketahui terdapat class Persegi yang memiliki atribut sisi bertipe integer, maka kode dibawah ini akan memunculkan error saat dijalankan. Mengapa?

```
Persegi[] pgArray = new Persegi[100];
pgArray[5].sisi = 20;
```

#### Answer:

```
Additional public class desagning to the state of th
```

Exception in thread "main" java.lang.NullPointerException: Cannot assign field "sisi" because "pgArray[5]" is null at P3.AOBpersegiPanjang.ArrayObjects25.main(ArrayObjects25.java:29)

Karena pgArray[5] belum diinstansiasi dengan objek baru dari kelas 'Persegi25' sebelum mengaksesnya.

4. Apakah boleh Jika terjadi duplikasi instansiasi array of objek, misalkan saja instansiasi dilakukan pada ppArray[i] sekaligus ppArray[0]?Jelaskan!

### Answer:

Ya boleh, karena setiap elemen dalam array hanya menyimpan referensi ke objek yang diinstansiasi. Tapi hal ini tidak dianjurkan karena akan terjadi ketidakkonsistenan data.

3.4. Percobaan 3 : Penambahan Operasi Matematika di Dalam Method



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

## 3.4.2 Verifikasi Hasil Percobaan

```
Roaming\Code\User\workspac
java\jdt_ws\PrakASD_1F_25_
Volume balok ke 0: 36000
Volume balok ke 1: 72000
Volume balok ke 2: 262500
PS D:\PrakASD 1F 25>
```

### **Question:**

1. Dapatkah konstruktor berjumlah lebih dalam satu kelas? Jelaskan dengan contoh! **Answer**:

Ya, sebuah konstruktor boleh berjumlah lebih dalam satu kelas. Ini dikenal sebagai overloading konstruktor. Overloading konstruktor ini memungkinkan untuk membuat objek dengan cara yang berbeda.

2. Buat class SegitigaNoAbsen seperti berikut ini:

```
public class Segitiga {
    public int alas;
    public int tinggi;
}
```

Tambahkan konstruktor pada class Segitiga tersebut yang berisi parameter int a, int t yang masing-masing digunakan untuk mengisikan atribut alas dan tinggi **Answer:** 



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

```
P3 > ArrayBalok > J Segitiga25.java > ...

1  package P3.ArrayBalok;

2  public class Segitiga25 {
    public int alas;
    public int tinggi;

6  public Segitiga25(int a, int t)

8  {
    alas = a;
    tinggi = t;

11  }

14
```

3. Tambahkan method hitungLuas() dan hitungKeliling() pada class Segitiga tersebut. Asumsi segitiga adalah segitiga siku-siku. (Hint: Anda dapat menggunakan bantuan library Math pada Java untuk mengkalkulasi sisi miring

### **Answer:**

4. Pada fungsi main, buat array Segitiga sgArrayNoAbsen yang berisi 4 elemen, isikan masingmasing atributnya sebagai berikut:

```
sgArray ke-0 alas: 10, tinggi: 4
sgArray ke-1 alas: 20, tinggi: 10
sgArray ke-2 alas: 15, tinggi: 6
sgArray ke-3 alas: 25, tinggi: 10
```

### **Answer:**



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

5.Kemudian menggunakan looping, cetak luas dan keliling dengan cara memanggil method hitungLuas() dan hitungKeliling()

### **Answer:**

```
| Package | P. ArmyBalok | JarmyBalok | Jarm
```

# 3.5 Percobaan 4: Atribut Menggunakan Array Of Object

```
package P2.AdhpersogiPanjang;

public class PersegiPanjang25 {

public int panjang;

public int lebar;

public PersegiPanjang25(int panjang, int lebar)
{

this.panjang = panjang;

this.lebar = lebar;
}

package P2.AdhpersogiPanjang;

import P2.AdraphAlok.Sepilipan;

public class bangandhitan20 {

segitiman [] segitigas;

public class bangandhitan20 {

segitiman [] segitigas;

void tambahSgt(Sepilipan) [] segitiga) {

this.segitigas-segitiga;
}

void tambahSgt(Sepilipan) [] persegiPanjang) {

this.persegiPanjangs-persegiPanjang;
}

void tambahSpt(Sepilipan) [] segitiga) {

this.persegiPanjangs-persegiPanjang;
}

void tampiBangunDatar() {

for (int i = 0; i < persegiPanjangs: "-persegiPanjangs[].panjang);
}

youte.out.println("panjang: "-persegiPanjangs[].panjang);
}

youte.out.println("panjang: "-persegiPanjangs[].panjang);
}

youte.out.println("segitigas "((+1));
youte.out.println("segitigas "((+1));
youte.out.println("class: "-segitigas[].alas);
youte.out.println("tinggi: "-segitigas[].tinggi);
}
}

youte.out.println("tinggi: "-segitigas[].tinggi);
}
}
</pre>
```



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

```
PS D:\PrakASD_1F_25> & 'C:\Program File orage\/79c876ebbfa3185450a0db594819182e\r persegi panjang 1 panjang: 10 panjang: 5 persegi panjang 2 panjang: 8 panjang: 8 panjang: 15 panjang: 15 panjang: 16 panjang: 16 panjang: 16 panjang: 17 panjang: 18 panjang: 18 panjang: 19 panjang: 19 panjang: 19 panjang: 10 panjang: 15 panjang: 16 panjang: 16 panjang: 16 panjang: 17 panjang: 18 panjang: 18
```

# 3.6 Latihan Praktikum

1. Sebuah kampus membutuhkan program untuk menampilkan informasi mahasiswa berupa nama, nim, jenis kelamin dan juga IPK mahasiswa. Program dapat menerima input semua informasi tersebut, kemudian menampilkanya kembali ke user. Implementasikan program tersebut jika dimisalkan terdapat 3 data mahasiswa yang tersedia. Contoh output program:



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

Masukkan data mahasiswa ke- 1
Masukkan nama :Rina
Masukkan nim :1234567
Masukkan jenis kelamin :P
Masukkan iPK :3.5
Masukkan nama :Rio
Masukkan nim :7654321
Masukkan nim :7654321
Masukkan jenis kelamin :L
Masukkan iPK :4.0
Masukkan data mahasiswa ke- 3
Masukkan data mahasiswa ke- 3
Masukkan nama :Reza
Masukkan nim :8765398
Masukkan jenis kelamin :L
Masukkan iPK :3.8

Data Mahasiswa ke-1
nama : Rina
nim : 1234567
Jenis kelamin : P

Jenis kelamin: P Nilai IPK: 3.5 Data Mahasiswa ke-2 nama: Rio nim: 7654321 Jenis kelamin: L Nilai IPK: 4.0 Data Mahasiswa ke-3 nama: Reza nim: 8765398 Jenis kelamin: L Nilai IPK: 3.8

# Jawab:

```
P3 > LatihanPraktikum > J Mahasiswa25.java > ...

1 package P3.LatihanPraktikun;

2

3 public class Mahasiswa25 {

5 String namaMhs;

int nimMhs;

char jenisKelamin;

float ipk;

}
```



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

```
Install the latest PowerShell for new feature:

PS D:\PrakASD_1F_25> & 'C:\Program Files\Jaw
Mssukkan data mahasiswa ke-1
Masukkan hulm mahasiswa: Rina
Masukkan hulm mahasiswa: 1234567
Masukkan jenis kelamin mahasiswa: P
Masukkan Jenis kelamin mahasiswa: P
Masukkan Jenis kelamin mahasiswa: P
Masukkan hulm mahasiswa: 7654321
Masukkan hulm mahasiswa: 7654321
Masukkan jenis kelamin mahasiswa: L
Masukkan Jenis kelamin mahasiswa: A
Masukkan Jenis kelamin mahasiswa: Rena
Masukkan hulm mahasiswa: 8765398
Masukkan jenis kelamin mahasiswa: L
Masukkan Jenis kelamin mahasiswa: L
Masukkan JPK mahasiswa: 3.8

Data Mahasiswa: Rina
NJM Mahasiswa: 1234567
Jenis Kelamin Mahasiswa: P
IPK Mahasiswa: Rio
NJM Mahasiswa: Rio
NJM Mahasiswa: 7654321
Jenis Kelamin Mahasiswa: L
IPK Mahasiswa: 7654321
Jenis Kelamin Mahasiswa: L
IPK Mahasiswa: 7654321
Jenis Kelamin Mahasiswa: L
IPK Mahasiswa: 8765398
```

2. Modifikasi program Latihan no.2 di atas, sehingga bisa digunakan untuk menghitung rata-rata IPK, serta menampilkan data mahasiswa dengan IPK terbesar! (gunakan method untuk masing-masing proses tersebut.

### Jawab:



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

```
private static void hitumgRataIPM("mbmstand="[] mbsArray) {
  float totalIPK = 0;
  for(int i = 0; ismbarray.length; i++) {
    totalIPK += mbsArray[i].ipk / mbsArray.length;
  }
}

private static void IPMTerbesar("mbmstand="[] mbsArray) {
  float temp, maxIPK = 0;
  int indesWinbsArIPK = 0;
  for (int i=0; ismbarray.length; i++) {
    if (i=0) {
      maxIPK = mbsArray[i].ipk;
    indesWinbsArIPK = 1;
    } else {
      temp = mbsArray[i].ipk;
      indesWinbsArIPK = 1;
    } else {
      temp = mbsArray[i].ipk;
      indesWinbsArIPK = 1;
    }
}

.out.primtln("NHImi IPK Terbesar: " = maxIPX);
      jout.out.primtln("Nama Mbhaiswa: " = mbsArray[indesWinbsArIPK].namaWhns);
      jout.out.primtln("Nama Mbhaiswa: " = mbsArray[indesWinbsArIPK].nimWhns];
      jout.out.primtln("Jonis Kelamin Nahasiwa: " = mbsArray[indesWinbsArIPK].penisKelamin);
      jout.out.primtln("Jonis Kelamin Nahasiwa: " = mbsArray[indesWinbsArIPK].jenisKelamin);
      jout.out.primtln("Jonis Melamin Nahasiwa: " = mbsArray[indesWinbsArIPK].jenisKel
```



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

```
//Latihan
int hitungHargaTotal(int bukuTerjual) {
    return harga * bukuTerjual;
}

int hitungDiskon(int hargaTotal) {
    if (hargaTotal > 150000) {
        return (int) (hargaTotal * 0.12);
    } else if (hargaTotal >> 75000 && hargaTotal <= 150000)
        return (int) (hargaTotal * 0.05);
    } else {
        return 0;
    }
}

int hitungHargaBayar(int hargaTotal) {
    return hargaTotal - hitungDiskon(hargaTotal);
}</pre>
```

2. Buat package baru untuk mengerjakan latihan berikut ini!

Buat program berdasarkan class diagram berikut ini! Penjelasan dari atribut dan method pada class Dragon tersebut adalah sebagai berikut:

• Atribut x digunakan untuk menyimpan posisi koordinat x (mendatar) dari dragon, sedangkan atribut y untuk posisi koordinat y (vertikal)



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

- Atribut width digunakan untuk menyimpan lebar dari area permainan, sedangkan height untuk menyimpan panjang area
- Method moveLeft() digunakan untuk mengubah posisi dragon ke kiri (koordinat x akan berkurang 1), sedangkan moveRight() untuk bergerak ke kanan (koordinat x akan bertambah 1). Perlu diperhatikan bahwa koordinat x tidak boleh lebih kecil dari 0 atau lebih besar dari nilai width. Jika koordinat x < 0 atau x > width maka panggil method detectCollision()
- Method moveUp() digunakan untuk mengubah posisi dragon ke atas (koordinat y akan berkurang 1), sedangkan moveDown() untuk bergerak ke bawah (koordinat y akan bertambah
- 1). Perlu diperhatikan bahwa koordinat y tidak boleh lebih kecil dari 0 atau lebih besar dari nilai height. Jika koordinat y < 0 atau y > height maka panggil method detectCollision()
- Method detectCollision() akan mencetak pesan "Game Over" apabila dragon menyentuh ujung area permainan

Jawab:



NIM : 2341720257

NO ABSEN : 25 KELAS : 1F

MATERI : ARRAY OF OBJECT

```
Install the latest PowerShell for new features and improve PS D:\PrakASD_IF_25> & 'C:\Program Files\Java\jdk-20\bin foede3b\bin' 'P2.GameDragon.DragonGameMain25' PILLH ARAH!

1. KE ATAS

2. KE BAWAH

3. KE KANAN

4. KE KIRI
Masukkan pilihan anda : 2

x = 0, y = 1
PILLH ARAH!

1. KE ATAS

2. KE BAWAH

3. KE KANAN

4. KE KIRI
Masukkan pilihan anda : 3

x = 1, y = 1
PILIH ARAH!

1. KE ATAS

2. KE BAWAH

3. KE KANAN

4. KE KIRI
Masukkan pilihan anda : 4

x = 0, y = 1
PILIH ARAH!

1. KE ATAS

2. KE BAWAH

3. KE KANAN

4. KE KIRI
Masukkan pilihan anda : 4

x = 0, y = 1
PILIH ARAH!

1. KE ATAS

2. KE BAWAH

3. KE KANAN

4. KE KIRI
Masukkan pilihan anda : 1

x = 0, y = 0
PILIH ARAH!

1. KE ATAS

2. KE BAWAH

3. KE KANAN

4. KE KIRI
Masukkan pilihan anda : 1

x = 0, y = 0
PILIH ARAH!

1. KE ATAS

2. KE BAWAH

3. KE KANAN

4. KE KIRI
Masukkan pilihan anda : 1

x = 0, y = -1
Game Over

PS D:\PrakASD_IF_25>

B
```