

Kelas HideNSeek merupakan sebuah kelas yang memodelkan permainan Petak Umpet

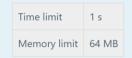
Buatlah sebuah kelas HideNSeek yang memiliki atribut:

- 1. seeker dengan tipe data String, digunakan untuk menyimpan nama seeker.
- 2. player dengan tipe data int, digunakan untuk menyimpan banyak pemain selain seeker.
- 3. playerFound dengan tipe data int, digunakan untuk menyimpan jumlah pemain yang telah ditemukan oleh seeker.

Lengkapi dan submit file HideNSeek.java







Kelas CarDealer merupakan sebuah kelas yang memodelkan dealer mobil

Buatlah sebuah kelas CarDealer yang memiliki atribut:

- 1. brand dengan tipe data String, digunakan untuk menyimpan nama brand mobil.
- 2. carInDealer dengan tipe data int, digunakan untuk menyimpan banyak mobil yang ada di dealer.
- 3. carPrice dengan tipe data int, digunakan untuk menyimpan harga mobil.
- 4. **profit** dengan tipe data **int**, digunakan untuk menyimpan total uang yang didapatkan dari menjual mobil.
- 5. **totalCar** dengan tipe data **int** dan merupakan static variable, digunakan untuk menyimpan total mobil yang ada di semua dealer.

Lengkapi dan submit file CarDealer.java



🏩 CarDealer.java



Program dimulai dengan memasukkan jumlah pemain, kemudian memasukkan siapa yang menjadi akan menganggap pemain lain belum ditemukan.

- Bart is protrans merupakan jumlah pemairi petak umpet
 Bart is kodan mengahan pemairi yang menjadi seeker
 Bart is kodan mengahan pemairi yang menjadi seeker
 Noriari selapinjuhan dadah angka yang menjadi pelabariahan pasah pemairi detemukan atau tidak.
 Noriari selapinjuhan dadah angka yang menjadipatakan pasah pemairi petanjuhan salari islak.
 Na pemairi detemukan input havut x + 1. Dimanu x adalah jumlah pemairi yang ditemukan saari ini. Selain input di atas, program akan menganggap pemairi belum ditemukan. Program akan meminta input lagit.

- Format Output:

 Setelah menerinai input seeker. Program akan mengeluarkan output "Game dimulai dengan (jumlah pemain) pemain, seeker adalah (seeken)"

 Mis seeker menemukan pemain maka program akan mengeluarkan output "(re) (hemain ditemukan". (Pimana na adalah jumlah pemain yang ditemukan

 Mis seeker telah menemukan semua pemain. Program akan mengeluarkan output "Semua pemain telah ditemukan pemainan selesat."

Input	Output	Penjelasan
5		
Ibnu	Game dimulai dengan 5 pemain, seeker adalah Ibnu	Game dimulai
5		Pemain ditemukan 0
1	1 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 1
2	2 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 2
4		Pemain ditemukan 2
3	3 Pemain ditemukan	Pemain ditemukan 3
4	4 Pemain ditemukan	Pernain ditemukan 4
	Semua pemain telah ditemukan, permainan selesai.	