Penjelasan output Asdgll :

Dimana variabel f dan f11 sudah dideklarasikan dengan nilai 20.0 dan 10.0, karena sudah memiliki nilai makan yang akan tampil adalah nilai dari variabel tersebut.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Asgdll**

**f : 20.0**

**f11 : 10.0**

penjelasan output Asign :

hampir sama dengan file Asdgll, hanya saja variabel **i** bertipe data int dan memiliki nilai =5. Output yang ditampilkan yaitu nilai dari variabel **i** dan juga kata “Hello”

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Asign**

**hello**

**Ini nilai i : 5**

Penjelasan output ASIGNi :

Pada file ini akan menampilkan output yang dimana inisialisasi pada variabel dengan berbagai macam tipe data yang ada. Bagaimana penulisan karakter sebagai karakter, dan bagaimana penulisan karakter sebagai integer.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java ASIGNi**

**Karakter = A**

**Karakter = Z**

**Karakter = A**

**Karakter = Z**

**Bilangan integer (short) = 1**

**(int) = 1**

**(long)= 10000**

**Bilangan Real x = 50.2**

**Bilangan Real y = 50.2**

Penjelasan output Bacaakar :

Pada file Bacaakar dimana kita akan menginputkan karakter dan bilangan yang dimana nanti outputnya hanya akan menampilkan/atau membaca 1 karakter dan bilangan saja.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Bacaakar**

**hello**

**baca 1 karakter : aku**

**baca 1 bilangan : 9**

**a**

**9**

**Bye**

Penjelasan output Bacadata :

Pada file Bacadata kita akan akan menginputkan suatu data sesuai dengan tipe data yang ada, dan setelah menginputkan data tersebut, maka nilai yang ada pada data akan dibaca dan menjadi output.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java BacaData**

**Contoh membaca dan menulis, ketik nilai integer:**

**11**

**Nilai yang dibaca : 11**

Penjelasan output Casting1 :

Pada file Casting1, terdapat inisialisasi pada variabel yang juga memiliki tipe data yang berbeda. Output yang akan dihasilkan yaitu bagaimana tipe data yang sudah ditentukan akan membaca tipe data yang lainnya. Contoh System.out.println((float)a); // int <-- float (pembacaan tipe data int ke float) .

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Casting1**

**5.0**

**6.0**

**2**

**3.200000047683716**

**53**

**53.0**

**53.0**

**3**

**3.14**

Penjelasan output Casting2 :

Pada file Casting2, menjelaskan bahwa dimana kita memindahkan/mengalokasikan sebuah nilai variabel ke variabel yang lainnya.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Casting2**

**a : 67**

**k : 45.0**

**d : 100.0**

**n : 9**

**m : 5**

**l : 3.2**

**k : 67.0**

**c : 9.0**

**l : 3.2**

Penjelasan output Ekspresi :

Pada file Ekspresi dimana x dan y berisi nilai, dan akan menampilkan hasil apakah x<y. Jika hasilnya lebih kecil makan akan tampil x begitupun sebaliknya.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Ekspresi**

**x = 1**

**y = 2**

**hasil ekspresi = (x<y) = 1**

Penjelasan output Ekspresi1 :

Pada file Ekspresi1 akan menampilakn output yang dimana menampilkan hasil dari pembagian x dan y tetapi masih menampilkan hasil sebelumnya dengan tipe data yang sama, begitupun sebaliknya hasil pembagian dari x dan y dengan tipe data yang berbeda dari sebelumnya tetapi masih akan menampilkan nilai dari x dan y dengan tipe data yang sebelumnya. Pada file ini juga akan menampilkan dimana hasil pembagian dengan tipe data yang berbeda (misal int dan float) tetapi sudah berubah nilai menjadi tipe data yang memungkinkan hasil dari pembagian. Dan terakhir pada file ini juga akan menampilkan hasil pembagian dimana x dan y sudah diberi nilai atau sudah berubah menjadi nilai.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Ekspresi1**

**x/y (format integer) = 0**

**x/y (format float) = 0**

**x/y (format integer) = 0.5**

**x/y (format float) = 0.5**

**float(x)/float(y) (format integer) = 0.5**

**float(x)/float(y) (format float) = 0.5**

**x/y (format integer) = 3**

**x/y (format float) = 3**

penjelasan output Hello :

pada file ini akan manampilkan output karakter/kata yang dimana karakter/kata tersebut terdapat pada awal baris,baris baru, menyambungkan sebuah karakter/kata atau hanya sekedar menampilkan sebuah karakter/kata.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Hello**

**Hello**

**Hello World**

**Welcome**

Pejelasan output Incr :

Pada file ini dimana inisalisasi pada variabel akan dijumlahkan, dan nilai variabel lainnya akan sesuai dengan nilai variabel sebelumnya.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Incr**

**Nilai i : 5**

**Nilai j : 3**

Pejelasan output Oper1 :

Menampilkan nilai dengan menggunakan operator “&”, “~”, “>>”, dan “<<”

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Oper1**

**n = 10**

**x = 1**

**y = 2**

**n & 8 = 8**

**x & ~ 8 = 1**

**y << 2 = 8**

**y >> 3 = 0**

Pejelasan output Oper2 :

Menampilkan nilai variabel dengan menggunakan operator “&”, “|”, “^”,’, dan menampilkan nagasi “~”

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Oper2**

**i = 3**

**j =**

**i & j = 0**

**i | j = 7**

**i ^ j = 7**

**81.0**

**~i = -4**

Penjelasan output oper3 :

Menampilkan nilai yang true atau false.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Oper3**

**true**

**false**

**true**

**true**

**true**

Penjelasan output oper4 :

Pada file ini akan menampilkan nilai dari suatu variabel dari sebuah proses pernyataan yang telah ditentukan, dan yang salah akan terambil.

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Oper4**

**Nilai e = 10**

**Nilai k = 0**

**Nilai k = 4**

Penjelasan output Oprator :

**D:\Kampus\Semester 4\Pemrograman Berorientasi Objek\tugas\_3\_pbo>java Oprator**

**Silahkan baca teksnya dan tambahkan perintah untuk menampilkan output**

**Nilai hsl = 1**

**Nilai res = 25.0**

**Nilai TF = true**